

Aberturas e Translucidez entre o urbano e o virtual: Cartografias sensíveis no Distrito Federal, Brasil

*Openings and Translucidity between the urban and the virtual: Sensitive
Cartographies in the Federal District, Brasil*

GARROSSINI, Daniela Favaro; Pós-doutora; Universidade de Brasília

daniela.garrossini@gmail.com

GONÇALVES, Sabrina Mendes; Graduada; Universidade de Brasília

sabrinamendesgoncalvess@gmail.com

Mudanças identitárias ocorreram diante da globalização e, atualmente, a barreira entre os espaços urbano e o virtual se torna cada vez mais translúcida, permitindo que movimentos artísticos, políticos e sociais se amplifiquem dentro destes. No presente artigo, buscou-se compreender de que forma é possível que os movimentos citados reverberem dentro de tais espaços e como o uso de metodologias, como o mapeamento sensível dos territórios através da cartografia, contribuem para reforçar identidades culturais locais por meio do compartilhamento, da imaginação coletiva e da memória. O artigo traz referências de diversas áreas, sociologia, filosofia e do design para reafirmar esses posicionamentos. Como reflexão inicial e experiência sobre os espaços urbanos foi realizada a oficina Territórios Futuros: (Re)Moldando Cotidianos Possíveis na Universidade de Brasília que possibilitou aos participantes a realização de uma cartografia sensível a partir do território do Distrito Federal.

Palavras-chave: Design; Espaço urbano e digital; Cartografia.

Identity changes have occurred in the face of globalization and, currently, the barrier between urban and virtual spaces becomes increasingly translucent, allowing artistic, political and social movements to amplify itself. This article, aims to understand how it is possible for the mentioned movements to reverberate within urban and virtual spaces and how the use of methodologies, such as the sensitive mapping of territories through cartography, contribute to reinforcing local cultural identities through sharing, collective imagination and memory. This article brings references from sociology, philosophy and design to reaffirm these positions. As an initial reflection and experience on urban spaces, the workshop Future Territories: (Re)Molding Possible Daily Lives was held at the University of Brasília, which enabled participants to carry out a sensitive cartography from the territory of the Federal District..

Keywords: Design; Urban Space; Cartographies.

1 Introdução

"Uma cidade não é só topografia mas também utopia e delírio [...] Uma cidade é limite, até onde chegamos, mas também é abertura, desde onde entramos, uma cidade é imagem abstrata, a que nos faz evocar algumas de suas partes, mas também é iconografia no cartel surrealista ou uma vitrina que nos faz vivê-la a partir de uma imagem sedutora"

Armando Silva, Imaginários Urbanos

Nas últimas décadas, com a ascensão da internet e o constante aumento do consumo de aparelhos eletrônicos portáteis (*Gadgets*), a interação entre urbano e virtual se mescla, tornando mútua a presença de ambos diante dos espaços globalizados.

As cidades já não estão mais vazias da presença virtual, já que grande parte das representações que temos do que é urbano foram se transformando ao longo dos últimos anos. Política, artística e socialmente, as fronteiras entre o virtual e o físico se dissolvem cada vez mais.

O que se percebe atualmente é que um amplifica o outro, no sentido de fortalecer representações coletivas e movimentos, que antes, sem a presença da internet, se tornavam menos acessíveis. Assim, além de se tornarem parte do cotidiano social das cidades é parte intrínseca da vida dos cidadãos e cidadãs.

Para refletir sobre a construção das identidades dos sujeitos nos espaços urbano e digital, inicialmente, é importante que se entenda as mudanças que ocorreram identitariamente, principalmente ao longo dos séculos XX e XXI, para, assim, ser possível compreender quais foram as influências para que estas ocorressem e como elas interferiram na forma como se lida com os espaços atualmente, no mundo globalizado.

