

Na rua: leituras e reflexões urbanas a partir do uso de meios digitais

On the street: urban readings and reflections by means of digital media

➤ Denise Mônaco dos Santos
Nomads.usp
Universidade Federal de Viçosa, Brasil
denise.monaco@ufv.br

➤ Marcelo Tramontano
Nomads.usp
Universidade de São Paulo, Brasil
tramont@sc.usp.br

Abstract

The Hybrid Territories project explored the construction of urban hybrid spatialities by means of cultural action using digital media with a two-way perspective: of someone who occupies and experiences these spaces, as well as of someone who is called to understand these spaces, for they should there intervene. A form of collective creation through the use of digital interfaces has thereby been established as an effective action of intervention in an urban space, of which new understandings emerge, and establish reflexive territories that may even reshape the practice of the architect and the urban planner.

Keywords: Urban interfaces; Hybrid spaces; Contemporary urban spaces; Activism

Uma nova agenda para arquitetos

Estudos sobre os condicionantes das tecnologias de informação e comunicação nos campos da arquitetura e do urbanismo estão em pauta há vários anos. Mais recentemente, o uso dos meios digitais como elementos centrais na concepção de espaços, ou seja, nos processos de projeto, estão sendo intensamente investigados, ao mesmo tempo em que os objetos arquitetônicos construídos a partir do digital são amplamente divulgados, em meios especializados ou não. Há, em profusão, tanto análises críticas sobre essas obras, como produções teóricas que partem dos próprios arquitetos envolvidos com essa questão. No Brasil, a publicação de livros como o organizado por Sykes (2013) torna a questão das relações entre meios digitais e o campo da arquitetura mais acessível, principalmente na esfera acadêmica, enquanto as estruturas de laboratórios de modelagem e fabricação digital, em diferentes universidades, também atuam como vetores de discussões e análises, antes restritas àqueles que estavam efetivamente ligados a essas práticas em suas pesquisas.

Entretanto, os estudos e discussões a respeito dos meios digitais como componentes dos espaços, ou seja, como partes integrantes dos objetos arquitetônicos e espaços urbanos, na amplitude mesmo que pressupõem, são menos frequentes nos campos da arquitetura e urbanismo, e parecem estar, em certo sentido, sujeitos a olhares desconfiados por parte daqueles menos iniciados no assunto, tanto na academia como fora dela. Paira, ainda que velada, a questão: “isso é arquitetura?”. Essa suspeita talvez se explique, em partes, pelo fato de ser uma agenda de pesquisa que vem se estabelecendo a partir de diferenças campos disciplinares, e consequentemente, a partir de

diferentes perspectivas. E que exige um certo trânsito simultâneo do arquiteto pelas áreas da Computação e das Ciências Sociais, e suas congêneres. Mas, muito provavelmente, a explicação primeira dessa desconfiança esteja relacionada à prática de configuração de espaços híbridos, esses espaços que sobrepõem instâncias físicas e virtuais, adensando esferas comunicacionais e informacionais. Tal prática pressupõe, no âmbito do processo de projeto, abarcar o *design* da informação como ferramenta de projeto, ou seja, o *design* de interfaces computacionais. Dependendo do contexto em questão, prescinde da materialização convencional de novos objetos construídos, e consequentemente, prescinde de uma ação tradicional atribuída ao arquiteto, ou àqueles envolvidos diretamente no desenho da cidade. Tais espaços também estão sujeitos a temporalidades outras, alternando muitas vezes graus de efemeridade e caráter de permanência. Assim, de diferentes maneiras, os sistemas digitais têm influenciado o espaço físico, produzido determinados efeitos arquitetônicos e urbanos, expandindo seus limites para além das suas materialidades e temporalidades primeiras.

No campo das investigações, há uma certa dificuldade em se traçar uma genealogia precisa dos espaços híbridos, e dos estudos sobre eles. Cada disciplina traça percursos cronológicos, elabora sistematizações e utiliza instrumentos metodológicos de análise considerando aspectos que lhe são mais pertinentes. Os exames e sistematizações das modalidades de integração das tecnologias digitais na arquitetura e espaço urbano envolvem, entre outros: a arquitetura e os objetos interativos, que podem ou não estarem agregados a sistemas responsivos; as fachadas interativas; os *displays*

implantados em interiores de edifícios, ou integrados a fachadas; as projeções em edifícios e outras superfícies urbanas; ou ainda todo o conjunto de sistemas móveis ligados às chamadas mídias locativas. Os próprios termos *hybrid spaces*, *media architecture*, *urban informatics*, *mediated urbanism*, são representativos dos esforços em sintetizar esferas de atuação e pesquisa dentro de uma ampla agenda ainda em construção. Tais esferas se concentram, por exemplo, nos sistemas computacionais e aplicações interativas, como mostram Shaer e Hornecker (2010) no estudo detalhado sobre as Tangible User Interfaces, e também nos meios e suportes pensados como partes constituintes dos ambientes urbanos, como apresentam James e Nagasaka (2011a, 2011b), Weiner (2010) e ainda Tscherteu (2010a, 2010b).

