

# ARTE ENGAJADA

Suzete Venturelli - UnB  
Claudia Loch - UnB

## RESUMO

O texto descreve a pesquisa Geopartitura, realizada no MidiaLab Laboratório de pesquisa em arte computacional em equipe, que suscita reflexão sobre artistas sociais, ambiente e espaço urbano. Como obra artística ela pode ser considerada ação artística ativista. Como sistema, compreende um *software*, um banco de dados, mídias locativas e dispositivos móveis. A obra foi criada para ser realizada como ciberintervenção urbana interativa, visando a interagir com transeuntes das cidades, num viés de inclusão social, transformando a paisagem urbana e seus ruídos, numa dimensão de espaço aberto de discussão. Como arte ativa e engajada, apresenta o artista como cidadão social.

**Palavras-chave:** arte computacional, arte ativista, geopartitura, arte engajada

## ABSTRACT

*The text describes the research Geopartitura executed by the team MidiaLab Computer art research laboratory, that raises the thought about social artists and urban space. As a work of art it can be considered activist action. As a system, it is composed by software, database, locative media and mobile devices. The work was created to be performed as urban interactive cyberintervention, in order to interact with passers-by, a bias of social inclusion, transforming the urban landscape and its noises, at a dimension of open space for discussion. As active and engaged art, presents the artist as social citizen.*

**Key words:** computer art, activist art, geopartitura, engaged art

## Introdução

A pesquisa intitulada Geopartitura<sup>1</sup>, procura utilizar a estética e o simbolismo artístico como ferramentas de mudança social. Ela é realizada em equipe composta por artistas computacionais, do MidiaLab Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional, da Universidade de Brasília, que atuam na pós-graduação e graduação em Arte.

Nesta equipe, a função do artista computacional é a de criar obras, que pela experiência que elas se propõem, fazem agir e reagir, na medida em que interpelam o pedestre no seu universo cotidiano. No caso do projeto Geopartitura, a ideia é

proporcionar em tempo real um concerto audiovisual, projetado na cidade sobre seus edifícios, com dispositivos móveis.

Sabe-se que partitura significa uma representação escrita de música padronizada universalmente. Tal como qualquer outra linguagem, dispõe de símbolos específicos como as notas musicais que se associam a sons. No contexto da música computacional, a imagem resultante da composição, ao contrário das tablaturas, desempenha um papel crucial. Por meio de tecnologias como MIDI é possível traduzir uma partitura integralmente para um código, algoritmo, legível pelo computador ou instrumentos eletrônicos, tais como os sintetizadores, para posterior reprodução. O projeto Geopartitura, envolve então a escrita musical, tendo como referência a arte computacional e a música eletroacústica, assim como se refere a interatividade, que recorre à mídia locativa e móvel para a criação coletiva georeferenciada de um concerto computacional. Envolvendo inclusive a visualização espaço\_temporal da partitura, e dos sons individuais, sendo editado em tempo real, em forma de cordas sonoras que vibram ao detectar a aproximação dos dispositivos móveis, como celulares.

A interatividade e a participação criativa ocorrem em espaços públicos, como ciberintervenção urbana e tecnoperformance.

Murray Schafer, compositor canadense, afirma que, com a sociedade, aprendemos como o homem se comporta com os sons e de que maneira estes sons afetam e modificam o comportamento do homem. Com as artes, e particularmente com a música, aprendemos de que modo o homem cria paisagens sonoras ideais para aquela outra vida que é a vida da imaginação e da reflexão psíquica (SCHAFER, 1997 p. 18).

O sistema encontra na filosofia da música eletroacústica a paisagem sonora, adotando as tecnologias cibernéticas para possibilitar o diálogo de pessoas que estão no espaço urbano por meio de seus celulares. A ligação entre as pessoas é crítica e estimula a reflexão estética.