Ao nos depararmos com o conceito de globalização, faz-se necessário compreender o que alguns autores evidenciam sobre o que a cerca. Laclau (apud HALL, 2013, p.16) usa o conceito de deslocamento. Uma estrutura deslocada é aquela cujo centro é deslocado, não sendo substituído por outro, mas por uma pluralidade de centros de poder. As sociedades modernas, argumenta Laclau, não possuem um centro e não se desenvolvem de acordo com uma única causa. Logo, não ocorre o estabelecimento de uma única força impactante, mas de várias, simultaneamente, pois ocorre a negação de qualquer verdade que tente se tornar absoluta ou se colocar em uma posição totalitária, já que todas as visões de mundo se tornam aceitáveis. A partir dessa aceitação e abrangência de interpretações diversas sobre uma mesma realidade, "tribos urbanas", ou subculturas, começam a se formar como meio de unificar os ideais de comportamento, pensamento e crenças de um mesmo grupo e, conseqüentemente, diferenciá-los do restante da sociedade. Apesar disso, de acordo com Hall (2013), por se tratar de um processo que causou o declínio das velhas identidades, que eram responsáveis pela estabilidade do mundo social e unificação do indivíduo, agora, o sujeito moderno tem sua identidade fragmentada, surgindo assim a "crise de identidade".

A globalização trouxe como consequência as transformações ocorridas nos fluxos globais culturais, econômicos, comunicacionais e sociais após a segunda metade do século XX. Para Canclini (2007) não é possível estabelecer um consenso sobre o momento histórico exato em que ela foi iniciada, mas, segundo o autor, a globalização pode ser compreendida como um resultado construído a partir de processos de internacionalização¹ e transnacionalização². A globalização se preparou a partir desses dois processos e de uma intensificação da dependência econômica e cultural em escala global, onde "dinheiro, produção de bens e mensagens se desterritorializam".

Também, segundo Canclini (2007), a tecnologia atua como facilitadora desse processo, por permitir abertura para novos fluxos comunicacionais e informatizados. Além disso, a intensificação dos fluxos migratórios e turísticos condicionou o surgimento dessas novas formas de comunicação e de imaginários multiculturais, construindo, assim, produtos simbólicos globais. Hoje, o acesso a filmes, músicas, novelas de outros países e até mesmo a uma rua do outro lado do mundo é possível através do advento da internet.

Com isso, a cultura digital passou a se fazer presente, assim, o sujeito imerso no digital é aquele que deseja falar um único idioma, o mais utilitário possível, e por estar cercado de imagens, o sujeito globalizado utiliza a própria idealização do real através de imagens "belas", como forma de proteção ou de banir a própria realidade, como apresenta Han (2018). Sendo assim, uma das consequências da globalização, é a redução do discurso da arte e do que insiste na diferença e, conseqüentemente, da cultura, a uma esfera puramente universalista. "Trata-se, antes, de colocá-los no campo instável, conflitivo, da tradução e da traição. As buscas artísticas são chaves nessa tarefa, se conseguem, ao mesmo tempo, ser linguagem e ser vertigem" (CANCLINI, 2015, p.40).

Apesar de inclinar-se à homogeneização por meio da globalização, a cultura digital potencializa o fortalecimento de grupos sociais que se formam a partir da unificação de ideias semelhantes e passam a se fazer presentes no espaço digital com a possibilidade de defenderem seus pontos de vista. Partindo do contexto latino americano, Sierra (2019), afirma que:

As discussões sobre o uso e apropriação social das redes digitais, do ponto de vista de seu impacto nos processos de empoderamento, marcam uma agenda paradoxalmente improdutivo e de pobre imaginação sociológica na hora de pensar as mediações que hoje vivem e experimentam os usuários do ecossistema digital (SIERRA, 2019)

No entanto, o autor evidencia que a comunicação comunitária, a partir da apropriação digital, é libertadora no sentido de possibilitar uma maior articulação de vozes como abertura contra-hegemônica para transformação social de resistência à crítica antagonista baseada na organização, na unidade e no empoderamento grupal e coletivo, em especial na América