Alguns pesquisadores da área de arquitetura e urbanismo vêm, assim, construindo um corpo teórico mais consistente ao tratarem da configuração dos espaços híbridos, objeto complexo que pressupõe interconexão de características, propriedades e qualidades de pelo menos três atributos: espaços / lugares, interfaces digitais e pessoas. A variação de elementos dentro dessa matriz nas quais situam-se esses atributos desenha cenários diferentes de hibridismos, que nunca são os mesmos, não são passíveis de repetições, e estão sujeitos a uma condição de originalidade. São múltiplos, sempre novos, inéditos. Aproximam da definição mesma de virtual, proposta por Lévy (1996): “contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (p.16). Baltazar (2002), citando um exemplo de obra onde sistemas digitais responsivos são parte do objeto arquitetônico, destaca que o “ambiente emerge (é completado e recompletado) a cada interação do usuário com o edifício”, sinalizando a *emergência* como decorrente da inter-relação de elementos.

Territórios Híbridos como territórios reflexivos

O projeto Territórios Híbridos, desenvolvido entre 2011 e 2013 pelo Nomads.usp Núcleo de Estudos de Habitares Interativos da Universidade de São Paulo, e diferentes parceiros, entre eles gestores públicos, coletivos culturais e pesquisadores, teve como objetivo explorar a construção de espacialidades híbridas a partir de ações de cunho cultural com uso de meios digitais, voltadas a estimular o reconhecimento e a valorização de diversidades culturais, sociais e regionais. Tal projeto, financiado pela FAPESP como pesquisa de políticas públicas, estruturou-se formalmente como uma pesquisa-ação, que pressupõe, segundo uma das definições de Thiollent (2005) “um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (p.16).

Nesse projeto destaca-se um conjunto de intervenções em meio urbano com o uso de meios digitais em ações específicas, como, por exemplo, a ação chamada Cenas Urbanas, que buscou suscitar através da fotografia novos olhares sobre alguns lugares e edifícios existentes em algumas cidades brasileiras de porte médio distantes

entre si. Eventos simultâneos em praças de cada uma das cidades participantes se tornaram um único evento por meio de conexões digitais. Em outras ações, o uso de interfaces de *graffiti* digital se mostraram favorecedoras da expansão de experiências individuais para instâncias de uso coletivo e compartilhado. Resultados específicos de cada uma dessas ações do projeto Territórios Híbridos foram obtidos segundo seus objetivos, e tiveram seus processos discutidos, em particular, em diferentes pesquisas. O livro *Territórios Híbridos: ações culturais, espaços públicos e meios digitais* (Tramontano, M., Santos, D. M., Pratschke, A. et al., 2013) também apresenta uma série de análises sobre diferentes ações desse projeto.

Diversas interfaces digitais foram implementadas e usadas de maneiras distintas nas experiências realizadas pelo projeto. Uma mesma ação envolveu diferentes *layers* de comunicação estabelecidos em estágios distintos do seu desenvolvimento, seja entre os sujeitos participantes - comunidades locais, grupos de pessoas, ou ainda o público de determinados eventos culturais - seja entre os parceiros envolvidos. Nesse sentido, um rol significativo de ferramentas, sistemas e interfaces digitais foram utilizados no projeto, sendo que, por um lado, destacam-se os aplicativos disponíveis na internet, de uso aberto, e por outro, interfaces customizadas. Entre as plataformas utilizadas no projeto especialmente desenhadas, destacam-se a interface *Comentários*, utilizada para publicizar as opiniões do público em eventos culturais através de projeções no espaço urbano, e a *Rádio de Rua*, uma interface de comunicação que consiste em um sistema móvel e leve de captação, amplificação, reprodução e gravação de som, utilizada para favorecer diálogos presenciais coletivos, tornando-os audíveis a muitas pessoas, em espaços urbanos. Por outro lado, interfaces ligadas à realização de *graffiti* digital, com o aplicativo TouchTag, foram exploradas como instrumentos que favorecem a publicização de conteúdos de caráter mais pessoal, privado, para esferas de interação pública e coletiva.

