

CULTMAP: CARTOGRAFIAS ARTÍSTICAS URBANAS

Carolina ReichertAndres - UFSM

Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi - UFSM

Resumo

Esta pesquisa concentra-se numa investigação que inter-relaciona ambiente físico, geográfico e espaço eletrônico pela criação de uma cartografia artística que se baseia na apropriabilidade das obras locadas no espaço urbano de Santa Maria, RS. O projeto de pesquisa baseia-se no desenvolvimento de uma proposta para web arte, na qual se fundamenta a hibridação da arte às geotecnologias. Propondo-se, por meio de uma rede de arte colaborativa, a interatividade de usuários de internet visando a manipulação das obras catalogadas.

Palavras-chave: arte e tecnologia, mapeamento, *Cultmap*

Abstract

This research focuses on research that interrelates the physical, geographic and electronic space by creating an artistic mapping based on the appropriability of the work in the urban space leased from Santa Maria. The research project is based on developing a proposal for web art, which is based on the hybridization of the art and geotechnology. Suggesting, through a network of collaborative art, the interactivity of Internet users seeking the manipulation of the works cataloged.

Keywords: art and technology, mapping, *Cultmap*

Introdução

A cidade tem como umas das características principais sua mutabilidade. O lugar das coisas muda frequentemente. As paisagens sobrepõem-se ao longo do tempo. Mas, algo se destaca pelo olhar perceptivo de uma passante. A visão na academia foi alfabetizada para isso: atentar-se aos detalhes que foi educada a conhecer. Na prática, as caminhadas pela urbe tornam-se exercícios. Nelas destacam-se, notadamente, manifestações artísticas inseridas no contexto físico da cidade as quais, por vezes, possuem um período de duração em função daquela característica.

Os lugares de arte pública são testemunhas disso. Transmutam-se quando se pratica esse lugar. O *graffiti* e o *stickers* inserem-se em tal contexto. A proposta

de estudo que aqui se apresenta como pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Mestrado na UFSM define a catalogação dessas artes urbanas, especificamente, na cidade de Santa Maria. Por meio dessa catalogografia, pretende-se expor um mapeamento artístico das obras de arte inseridas nas suas vias públicas dessa cidade.

Pelo *Cultmap*, as obras de arte cartografadas são passíveis de apropriação. A elaboração de uma web arte propicia no ciberespaço não só o trânsito da fisicidade urbana como também uma hibridação entre arte e geotecnologias¹. Na web a disponibilização dessas manifestações artísticas explora a manipulação digital das imagens por internautas e o conhecimento de espaços físicos geográficos percebidos por outro olhar. Dentre os artistas e as propostas referenciais em projetos que fazem uso da geografia como processo de uma prática poética estão o *Geoplay*, *ArtSatBr* e, ainda, o *Flagr*². No primeiro projeto o internauta estipula um percurso imagético, geográfico e virtual por meio de endereços inicial e final. No *ArtSatBr*, os internautas ressaltam especificidades de lugares geográficos pela observação das informações peculiares a esse lugar que são relativos ao meio em que vivem, enquanto no *Flagr* é a impressão dos lugares que constrói mapas. Esses projetos transformam-se em verdadeiros bookmarks geográficos das manifestações artísticas peculiares a locais específicos.

Dentre alguns autores que auxiliam no embasamento teórico desse estudo primeiramente está Michel de Certeau, presente aqui, pela discussão do contexto de espaço e também do lugar praticado. Também se utiliza Lúcia Leão que esclarece as definições de mapas desde o físico até o mapa do ciberespaço utilizado na arte contemporânea. Em segundo lugar, Júlio Plaza que debate a arte e a interatividade pelas contribuições do interator perante à obra de arte. Além desses, entre outros teóricos que circundam essa temática estão André Lemos, Kevin Lynch, Nelson Brissac Peixoto, Elizabeth Seraphim Prosser.

A importância prática e poética, nesse estudo, baseia-se na apropriabilidade das artes urbanas para fins de registro. Não apenas arquivar obras de arte urbanas e, sim, de atualizá-las em outro contexto artístico exploratório que se instaura no ciberespaço. Dispô-las para a intervenção do internauta por meio da

sua representação digital, virtual. Assim, o Cultmap poderá tornar-se uma referência visual para os que queiram ingressar na arte de rua.