¹ "A internacionalização da economia e da cultura tem início com as navegações transoceânicas, a abertura comercial das sociedades européias para o Extremo Oriente e a América Latina e a conseguinte colonização." Canclini, 2007, p. 41

² "A transnacionalização é um processo que se forma mediante a internacionalização da economia e da cultura, mas que dá alguns passos além a partir da primeira metade do século XX, ao gerar organismos, empresas e movimentos cuja sede não se encontra exclusivamente nem predominantemente numa nação." Canclini, 2007, p.42

Latina. Sendo assim, “a cibercultura acentua o etnocentrismo e as formas tradicionais de controle e reprodução social” (SIERRA, 2019) quando se trata de grandes corporações que dominam os espaços, por outro lado, podem potencializar a unificação e fortalecimento de comunidades sociais.

Observa-se então que, a partir da segunda metade do século XX, a chegada da internet e das novas mídias digitais, influenciou novas formas de interação entre sujeito-espaço.

As primeiras formas de representação do ciberespaço utilizavam a imagem da cidade como metáfora espacial para a identificação e, segundo Flichy (2001), para a humanização dos espaços virtuais. As referências à realidade física são comuns na arquitetura do virtual, assim como as alusões nominativas. Os termos site, piazza, portal e biblioteca, por exemplo, nos orientam na flânerie textual da Internet, indicando os conteúdos e as atividades relacionadas a cada link do hipertexto. (LEITE, 2008).

Atualmente, percebe-se que, bem como a cidade, o ciberespaço se tornou, também, um local de troca e de encontros. O próprio termo Ciberespaço é visto pela primeira vez em Neuromancer, obra de ficção científica de William Gibson, em que ele o descreve como uma cidade à noite:

Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no ar não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade se afastando... (GIBSON, p. 69 apud LEITE, 2008).

Assim, a interação do sujeito globalizado com as novas mídias e sua imersão no ciberespaço introduziu novas dinâmicas a partir da ubiquidade das informações, facilitando e fortalecendo a identidade de grupos sociais por meio do compartilhamento, dos imaginários e da memória. O ciberespaço desterritorializa e se torna um vetor para a abertura de novas possibilidades estratégicas para moldar, mudar e/ou fortalecer práticas sociais, artísticas e políticas.

2 Translucidez dos Espaços: ubiquidade do digital no espaço urbano

Translucidez, na física, é a capacidade que um material tem de permitir a passagem de luz sem que esta se dissipe, assim, no presente artigo, a translucidez é utilizada metaforicamente como uma forma de interpretar a fluidez que a troca de informações ocorre entre o meio digital e o meio urbano.

Para introduzir o conceito de interação, inicialmente, entre sujeito-espaço, Alexander (1965) expõe a interatividade dentro das cidades utilizando como exemplo uma estante de jornais que se localiza numa banca próxima a um semáforo.

Quando o sinal de trânsito está vermelho, as pessoas que aguardam para atravessar a rua ficam ali de pé, à toa, bem ao lado do sinal. E já que não têm nada para fazer, enquanto aguardam, aproveitam para dar uma olhadinha nos jornais expostos na estante, que podem ser visualizados do local onde elas estão em pé. Alguns leem apenas as manchetes, mas outros aproveitam para comprar um exemplar, enquanto esperam o sinal abrir. (ALEXANDER, 1965)

O efeito da interatividade, segundo Alexander (1965), se dá justamente pelo fato de haver movimentação e trocas entre as pessoas que passam, os jornais, o sinal de trânsito e os impulsos elétricos do semáforo. Logo, essa interatividade entre material e imaterial forma um sistema, já que funcionam em conjunto.