As paisagens sonoras geradas como concerto tornam-se a base para a composição de uma cartografia subjetiva. Esta cartografia mapeia, por meio de sons, a arte, a tecnologia, e, além disso, o nomadismo humano físico, cultural, econômico e social. No sistema são detectados os pontos-chave da cartografia sonora de cada indivíduo ou transeunte.

Para tocar música, o participante deve instalar o *software* Geopartitura em um celular, com sistema operacional *Android*. Uma vez instalado e inicializado, o participante pode visualizar a sua interface. O *software* identifica a posição georeferenciada dos participantes ativos em tempo real, e transforma os participantes em ponto coloridos na interface. A ligação destes pontos forma as cordas, que podem ser tocadas pelos participantes, como mostrado nas figuras:

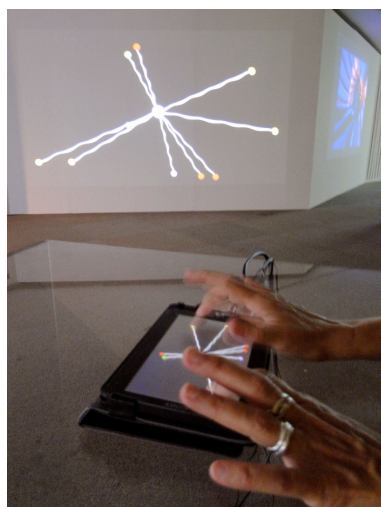


Fig 1 – Geopartitura no Museu Nacional da República

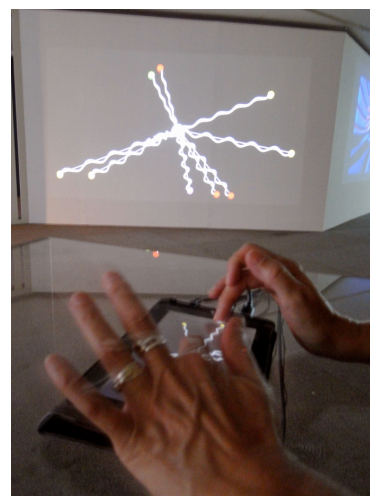


Fig 2 – Geopartitura no Museu Nacional da república

A palavra Geopartitura tem origem na junção das palavras geografia e partitura. A Geografia é a ciência que estuda o espaço, ou seja, busca o significado dos lugares. Desta maneira, a geografia contribui significativamente com a sociedade, na reorganização de seus espaços e de suas formas de interação com o ambiente. Já a

palavra partitura indica a representação escrita de música, e é padronizada universalmente.

### **Geopartitura no contexto do ativismo artístico**

Como ser humano, o artista deve assumir as responsabilidades de seu tempo. Isso pode ocorrer por meio de filiação partidária, a ação da resistência, revolução, manifestos de assinatura, conferências....

Como um artista ele pode criar obra ativista dirigida ao público e participar de manifestos na mídia. Em grupo com outros artistas pode agir sobre a autoridade assumindo uma posição.

As atitudes do artista engajado encontram na reflexão de filósofos como Jean-Paul Sartre (2005), afinidades, pois para o autor a arte puramente estética vêm apenas "*par-dessus le marché*". O engajamento, além de questões filosóficas, afeta o gosto, entra no domínio da estética, criando um tipo de gosto que afeta grandes públicos, semelhante ao que acontece no teatro e no cinema e, nesse sentido, atualmente, com os usuários das redes sociais, com suas características especiais, que diferencia este público dos espectadores dos meios de comunicação de massa.

A proposta se aproxima de um tipo de trabalho artístico engajado, que visa especialmente participar da sociedade para tentar modificá-la. Esta visão contrasta com a opção artística da arte pela arte e se opõe. O termo engajamento foi introduzido no século 20, mas anteriormente, em outros momentos da história da arte, testemunha-se a presença de obras cujo teor se engaja em questões como a busca pela verdade, oriunda de observações sobre a realidade física, como ocorreu no Renascimento, no combate contra a intolerância, contra a tortura ou o imobilismo intelectual.