Aqui, chama-se atenção sobre alguns aspectos específicos que emergiram a partir do uso das interfaces *Comentários*, *Rádio de Rua* e de *graffiti digital*, que foram implementadas como meios, *loci* temporários de comunicação. Seus usos foram orientados a partir da premissa do quão difícil é promover diálogos entre pessoas que não se conhecem, ou mesmo entre aquelas que, mesmo estando próximas fisicamente, ainda que por algum interesse em comum, ignoram-se. Um dos objetivos do projeto era justamente colocar gestores públicos, coletivos e agentes culturais, e comunidades ou públicos, juntos na construção de ações culturais, adensando interlocuções e agregando interesses em comum.

As experiências com os usos dessas interfaces, entretanto, mostram ainda possibilidades de outras naturezas, em um duplo sentido. Fazem emergir questões em grupos, comunidades e populações que podem, por um lado, permitir que esses próprios conheçam suas particularidades e, por outro, que os gestores públicos ou aqueles que lidam diretamente com a configuração dos espaços urbanos colem informações mais apuradas, sensíveis, sobre os modos de vida dessas comunidades e populações. Assim, para além do diálogo, o uso dessas interfaces parecem favorecer às comunidades e grupos um olhar mais detido para si mesmos, configurando leituras outras sobre si, instaurando um processo reflexivo a partir de questões

que emergem da construção de uma interlocução mais dirigida. Da mesma forma, para além do diálogo, torna-se possível aos gestores e interventores uma forma específica de coleta de dados, que configura leituras mais refinadas sobre essas comunidades e grupos, sobre seus modos e contextos de vida cotidianos. Tais leituras, construídas a partir de experiências conjuntas em meio urbano, são formas de apreensão singulares, que podem vir a alimentar a *praxis* de arquitetos, *designers* e gestores urbanos.

Nesse sentido, quer-se destacar aqui que tais interfaces são meios que favorecem e promovem reflexões ancorados em espaços e lugares urbanos, numa perspectiva de mão dupla que envolve tanto os que ocupam e vivenciam tais espaços e lugares, como aqueles que são chamados a entendê-los, porque aí devem intervir. Tratam-se de possibilidades de uso dessas interfaces em determinadas situações e contextos urbanos como meios favorecedores da construção de um território reflexivo que alimenta esses dois conjuntos de atores.

O criar coletivo e a prática do arquiteto

O processo de construção de parcerias para a realização conjunta e colaborativa de ações culturais foi um dos focos de estudo e de atuação do projeto Territórios Híbridos. Os resultados mais significativos do projeto parecem advir justamente desse caráter de atuação conjunta. As ações na rua realizadas pelo projeto mostraram que os caminhos de construção coletiva do espaço público, auxiliada pelo uso de meios digitais, podem favorecer o convite à expressão de diferenças, de pluralidades de pensamento e de modos de vida da população. Parecem encorajar atitudes participativas e propositivas, com a introdução de *layers* de reflexão coletiva sobre questões urbanas, em situações cotidianas e em outras. Tanto para os propositores como para a população, os sujeitos urbanos, esse processo reflexivo favorece uma maior consciência e responsabilidade em relação aos seus meios, social e urbano. Mas é certo que, com relação a esses últimos atores, estabelece reverberações futuras que são de difícil apreensão. De outra forma, para aqueles que projetam os lugares urbanos, essas experiências indicam perspectivas de revisão de atribuições e metodologias de atuação.

Num primeiro momento, as intervenções urbanas no âmbito do projeto Territórios Híbridos tiveram prerrogativas de se ter os sujeitos urbanos como produtores de conteúdo, como interatores ativos e não passivos, como agentes sociais e culturais. Percebeu-se, entretanto, que ao atuar nesse sentido, os pesquisadores e outros agentes interventores situam-se em fronteiras que permeiam os limites da neutralidade, posicionando-se ao lado desses sujeitos justamente como agentes sociais e culturais, comprometendo-se àquelas experiências conjuntas atribuindo-lhes um caráter transformador. No caso dos pesquisadores, essa atuação parece estar na contramão de uma legitimação acadêmica, nos termos apresentados por Borja (2014), que afirma: “Legitimou-se como saber acadêmico o “não comprometido”, aquele que elimina o pensamento crítico e que rejeita a intervenção transformadora da realidade social” (p.10). Esse autor procura justamente saudar uma combinação entre estudo e participação ativa, engajada, próxima às experienciadas na rua por pesquisadores.