Assim, define Alexander, a parte fixa desse sistema seriam os receptáculos imóveis (semáforo, estante, calçada) e a parte móvel seriam os que operam em conjunto (pessoas, jornais, dinheiro, impulsos elétricos). Então, a parte fixa seria a unidade da cidade. Alexander defende que a imagem que alguém possui da cidade se define por esses subconjuntos reconhecidos como unidades. Em contraponto, ao analisarmos Silva (2011) em seu modo de enxergar a cidade como subjetivamente tangível, o autor considera o ponto de vista cidadão para entender a interatividade sujeito-espaço a partir de aspectos simbólicos dessa interação. A mescla do caráter físico das cidades (cores, formas, signos) com os aspectos simbólicos contidos nestes, permitem ao cidadão dar sua própria ordem à cidade, contando sua própria história, “É essa mescla simbólica que, enquanto lhe imprime cruzamentos de ideologias, de possíveis construções de relatos individuais que juntos falam da cidade, representam, contam e rememoram essa mesma cidade” (SILVA, 2011)

Já Santos (1978), muito semelhante a Alexander, considera o espaço como a construção a partir de um conjunto de fixos e fluxos. Os elementos fixos, são aqueles fixados fisicamente em algum lugar e permitem ações que modificam o próprio espaço, criando fluxos que redefinem as condições de tal ambiente e suas respectivas condições sociais. Os fluxos, por sua vez, são os resultados diretos ou indiretos das ações, atravessando e se instalando nos fixos, modificando a sua significação e o seu valor. (Santos, 1982 p.53; Santos, 1988 p.75-85)

Assim, a atual ubiquidade do digital no espaço urbano se dá através da integração do cotidiano social com o espaço da cidade e as plataformas virtuais por meio de objetos e ações que permitam tal interação como celulares, tablets, computadores e, indo um pouco adiante, dispositivos de realidade aumentada e virtual. Ou seja, os fixos e fluxos ou as parte móveis e imóveis presentes na dinâmica das cidades.

As atuais relações travadas no espaço e seu simbolismo dão à cidade uma nova centralidade na cena pós-moderna, onde os elementos e processos travados no espaço ganham outros valores. Observamos novas formas de construir e viver a cidade que passam, por exemplo, pela elaboração da arquitetura como pele simbólica, pelas práticas de reinterpretação dos lugares, e pela combinação das dinâmicas socioespaciais com as novas tecnologias de comunicação e de informação. (LEITE E LA ROCCA, 2010)

Tratando-se da realidade aumentada e virtual, também podemos observar que elas se tornam um vetor de interatividade dentro das cidades como, por exemplo, quando inseridas em um contexto artístico, como o aplicativo *Virtual Street Art*, desenvolvido com o intuito de ocupar a Avenida Paulista com obras de arte.

Até a primeira década do século XXI, esses trabalhos no meio digital sempre foram criações que se desenvolveram em um mundo sintético e separado do mundo real, um mundo paralelo que, embora baseado muitas vezes na realidade, formava uma entidade isolada. A partir do uso da realidade aumentada, tornou-se possível que dois mundos, que possuem diferentes naturezas, estejam unidos no mesmo espaço, em que o real e o virtual atuam juntos e de maneira inseparável. (TORRES, 2017)

A arte realizada no ambiente aberto das ruas, tecida pela lógica da efemeridade, costuma intensificar a sua presença em espaços públicos, tanto no sentido de assegurar um grau máximo de visibilidade como de acionar e intensificar um número mais amplo de espectadores. Nesse fluxo de mobilidade, as artes urbanas “desmaterializam-se” de sua forma concreta e multiplicam-se nos meios digitais. Escapam da solidão e passividade de obras dispostas nos espaços dos museus, tal qual o exemplo de Rancière, assim como dos critérios de valor, certificação e validação dos peritos e curadores concernentes ao campo artístico. (DIÓGENES, 2015)

Com o aumento da ubiquidade do virtual nas cidades, as dinâmicas que ocorrem em um, influenciam no outro, se tornando interdependentes. O fluxo constante de grupos de pessoas que manifestam suas opiniões em diferentes níveis e intensidades existe tanto dentro do ciberespaço quanto nas cidades e ambos se mesclam.