### **Geopartitura e o contexto sócio-psicológico**

Como reagem os interagentes diante de trabalhos artísticos de cunho social? Esta é uma importante questão que discute-se a seguir, sob o ponto de vista sócio-psicológico.

No campo da psicologia social, as redes sociais, de todos os tipos, são estruturas protetoras e mantenedoras de saúde (MATSUKURA, MARTURANO e OISHI, 2002). O engajamento em atividades sociais, como se propõe o projeto Geopartitura, tem sido associado ao aumento do senso de bem-estar, e até mesmo a melhorias no funcionamento físico dos indivíduos (EVERARD, 2000), pois predomina a ideia da colaboração ao invés da competição, usualmente incentivada na sociedade atual das grandes metrópoles.

Estas ações coletivas estimulam o senso de significado e coerência da existência e, neste sentido, o ajudam a minimizar o estresse (PAPALIA e OLDS, 2000), oriundo das competições para se atingir o melhor desempenho.

Os laços sociais que surgem a partir de trabalhos artísticos, ao contrário, estimulam a manutenção da sociabilidade, e as trocas contribuem com a ideia de controle pessoal, influenciando positivamente e trazendo bem-estar e prazer psicológico (RAMOS, 2002). As relações sociais também contribuem para dar sentido à vida, favorecendo a organização da identidade através da inter-relação entre as pessoas. Assim, observamos claramente que o engajamento social reduz o isolamento e aumenta a satisfação com a vida (CARVALHO et al., 2004).

Para realizar esta rede social musical proposta, e responder a questão que avalia o grau de interesse do público participante pela proposta engajada, traçamos um plano de intervenções urbanas em 5 estados em 4 regiões diferentes do Brasil, num total de 18 apresentações, acompanhado de oficinas em cada uma das capitais selecionadas para a experiência.

As ciberintervenções urbanas interativas com o Geopartitura pretende a) proporcionar a integração entre música e imagem através do sistema de modulação e de flexibilidade da interface; b) abordar a relação entre as pessoas do globo através do sistema Geopartitura; c) possibilitar uma atividade híbrida de música e imagem com a utilização de tecnologia interativa; d) possibilitar que o público interaja com o sistema Geopartitura em tempo real; e) promover a experiência interativa através da simulação de instrumento de corda que liga pontos georreferenciados; f) propor a experiência

híbrida com projeção e som no espaço urbano; g) propiciar o concerto de caráter lúdico como valor heurístico; aplicar a arte visando formar e educar cidadão esteticamente; contribuir e tornar viável uma vida com mais educação tecnológica; h) beneficiar a população, oferecer, facilitar e qualificar a fruição artística do público participante através da Geopartitura; i) propor a acessibilidade pela arte, e torna possível aos participantes uma melhor qualidade de vida, através do aumento, manutenção ou do desenvolvimento das suas capacidades funcionais e emocionais juntamente da tecnologia; j) proporcionar a expressão artística e/ou ampliar habilidades dos participantes, e conseqüentemente promover inclusão digital; l) nas oficinas, criar multiplicadores que ensinem a utilização do software em comunidades e escolas e, deste modo, possibilitar a permanência do conhecimento; m) utilizar músicas da cultura local como base para a composição sonora em tempo real, preservando a cultura local.

### **Singularidade do projeto**

O projeto Geopartitura é o único em sua categoria. O *software* Geopartitura foi desenvolvido no MídiaLab por artistas-programadores, especialmente para esta proposta. Geopartitura é relevante, pois envolve a música, a geografia, e a utilização de celulares. Trata-se de um concerto coletivo e que incentiva a diversidade. Durante a performance, todas as pessoas presentes podem participar ativamente do concerto tocando música através de celulares com sistema operacional *android*. As pessoas presentes que não possuem interesse, ou o equipamento necessário para participar podem assistir a performance, a projeção e ouvir a música composta em tempo real, que é realizada ao ar livre.