Ainda que algumas intervenções do projeto fossem moldadas com objetivos específicos, a maioria delas foi pensada para não configurar fins em si mesmas. Porém, mostraram-se como únicas, singulares, na perspectiva do estabelecimento de um criar coletivo. Nesse sentido, passaram a ser entendidas também como um processo de intervenção no espaço em si, e não como uma etapa de pré-intervenção, ou de pesquisa, como se de fato outras ações estivessem por vir. Configuram-se como situações no espaço que aliam sujeitos e interventores, e constituem uma ação cultural em si. Diferente do que se costuma considerar em processos de projetos participativos convencionais, onde usuários são chamados a atuar em etapas de pré-projeto. Na configuração de espacialidades híbridas, além das prerrogativas de *design* de interfaces, como se viu, acentuam-se as atuações conjuntas de usuários e propositores que são, simultaneamente, processo e produto. Mais que vivências, são experiências que se efetivam nos espaços da cidade, cujas possibilidades únicas podem ser apreendidas na complexidade mesma de relações que as permeiam. Configuram-se sempre inéditas, e irreproduzíveis.

O criar coletivo é um processo alimentado por todos os participantes e do qual todos eles - arquitetos, gestores urbanos, artistas, *designers*, públicos, e cidadãos, se alimentam reflexivamente. Aqui, o arquiteto como proponente, está não só intrinsecamente ligado a uma prática efetiva de intervenção em meio urbano, mas também a uma atividade especulativa que expande-se em direção a um comprometimento com vistas a mudanças. A prática do arquiteto nesse sentido precisa ser entendida como um ato cultural e político *per se*, através do qual novas compreensões emergem, e se estabelecem outros territórios reflexivos. Nesse contexto, parece oportuna a proposição de Montaner e Muxí (2014) que indica a importância de uma refundamentação de critérios para um projeto crítico amplo, no qual a prática da arquitetura e urbanismo teria muito a contribuir, ainda que imbuída da despreensão de reconstrução de uma ideologia hegemônica. Esse projeto crítico, segundo os autores, abriria um novo horizonte, e envolveria ações pendentes, como a de registrar a realidade criticamente, mapeando-a, até tornar visível aquilo que se tenta apagar. Na visão dos autores, esse projeto crítico teria que se basear na valorização da experiência e na promoção do ativismo, recuperando alguns conceitos, entre eles, a ação.

Agradecimentos

FAPEMIG Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais.

FAPESP Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

Referências

- Baltazar, A. P. (2002). O novo paradigma na arquitetura: a linguagem do pós-modernismo. *Arquitextos*, 03, 025.06. Retrieved from <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.025/75>.
- Borja, J. (2014). Introdução. In J. M. Montaner & Z. Muxí. *Arquitetura e política. Ensaios para mundos alternativos*. São Paulo: Gustavo Gili.

- James, A. & Nagasaka, D. (2011a). Integrative design strategies for multimedia in architecture. In J. M. Taron, V. Parlac, B. Kolarevic & J. S. Johnson (Eds.). *Proceedings of ACADIA 2011*. Banff (Alberta): Canada.
- James, A. & Nagasaka, D. (2011b). Theoretical connection points between multimedia and architecture. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 10 (1), 171-178.
- Lévy, P. (1996). *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34.
- Montaner, J. M. & Muxí, Z. (2014). Por uma cultura crítica e alternativa, da experiência e do ativismo. In J. M. Montaner & Z. Muxí. *Arquitetura e política. Ensaio para mundos alternativos*. São Paulo: Gustavo Gili.
- Sykes, A. K. (Org) (2013). *O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009*. São Paulo: Cosac Naify.
- Thiollent, M. (2005). *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Cortez Editora.
- Tramontano, M., Santos, D. M., Pratschke, A. et al. (2013) *Territórios híbridos: ações culturais, espaço público e meios digitais*. São Carlos: Instituto de Arquitetura e Urbanismo USP.
- Tscherteu, G. (2010a). Media architecture. In G. Tscherteu & M. Tomitsch (Eds.). *Media architecture biennale 2010. Exhibition catalogue*. Vienna: Media Architecture Institute.
- Tscherteu, G. (2010b). Media facades: fundamentals terms and concepts. In G. Tscherteu & M. Tomitsch (Eds.). *Media architecture biennale 2010. Exhibition catalogue*. Vienna: Media Architecture Institute.
- Weiner, H. (2010). Media architecture as social catalyst in urban public spaces. In J. Geelhaar et al. (Eds.). *MediaCity: interaction of architecture, media and social phenomena*. Weimar: Bauhaus-Universität.