Lugares praticados

"*Vocês chegaram a perceber os morros que vemos (...) quem vem pela faixa nova? Eu parei o carro e fotografei!*" Pelas palavras de uma docente do curso de Artes Visuais - Bacharelado da UFSM, nas quais ela intensificava a importância de um treino do olhar perceptivo sobre o que nos rodeia, é que se nitidificou outra percepção da cidade de Santa Maria. Cada lugar percorrido, até então, era unicamente transitório; idas e vindas de lugares a outros, fundadas pela brevidade de passagem na condição de transeunte na cidade. Nessas trajetórias, os lugares se inter-relacionam; produzem espaços à medida que atendem um desejo perceptivo do lugar. Desse modo, torna-se espaço por ser um "lugar praticado". Ao "espaço" não implica a estabilidade que necessita o "lugar". Ele é variável, "é um cruzamento de móveis" (CERTEAU, 1998, p. 202). A posição da arte inserida nas ruas, em uma praça, que é exemplo de lugar, é variável e circunstancial. A rua enquanto um lugar geometricamente definido é tornado espaço pelas manifestações inseridas nelas e, aqui, também se explica pela atuação do artista nesse lugar que o torna espaço pelo seu registro artístico.

Os registros podem remeter a informações que pela sua localização, nas ruas, tornam-se públicas. Evidenciam-se vulneráveis à apropriação de quaisquer meios. Nesse contexto, o designer americano Matt Jones inspirado pela qualidade apropriável das simbologias usadas por moradores de rua, onde elas indicam lugares com alimentação gratuita e segurança para dormir, absorve e as atualiza para anunciar, em outro contexto pelas vias públicas, redes Wi-Fi vulneráveis. Denominados *Warchalking* (Figura 1) são os usuários dessas redes que vagam pelas ruas verificando onde existem redes de Internet sem fio, sem proteção. Quando identificadas eles reutilizam os símbolos, marcando os lugares com giz. Essa prática especifica a ação naquele lugar. Desse modo, promovem-no para

que demais internautas possam navegar gratuitamente naquele espaço. Dessa maneira, eles produzem mapeamentos invisíveis pela cidade através de uma simbologia.

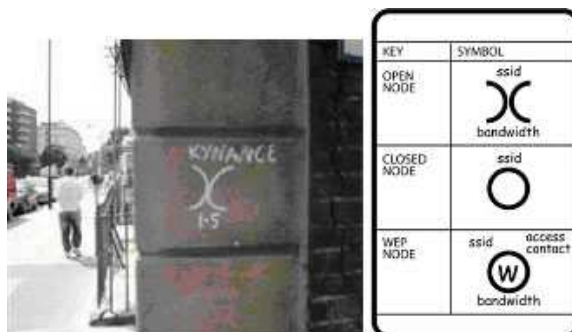


Figura 1 - *Warchalking* - lugar praticado

Um mapa expõe a visualidade de um lugar. Segundo Leão (2002, p. 19) existem duas definições de mapa. Primeiramente, o mental no qual cada indivíduo traça, dentro de uma cartografia, suas vias de acesso peculiares no qual itinerários mentais de circulação se configuram dentro de um espaço geográfico de vivência comum entre seus habitantes. O segundo possui formatação labiríntica, pois "o viajante não conhece a representação do espaço e conta, apenas, com o que vai colhendo pelo trajeto". Nesse contexto, as cartografias artísticas podem informar os itinerários artísticos, mas "embora pertençam no espaço representado, avançam e multiplicam espaços" que "se desdobram ao caminhar". Dessa forma, Lynch (1960, p. 14) afirma também que há um "processo de orientação" pelas "imagens do meio ambiente". Além disso, o autor aponta que "a imagem é o produto da percepção imediata" das experiências de localização na cidade. Portanto, as manifestações artísticas são passíveis da construção de uma cartografia artística de Santa Maria que necessitam ser desdobradas (Figura 2).



Figura 2- Primeiro graffiti na Rua Cel. Niederauer, nº. 24, no Centro de Santa Maria. Em seguida, graffiti localizado na rua acima da Rua CelNiederauer, Rua Dr. Bozano, nº. 392 no Centro.