O participante pode instalar o *software* Geopartitura gratuitamente. Deste modo, qualquer pessoa pode participar desta intervenção além de fomentar outras ações. Para iniciar um concerto Geopartitura, o participante apenas precisa entrar em contato com outras pessoas que possuem o sistema em seus celulares. Este caráter viral da performance aumenta de maneira exponencial a utilização desta nova tecnologia pelo público.

O sistema possibilita a acessibilidade pela arte, e torna possível aos participantes uma melhor qualidade de vida, através do aumento, manutenção e do desenvolvimento das suas capacidades funcionais e emocionais juntamente com a tecnologia musical nele proposta. Ele contribui para proporcionar a expressão artística e/ou ampliar habilidades dos participantes, e conseqüentemente, promove a inclusão digital. A oficina será presencial, e será realizada nas capitais. Esta oficina visa criar multiplicadores que ensinem a utilização do software em comunidades e escolas.

Geopartitura permite também que comunidades entrem em contato com tecnologias de ponta, preparando, desta forma, as pessoas para lidar com as tecnologias no futuro. Deste modo, a proposta contribui com desenvolvimento do conhecimento, pois entende que a tecnologia é algo inerente a evolução da espécie e faz parte do ser humano.

Durante as intervenções urbanas teremos como resultado uma música original composta em tempo real pelo público participante. Esta atividade induz a mixagem inovadora.

### **Oficina: projeto pedagógico**

Faz parte do projeto também a realização de oficinas para qualificar possíveis interessados em participar dos concertos audiovisuais. A viabilidade das oficinas ocorrem em função de um prêmio que o projeto recebeu, oriundo do Edital de Apoio a projetos Artísticos, da Secretaria de Cultura do Distrito Federal de 2011. As oficinas serão realizadas em Manaus, João Pessoa, Maceió, Rio de Janeiro e Florianópolis no ano de 2012, visando proporcionar impactos na cultura local, regional e nacional. A meta é incentivar também a qualificação e capacitação de novos artistas e produtores locais promovendo a inserção social, por meio das mídias digitais, contribuindo com o conhecimento artístico nos cenários local, regional e nacional.

Cada oficina é distribuída em três eixos temáticos: arte computacional, música e tecnologia interativa. Os três eixos possuem atividades comuns, levando sempre em consideração o lúdico como norteador da interatividade e a colaboração entre humanos

e máquinas. Estes eixos são organizados em etapas. A oficina terá duração total de 10h/aula cada uma. Cada eixo temático possui 3 h e 20 min de aula, e serão aplicados antes das atividades de intervenção urbana. A previsão é de participação de 40 alunos por oficina, totalizando 240 participantes.

Os próprios integrantes da equipe do projeto (MidiaLab), dentre eles artistas mestres, doutores e desenvolvedores, todos da Universidade de Brasília, serão responsáveis pela oficina. A atividade será transmitida via internet para um público maior. A participação de pessoal qualificado de cada região poderá ocorrer e será incentivada.

Na primeira etapa da oficina são propostas atividades práticas para preparar o participante para realizar concertos multimídia, e apresenta a metodologia adequada a esse fim. Nesta etapa também é realizada fundamentação teórica do participante, relacionando as áreas de arte, música e tecnologia interativa.

Na segunda etapa, introduzidos os estudos específicos para o ensino e aprendizado para o desenvolvimento de atividades em grupo. Neste caso, utilizamos fundamentações metodológicas relacionadas à criação de imagens e música digital.

As etapas três e quatro constituem-se de estudos teóricos aliados a produção prática de elementos que constituem as atividades lúdicas. Nestas etapas serão realizadas apresentações dos alunos num concerto colaborativo com o software Geopartitura.