As muitas maneiras de enxergar a cidade são compartilhadas a cada momento e modificadas por cada receptor daquela mensagem, ou seja, a participação cidadã passa, espontaneamente, a ser registrada virtualmente. As cidades modificam e são modificadas pelos seus cidadãos e o conjunto de elementos que a compõem passam a estar em constante troca, tanto fisicamente quanto virtualmente.

As referências colocadas até este ponto estruturam os fundamentos para a aplicação experimental que é objeto desta pesquisa, onde buscou-se refletir sobre os espaços urbanos a partir da oficina Territórios Futuros: (Re)Moldando Cotidianos Possíveis desenvolvida na Semana Universitária de 2019 da Universidade de Brasília utilizando como base metodologias de mapeamento sensível, experimentações a partir do design especulativo e conceitos da sociologia, da filosofia e do próprio design.

3 O Imaginário como abertura: a experimentação como ferramenta de percepção de mundos

"A cidade está aberta para ser percorrida, e tais confrontações com a urbe vão gerando as múltiplas leituras dos seus cidadãos"

Armando Silva, Imaginários Urbanos

Segundo Grois (2015), experimentamos a história da arte e seus desdobramentos estéticos da forma como são representados nos museus, a liberação do novo liberaria também a história da arte, a história como tal, dando a oportunidade de escapar do museu. "Escapar do museu significa tornar-se popular, viva e presente fora do círculo fechado do mundo estabelecido da arte, além das paredes do museu" (GROIS, 2015, p.37). A liberação do novo permite aos teóricos da arte terem maior liberdade, sem a necessidade de dar um próximo passo na história. Artistas e teóricos podem estar engajados social e politicamente, refletindo sobre suas próprias identidades culturais e individuais e não se prendendo a uma conformidade estética, histórica ou política. Isso também pode ser dito se comparado ao ato de cartografar, que possui como impulso criar relatos contrários aos criados pelo poder dominante.

Para Rolnik (1989), enquanto a cartografia desfaz alguns mundos, abre-se para a formação de outros. Como em Deleuze e Guattari (2011) o processo cartográfico é aberto e possui múltiplas entradas, sempre conectável em todas as dimensões e adaptável para a exploração de diversas naturezas sociais, "pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação" (DELEUZE E GUATTARI, 2011, p.30). Portanto, o ato de cartografar abre espaço para identidades sociais e culturais, além de gerar questionamentos políticos, já que as cidades modernas passaram a se constituir para aniquilar possibilidades de nomadismos que permitam a apropriação e participação ativa dos habitantes, impedindo a abertura citada anteriormente.

Para driblar o funcionalismo urbano para além do ato de cartografar, surgem alguns movimentos como, por exemplo, a Internacional Situacionista. Os fluxos nas cidades se tornaram restritivos e confinadores, a Internacional Situacionista, de acordo com Jacques(2003), "lutava contra o espetáculo, a cultura espetacular e a espetacularização em geral, ou seja, contra não-participação, a alienação e a passividade da sociedade". Para isso, viam no meio urbano um terreno de ação e intervenção na luta contra a espetacularização e monotonia.

A retomada do discurso Situacionista é carregada de reflexões sobre a maneira como as cidades estão se constituindo na contemporaneidade. Cidades-museu, como receptáculos para turistas, cidade-espetáculo, com predomínio de parques temáticos ou, como exemplo, Las Vegas, cidade-genérica e urbanização generalizada³.

Muitas vezes os atores e patrocinadores dessas propostas também são os mesmos, assim como é semelhante a não-participação da população em suas formulações, e a gentrificação das áreas como resultado [...] que visaria tão somente a espetacularização mercantil das cidades. (JACQUES, 2003)

A partir das reflexões acima relativas ao espaço urbano e ao ato de cartografar, para esta pesquisa foi compreendido que uma das alternativas para o processo de abertura de novas possibilidades de aberturas experimentais e de reapropriação do próprio espaço urbano pelos seus cidadãos e cidadãs é o uso do Design Especulativo como impulsionador de questionamentos e soluções imaginárias que foge da linha de pensamento tradicional.