Segundo Certeau (1998, p. 203), os relatos transformam de maneira contínua os lugares em espaços e os espaços em lugares. Pertinente, justamente a questão em que o artista pode fazer de lugar estável, geográfico e geométrico a base para o processo criativo das artes visuais fixadas no espaço físico urbano. Esse espaço relata manifestações artísticas em lugares *x, y, z...* e assim exhibe um *lugarpraticado*, pois o lugar perde sua neutralidade. As trajetórias criam uma rede na qual as ações podem ser localizadas – "geografia de ação" – no interior de um ambiente, e embora haja aí um processo de criação este não é desordenado, sem regras, pois tem de obedecer a certa sintaxe que nos possibilita localizar os acontecimentos, as ações, os deslocamentos espaciais, num espaço em comum, desta maneira criando sentido. Essa preocupação com as "práticas espacializantes" é levada em conta depois que se examinam os códigos e as taxionomias da ordem espacial. Dois conceitos igualmente fundamentais são o de mapa e o de percurso. Nesse caso, o conceito de "mapa" não é o mesmo usado habitualmente, pois as práticas dos espaços acabam por construir outro mapa pelas obras de arte encontradas em Santa Maria.

Arte e geotecnologia: entrecruzamentos para web arte

Com o advento da Internet, não só a comunicação entre pessoas dos lugares mais longínquos tornou-se simultânea, como também propiciou a interatividade de indivíduos em obras artísticas no ambiente eletrônico. Por meio desses eventos, coletivos e colaborativos, muitos artistas executam projetos de web arte que hibridam arte à geografia. Nesses projetos busca-se inter-relacionar o espaço físico, geográfico e o virtual, imersivo nos mais variados modos de criações.

No caso, citamos o *Flagr*, onde os usuários promovem lugares dos EUA de acordo com as postagens, ou seja, a impressão que se tem de um lugar é compartilhado com demais usuários. O *Flagr*(Figura 3) edifica-se pelo envio de e-mail do celular dos internautas que compartilham locais os quais são

interessantes nas cidades, principalmente, daquele país que, como explica Lemos (2009, p. 56), "trata-se de criar uma espécie de *bookmark* do mundo real". O internauta cria seu mapeamento por meio de *tags* que, de acordo com sua vivência em um determinado lugar geográfico, desenha uma trilha feita com bicicleta ou até mesmo evidencia o melhor *cheesecake* americano. Mapeados, pela plataforma de localização geográfica do *Google Maps*, esses *tags* se transformam em uma leitura coletiva de um determinado espaço físico público que, segundo Plaza (2004, p. 17) é na interatividade que há "colaboração construtiva e inovadora entre usuários e interfaces digitais".

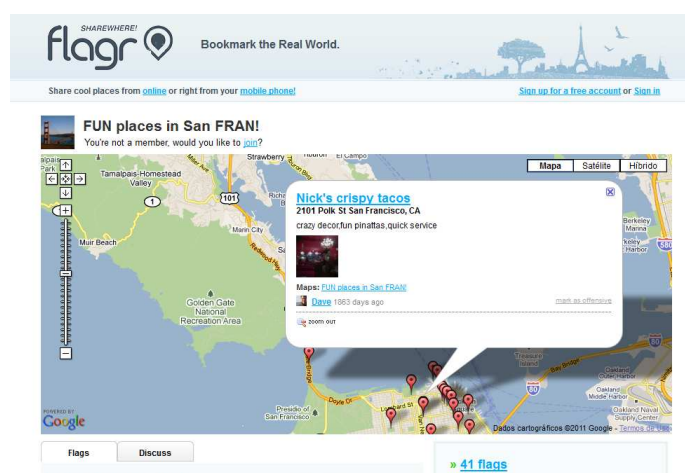


Figura 3 - Flagr, bookmarks reais

Outro projeto, uma web instalação intitulada *Geoplay* também utiliza a plataforma geolocalizável do *Google*. No projeto, o artista Rafael Marchetti propõe ao usuário a criação de uma rota virtual delimitada por endereços inicial e final, dentro do território brasileiro. Esse caminho virtual delinea-se pelo georreferenciamento das imagens do *Panoramio* que cria um audiovisual, em tempo real, que ilustra o trajeto. Esse projeto para web se apropria das rotas do *Google Maps* e propõe ao internauta o conhecimento das especificidades culturais dos habitantes dos lugares geográficos à medida que a rota virtual é traçada e visualizada pelo usuário.