A etapa final é referente à produção artística e apresentação de memorial descritivo por parte da equipe e multiplicadores envolvidos. O memorial descreve as etapas de desenvolvimento do projeto de conclusão da oficina.

Para viabilizar a realização desses trabalhos, a metodologia aplicada ao curso terá como base o construcionismo proposto por Seymour Papert, que elaborou uma síntese dialética das abordagens teóricas de John Dewey, Lev Vigotski, Jean Piaget e Paulo Freire. Esta metodologia será enriquecida pela utilização da teoria autopoietica de Humberto Maturana e Francisco Varela. Esta teoria trata da aprendizagem



viabilizada por acoplamentos estruturais. Estes acoplamentos são adquiridos com base em interações sociais ocorridas na educação formal e, também, no meio em que os indivíduos estão imersos. Por meio dessas interações sociais, os indivíduos se reestruturam e adquirem aprendizagens. As pessoas se auto-organizam nessas interações. A oficina deverá proporcionar condições para que esse processo autopoiético ocorra de forma consciente, ou seja, os estudantes devem perceber a relevância de seu papel como responsável pela própria aprendizagem nas interações ocorridas no ambiente. Ao final será realizado um concerto, no espaço público, com imagens e música interativa proporcionada pelo software Geopartitura.

Assim, a primeira meta é a realização de 18 Intervenções urbanas, aplicando a arte para formar e educar cidadão esteticamente. A segunda meta é realizar oficina para criar multiplicadores que ensinem a utilização do software em comunidades e escolas e, deste modo, possibilitar a permanência do conhecimento.

Para isto, a equipe irá até as cidades selecionadas para a realização das intervenções urbanas e das oficinas. É necessária a articulação com as autoridades e entidades locais e/ou regionais através de reuniões de apresentação do projeto para autoridades/instituições e sociedade civil dos municípios envolvidos, para a delimitação de locais satisfatórios para as intervenções urbanas e oficinas. As atividades serão divulgadas nos meios de comunicação locais e mídias digitais, inclusive no blog Geopartitura.

Será feito o transporte, montagem e instalação dos equipamentos necessários nos locais selecionados para a realização das intervenções urbanas Geopartitura. Será realizada a projeção da interface Geopartitura sobre a superfície da arquitetura e a emissão de som do sistema além da distribuição de folders informativos. Será feita a distribuição de aparelhos com sistema operacional Android para que o público possa interagir com o sistema Geopartitura. O público poderá interagir com o sistema Geopartitura em tempo real. Será feita a integração entre música e imagem através do sistema de modulação e de flexibilidade da interface, abordando a relação entre as pessoas do globo através do sistema Geopartitura. Desta maneira, será proporcionada ao público uma atividade híbrida de música e imagem com a utilização de tecnologia

interativa através da simulação de instrumento de corda que liga pontos georreferenciados. As atividades serão registradas em vídeo, e também será feita a coleta de depoimentos dos participantes.

A terceira meta é o monitoramento do projeto, registro da memória e avaliação das metas e atividades. Para isto será feita a avaliação de indicadores de sucesso das intervenções urbanas e oficina promovidas pelo projeto Geopartitura. Serão realizados questionários com os participantes para compor o diagnóstico inicial do projeto em relação à região envolvida, apontando os aspectos principais a serem monitorados no projeto. Será feita a avaliação de meio termo e sistematização.

A quarta meta é a Formação/Comunicação Social e Divulgação dos Resultados e Produtos do Projeto Geopartitura. Para isto será feita a manutenção do blog Geopartitura, além da edição dos vídeos de registro das atividades e dos depoimentos dos participantes. Os arquivos de registro e de avaliação serão disponibilizados no blog Geopartitura, onde também serão divulgadas para toda a Sociedade brasileira as atividades realizadas. Serão elaborados de boletins informativos digitais bimestrais. Catálogos serão elaborados e distribuídos.