O Design Especulativo permite às pessoas a possibilidade da imaginação fluir livremente e de dar expressão física aos *insights* gerados. Assim, essas imaginações se fundamentam em situações cotidianas e é possível até mesmo encontrar fatores que futuramente possam ser indesejáveis dentro da sociedade, limitando-os ou, ao menos, construindo uma base de questionamentos tangíveis para evitá-los. O interesse em como as coisas poderiam ser permite que ideias se amplifiquem sem limitações e possam vir a se concretizar e, principalmente, manter a abertura para questionar e se manter questionável.

Para Dunne e Raby (2013) o Design Especulativo é uma forma de crítica, também chamado de Design Crítico Especulativo, "projetos de design críticos são testemunhos do que poderiam vir a ser, mas, simultaneamente, oferecem alternativas que destacam as fraquezas dentro da normalidade existente" (DUNNE E RABY, 2013, p.35). Sendo assim, na presente pesquisa e na concepção da oficina citada anteriormente, o Design Especulativo é visto como uma possibilidade de questionamento da hegemonia dentro das cidades.

Modelos hegemônicos de singularidades funcionam como narrativas que visam ao consenso, e forçam os corpos rumo a um fabricado e evasivo objetivo de "bem comum". A condição do corpo colonizado -fragmentado e plural- carrega em si mesma possibilidades de narrativas outras, múltiplas, trilhando alternativas de imaginação e exceção. (EIRA E BRANDALISE, 2019)

Como abertura para reflexão sobre o espaço urbano do Distrito Federal e sobre possibilidades outras de transpor os espaços urbano e virtual, foi proposta a oficina Territórios Futuros: (Re)Moldando Cotidianos Possíveis, desenvolvida durante a Semana Universitária de 2019 na Universidade de Brasília (Figura 1).

Foram feitas duas dinâmicas durante a oficina, a primeira voltada ao mapeamento coletivo e envolvendo o ponto de vista cidadão a partir do território do Distrito Federal. A segunda buscou explorar futuros possíveis a partir de alguns cenários dados e investigar as possibilidades de sobreposições dos espaços urbano e virtual nas ideias criadas para os cenários propostos aos participantes.

Iniciando pelo mapeamento coletivo, o grupo presente na oficina foi instruído a iniciar o mapeamento partindo da apresentação da ferramenta de cartografia sensível desenvolvida pelo duo argentino Iconoclasistas. O mapeo colectivo parte do princípio que o território se constitui a partir da construção social. Como visto em Silva (2011) "o território, portanto, não é

³ Termos citados no livro *Apologia da Deriva* de Paola Berenstein Jacques, 2003.

mapa, mas croqui", pois o que diferencia um do outro é que o mapa corresponde ao levantamento por parte de funcionários governamentais ou técnicos para relatar os limites oficiais ou reconhecidos legalmente. Já o croqui representa os limites evocativos e metafóricos, cercado por sentimentos coletivos e subjetividade social. Sendo assim, a partir do território do Distrito Federal, o grupo, durante a oficina, a partir dos seus relatos individuais e das vivências pela cidade, imprimiram simbolicamente suas visões sobre esse território (Figura 2).

A mescla do caráter físico das cidades (cores, formas, letras, signos) com os aspectos simbólicos contidos neste, permitem ao cidadão dar sua própria ordem à cidade, contando sua própria história e, juntos, rememoram aquele território.

Figura 1 – Participantes da oficina durante o mapeamento sensível do território do Distrito Federal



Fonte: autora (2019)

Figura 2 – Mapeamento sensível do território do Distrito Federal



Fonte: autora (2019)

Foram obtidos durante essa parte da oficina relatos políticos, visões críticas e questionadoras sobre como partes do território se constituíram. Alguns relatos incluem a associação de algumas regiões administrativas com determinadas características que dão a identidade daquele espaço, algumas reflexões políticas acerca de espaços de classe média alta que foram criados onde antes eram terras indígenas, além de identidades culturais e sociais de determinadas partes do território que foram reafirmadas pelos participantes.