Outro projeto calcado na mesma plataforma do *Google* é o *ArtSatBr* que pretende o agrupamento de informações sobre o meio ambiente: poluição, queimadas, miséria, etc.; nessa rede colaborativa o interator coopera com

imagens, sons, vídeos e textos. Além disso, esse projeto objetiva a inserção de uma rede social de inclusão artística visando inovação pela criação de um conjunto de *softwares* que pretendem transformar celular e computador em meios específicos para inclusão social artística. Dessa forma, se percebe que o artista e sua obra existem, apenas pela participação efetiva do público, afirma Forest (1998, apud PLAZA, 2004, p. 17).

Numa revisão geral, ao que tange a hibridação nos projetos citados anteriormente, eles não só defendem a interatividade degustativa do internauta na geografia virtual como também apresentam propostas específicas sobre as especificidades culturais, quando nesse caso cita-se as queimadas do centro-oeste do país, denunciadas pelo *ArtSatBr*. Por conseguinte, as características nesses projetos são providenciadas não só pelos interatores que, como explica Plaza (2004, p. 25), é o usuário, pela sua interação e contribuição à obra, que a define, mas também pela geografia de determinado lugar. Nesse caso, os interatores definem mapas, definem rotas e lugares pontuais que se tornam "bookmarks" geográficos pela relação híbrida da arte com a geografia.

Cartografias artísticas

Por meio do mapeamento artístico da cidade de Santa Maria pretendou uma transposição do espaço físico ao virtual. Para isso, primeiramente, elaborou-se essa cartografia mentalmente nas caminhadas pela cidade, no seu mapa físico. A rua funciona como um "dispositivo do olhar" e o espaço se coloca como "experiência fundamental daquele que passeia" (PEIXOTO, 2004, p. 101). Com o olhar atento busco obras de arte, *graffiti* e *stickers*, instalados na fisicidade de Santa Maria. Aqui assumo a posição do *flâneur*³ que, como explica PEIXOTO (2004, p. 99), sendo "como se recolhesse espécies para uma verdadeira tipologia urbana". Ao perceber essas obras nas vias públicas marco o ponto; não o ponto geográfico, mas o ponto particularizado. A partir disso, quando rememoro o meu mapa dessas obras de arte avistadas remeto aos meus mapas mentais.

Para cartografar geograficamente essas obras pretendo refazer as primeiras caminhadas munida com GPS e máquina fotográfica. Acredito que esse

mapa particularizado poderá se tornar visível pelos passos refeitos no GPS. Dessa forma, meus deslocamentos tornar-se-ão digitais. O registro fotográfico, intencionalmente documental, se fará para estudar a obra detalhadamente, pois preciso dos seus detalhes, suas minúcias. São eles que sustentam o olhar no exercício da visão perceptiva. Além disso, saber sobre o processo da obra, pois ali estão embutidos pensamentos, histórias, poética. Santa Maria "se torna uma mídia alternativa", como afirma Prosser (2010, p. 27), pois são as superfícies, os muros, as paredes o "suporte" para arte. Assim, também poderão se formar outros mapas que se construam pelas características artísticas de determinado artista de rua.

Depois de iniciada tal etapa, os mapeamentos serão conduzidos ao software livre de uso geotecnológico Quantum Gis para pontuar as coordenadas geográficas instituindo a cada um as manifestações artísticas nelas localizadas. À medida em que tal etapa se estabelece também se propõe a criação de um banco de dados que constituirá o início de um estudo para viabilização de web arte no ciberespaço do *Cultmap*. Ainda nessa fase, investigar-se-ão artistas que fazem da cidade o seu suporte para arte e oferecer-lhes mais uma possibilidade de veicular suas obras. Dessa maneira, o acervo virtual do *Cultmap* se atualizará. Feito isso, pesquisar-se-á a disponibilidade de gerar acesso, aos usuários interessados em colaborar com o *Cultmap*. À medida em que se constitui o banco de dados juntamente aos mapas dos locais inseridos no *Cultmap*, poderá se propor narrativas acerca da arte entre seus usuários e os artistas envolvidos. Com o *Cultmap* locado na Internet os diálogos irão transcorrendo, o que possibilita a análise dos processos no fazer artístico.

Notas:

1 Área de estudo específica dentro da geografia que analisa a superfície terrestre por meio de mídias que agregam tecnologia à geografia.