A quinta meta visa elaborar um guia metodológico para a utilização do software, que será disponibilizado no blog. Daremos apoio aos multiplicadores para implementar o sistema em outras intervenções urbanas, e contribuiremos para a inserção e Divulgação dos artistas locais nos cenários local, regional e nacional, através do blog do projeto.

## **Conclusão**

O texto buscou apresentar as principais características de um projeto no campo da arte computacional, elaborado em equipe, aproximando a arte da sociedade através de ações de intervenção urbana, com a participação do público presente em conjunto com os artistas. A principal intenção é verificar se por meio da arte é possível questionar os valores sociais, as atitudes das pessoas e o reflexo delas na sociedade em que vivem.

---

<sup>1</sup> Prêmio Edital 2011, da Secretaria de Cultura do DF. Apoio do CNPq. Equipe: Francisco de Paula Barretto, Claudia Loch, Gustavo Soares, Juliana Hilário, Guilherme Freitas, Ronaldo Ribeiro, Suzete Venturelli.

## Referências

ALBUQUERQUE, A. S. e TRÓCOLLI, B. T. Desenvolvimento de uma escala de bem-estar subjetivo. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, vol.20, nº.2, Brasília, Mai/Aug, 153-164, 2004.

CARVALHO, G.; LAVOURAS, H.; ANDRÉ, I.; SILVA, L. S. **Projecto de promoção da saúde mental e prevenção das toxicodependências na gravidez e 1º infância: suporte social**. Projeto (Mestrado em Saúde Pública). Escola Nacional de Saúde Pública, 2004. Disponível on-line: <http://www.ensp.unl.pt/saboga/prosaude/eumahp/2004>. Consultado em: 12/05/2005.

EVERARD, K. M.; LACH, H. W.; FISHER, E. B. e BAUM, M. C. Relationship of activity and social support to the, functional health of older adults. **Journal of Gerontology: social sciences**, vol. 55B, n. 4, pp. S208–S212, 2000.

HORNQUIST JO. Quality of life: concept and assessment. *Scand J Soc Med* 1990; 18:69-79. 3. Zhan L. **Quality of life: conceptual and measurement issues**. *J Adv Nurs* 1992; 17(7):795-800.

MATSUKURA, Thelma S.; MARTURANO, Edna M.; OISHI, Jorge. O questionário de Suporte Social (SSQ): estudos da adaptação para o português. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, set./out. 2002, p. 675-681.

PAPALIA, D. E. e OLDS, S. W. **Desenvolvimento humano**. 7a. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

RAMOS, M. P. **Apoio Social e Saúde entre idosos**. *Sociologias*, jan./jul., nº 7, 2002.

RUFFINO AN. Qualidade de vida: compromisso histórico da epidemiologia. **Saúde em Debate**, 1992; 35:63-7. 5. Paim JS. Direito à saúde, cidadania e estado. Anais da 8a Conferência Nacional de Saúde; 1986; Brasília: Ministério da Saúde; 1986. p.45-59.

SARTRE, Jean-Paul. **As palavras**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2005.

SCHAFER, M. R. **A afinação do mundo**. São Paulo: UNESP, 1997.

## Sites

Geopartitura : <http://geopartitura.wordpress.com/>

---

**Suzete Venturelli**

Doutora pela Université Panthéon Sorbonne –Paris 1. Professora pesquisadora do Departamento de Artes Visuais, do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Pesquisadora do CNPq, Coordenadora do MidiaLab Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional. [suzeteventurelli@gmail.com](mailto:suzeteventurelli@gmail.com)

**Claudia Loch**

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade de Brasília (PPGART/UnB). Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal De Santa Maria/UFSM (2010). Integrante do Laboratório de Pesquisa em Arte (LABart/UFSM), do Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional (MidiaLab/UnB). Artista premiada no Salão de Arte Contemporânea do Mato Grosso do Sul (2009).