Durante a segunda parte da oficina, os participantes foram convidados a pensar de forma especulativa em futuros possíveis de acordo com cartas do jogo *The Thing From The Future* criado por Stuart Candy e Jeff Watson. As cartas possuem como direcionamento três eixos: o arco temporal, a temática e o objeto, este podendo ou não se tratar de um objeto físico (Figura 3).

Figura 3 – Cartas do jogo *The Thing From The Future*

<p>(A) ATCO</p> <p>COLAPSO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(A) ATCO</p> <p>COLAPSO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(A) ATCO</p> <p>COLAPSO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(A) ATCO</p> <p>DISCIPLINA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(A) ATCO</p> <p>DISCIPLINA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(A) ATCO</p> <p>DISCIPLINA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(A) ATCO</p> <p>CRESCIMENTO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(A) ATCO</p> <p>CRESCIMENTO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(A) ATCO</p> <p>CRESCIMENTO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(A) ATCO</p> <p>TRANSFORMAÇÃO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(A) ATCO</p> <p>TRANSFORMAÇÃO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(A) ATCO</p> <p>TRANSFORMAÇÃO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(T) TAMSTICA</p> <p>EDUCAÇÃO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>ENTRETENIMENTO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>MODA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(T) TAMSTICA</p> <p>FAMÍLIA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>IGUALDADE</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>LUTAS</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(T) TAMSTICA</p> <p>GENÉTICA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>GÊNERO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>GOVERNO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(T) TAMSTICA</p> <p>SAÚDE</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>PODER</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>RELIGIÃO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(T) TAMSTICA</p> <p>AGRICULTURA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>CÉREBRO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>INFÂNCIA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(T) TAMSTICA</p> <p>CLIMA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>CLONAGEM</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>COMUNICAÇÃO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(T) TAMSTICA</p> <p>DOENÇAS</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>VIGILÂNCIA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>ECONOMIA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(T) TAMSTICA</p> <p>GENTRIFICAÇÃO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>VIGILÂNCIA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(T) TAMSTICA</p> <p>ECONOMIA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(O) OBJETO</p> <p>VEÍCULO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(O) OBJETO</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(O) OBJETO</p> <p>CAPA DE REVISTA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(O) OBJETO</p> <p>PASSAPORTE</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(O) OBJETO</p> <p>REMÉDIO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(O) OBJETO</p> <p>MONUMENTO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(O) OBJETO</p> <p>ALIMENTO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(O) OBJETO</p> <p>BEBIDA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(O) OBJETO</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>
<p>(O) OBJETO</p> <p>SOUVENIR</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(O) OBJETO</p> <p>MÓVEL</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>	<p>(O) OBJETO</p> <p>COSMÉTICO</p> <p>THE THING FROM THE FUTURE Design made on Stuart Candy's off-Museum Institutions and Future-Media</p>

Fonte: Fonte: Stuart Candy e Jeff Watson (Tradução da autora)

Os resultados obtidos na segunda parte da oficina permitiram compreender e reafirmar que a aproximação e reapropriação dos territórios por seus cidadãos e cidadãs tende a abrir possibilidades para novas visões de futuro. A partir das combinações dos três eixos de cartas os participantes puderam pensar em soluções imaginárias para situações cotidianas que poderiam acontecer num futuro próximo, construindo uma base de questionamentos acerca da forma como o sistema atual é constituído e limita a exploração dos espaços por seus cidadãos e cidadãs por consequência da vigilância ou da própria passividade midiática.

4 Conclusão

Numa visão geral, ao analisar a forma como o sujeito globalizado interage ubiquamente com o espaço virtual e com o espaço urbano foi possível determinar que os elementos simbólicos que compõem as cidades ajudam a estruturar a maneira como seus cidadãos e cidadãs se relacionam com elas, tanto dentro do próprio espaço urbano quanto do virtual. Também, através dessa virtualidade, foi possível perceber que grupos sociais passaram a se unificar e potencializarem suas ações nesses espaços, como consequência positiva da globalização. Sendo assim, a aproximação dos sujeitos com o caráter simbólico das cidades permite uma identificação e pertencimento com os espaços por eles ocupados.