2 Geoplay autoria de Rafael Marchetti, ArtSatBar elaborado no Laboratório em Arte Realidade Virtual da UnB, coordenado pela Prof^a. Dr^a. Suzete Venturelli, Flagr foi idealizado três jovens norte-americanos, em 2005.

3 Peixoto (2004, p. 99) explica o *Flanêur* como o novo observador que, a passos lentos e sem direção, caminha pela cidade com intenção calma e contemplativa dos lugares

Referências

ALMEIDA, Cláudia Maria; CÂMARA, Gilberto; MONTEIRO, Antonio Miguel V. (Orgs) (2007) **Geoinformação em urbanismo: cidade real x cidade virtual**. São Paulo: Oficina de textos.

BEIGUELMAN, Giselle (Org.). (2009) **Apropriações do (in)comum: espaço público e privado em tempos de mobilidade**. São Paulo: Instituto Sérgio Motta .Digitalizado.

CERTEAU, Michel de. (1998) **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Vozes. Digitalizado.

FIALHO, Daniela Marzola. (2006) **Arte e Cartografia**. In: I Seminário Arte & Cidade, 2006, Salvador, Bahia. Disponível em: <www.artecidade.ufba.br/st3_DMf.pdf>. Acesso em julho de 2010.

FRANGE, L. B. P. (2010) **Cidades desenhantes, um desnorte**. In: Anais do 19º Encontro da ANPAP, 2010, Cachoeira, Bahia. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/2010/pdf/cpa/lucimar_bello_pereira_frange.pdf>. Acesso em outubro de 2010.

HOLANDA, Giodana Borges de. (2008) **Do sublime tecnológico às cartografias de fluxos**. 155 f. Tese (Doutorado em Artes e Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

LEÃO, Lúcia. (2002) **Interlab - labirintos do Pensamento**. Contemporâneo. São Paulo: Iluminuras.

LEÃO, Lúcia (2002) Labirintos e mapas do ciberespaço. In:_____ **Interlab - labirintos do Pensamento**. Contemporâneo. São Paulo: Iluminuras.

LEMOS, André. (2009) Cidade e Mobilidade. In:_____ **Apropriações do (in)comum: espaço público e privado em tempos de mobilidade**. São Paulo: Instituto Sérgio Motta. Digitalizado.

LYNCH, Kevin. (1960) **A imagem da cidade**. São Paulo: Vozes. Digitalizado.

RUSH, Michael. (2006) **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes.

PEIXOTO, Nelson Brissac. (2004) **Paisagens urbanas**. São Paulo: Senac.

PLAZA, Júlio. (2004) **Arte e interatividade: autor-obra-recepção**. Disponível em <<http://www.cap.eca.usp.br/ars2.htm>>. Acesso em agosto de 2010.

OLIVEIRA, Vladimir Santos. (2010) **Plasti-CidadesCartográficas**. In: Anais do 19º Encontro da ANPAP, 2010, Cachoeira, Bahia. Disponível em:

<http://www.anpap.org.br/2010/pdf/cpa/vladimir_santos_oliveira.pdf>. Acesso em outubro de 2010.

Referências eletrônicas

ArtSatBr. Web instalação. Disponível em <<http://www.artsatbr.unb.br/>>. Acesso em março de 2011.

Geoplay. Web instalação. Disponível em <<http://geoplay.info/>>. Acesso em abril de 2011.

Flagr. Site oficial. Disponível em <<http://www.flagr.com/>>. Acesso em março de 2011.

Warchalking. Clube do warchalking. Disponível em <<http://www.clubedowarchalking.com.br/>>. Acesso em abril de 2011.

Carolina ReichertAndres é mestranda no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais na UFSM, linha de pesquisa Arte e Tecnologia. Bacharel em Artes Visuais pela UFSM.

Reinilda de Fátima BerguenmayerMinuzzi possui formação em Artes Visuais. Doutorado em Engenharia de Produção [Gestão Integrada do Design, UFSC/2006]. Docente do Departamento de Artes Visuais/UFSM desde 1991. Líder do Grupo de Pesquisa Arte e Design/CNPq. Atua no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/Mestrado em Artes Visuais-UFSM. Atualmente é coordenadora do Curso de Especialização em Design para Estamparia/UFSM.