Como experimentação sobre os fundamentos teóricos apresentados foi importante a aplicação da oficina experimental Territórios Futuros: (Re)Moldando Cotidianos Possíveis, utilizando a ferramenta de mapeamento sensível e coletivo disponibilizada pelo duo Iconoclastas, além do jogo *The Thing From The Future* desenvolvido por Stuart Candy e Jeff Watson, que possibilitaram a compreensão sobre como os participantes interagem tanto no espaço urbano quanto no espaço virtual trazendo à luz seus desejos para além da materialidade vivida no espaço urbano.

Por meio do mapeamento coletivo e sensível foi possível determinar características dos territórios que não estão presentes em mapas oficiais, permitindo, assim, que ocorra a percepção dos participantes que outra forma de ocupação daqueles espaços, por quem os habita, aconteça. Não menos importante foi a segunda parte da oficina onde a partir do Design Especulativo foi possível criar conexões e aberturas entre sujeito-espaço, para assim, levantar questionamentos críticos, a partir da experiência dos participantes e dos seus lugares de vivência nas regiões administrativas que habitam, e com isso instigá-los a refletir ou intervir na construção de futuros possíveis, através da sobreposição dos espaços urbano e virtual.

Como esperado, a pesquisa apresentou resultados que permitiram se chegar à conclusão de que os participantes da oficina, como cidadãos e cidadãs de qualquer localidade, moldam e são moldados pelos territórios que habitam, sendo eles urbanos e/ou virtuais. Ressaltamos a observação da potencialidade do espaço virtual como abertura, para a representação de discursos artísticos, sociais e culturais que acabam por se inserir dentro dos espaços urbanos, além de fundamentar os aspectos do pensamento do design como mediador de construções.

5 Referências

- ALEXANDER, Christopher. **Uma cidade não é uma árvore**. Tradução de Mauro Almada. Architectural Fórum, vol. 122, 1965.
- ARES, Pablo; RISLER, Julia. **Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa**. 1a edição. Buenos Aires: Tinta Limón, 2013.
- BRANDALISE, Isabella; EIRA, Henrique. **Patafísica: notas pendentes de soluções imaginárias**. Estereográfica, Brasília, 2019.
- CANCLINI, Néstor García. **A Globalizacao Imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade**. 4ª Edição. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2015.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, volume 1. 2a edição. 2a reimpressão. São Paulo: Editora 34, 2017.

- GROYS, Boris. **Arte, poder**. Tradução de Virgínia Starling. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2014.
- HAN, Byung-Chul. **No enxame: perspectivas do digital**. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.
- JACQUES, Paola Berenstein (org.). **Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade/ Internacional Situacionista**. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2003.
- JAPAN HOUSE SP. **Virtual Street Art: Realidade Aumentada Para uma Nova Experiência com a Arte Urbana**. Disponível em: https://www.japanhouse.jp/saopaulo/news/app_virtual_street_art.html . Acesso em: 13 jul. 2019.
- LEITE, Julieta. **A ubiquidade da informação digital no espaço urbano**. LOGOS 29 Tecnologias e Socialidades. Ano 16, 2º semestre 2008.
- SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. 4 edição. 2a. reimpressão. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.
- SIERRA, Francisco. **Tecnopolítica y nuevo 'sensorium'**. Notas para una teoría de la cibercultura y la acción colectiva. Index comunicación, Espanha, nº 9, p. 173-193, 2019
- SILVA, Armando. **Imaginários urbanos**. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- TORRES, David Ruiz. **Arte e realidade aumentada no contexto brasileiro: interação, percepção e hibridação**. In: Encontro Nacional da Anpap, 26, 2017, Campinas SP. Memórias e inventações.