

Memórias coletivas híbridas e multiculturais

Daniel Paz de Araújo¹ Hermes Renato Hildebrand²

Resumo: No contexto cultural é notável a potencialidade dos dispositivos móveis digitais para criação, conexão e amplificação de memórias que relacionam lugares físicos com conteúdos digitais. Registros de pontos multiculturais passam a ser compartilhados e complementados coletivamente através das mídias digitais, criando novas formas de percepção, exploração e experimentação. Assim, a cultura tem seus limites espaço-temporais reduzidos e passa a ter diversas de suas características cristalizadas em ambientes virtuais ao serem transpostas de suas naturezas físicas, mantendo uma forte conexão entre as realidades *on* e *off-line*, ou seja, passam a ser híbridas. Neste sentido, foram aplicados diferentes aparatos tecnológicos de baixo custo para realizar as conexões entre pontos físicos da cultura regional com camadas informacionais digitais, cartografando uma memória coletiva, híbrida e multicultural. Para tal, diferentes experimentos foram realizados nos estados de São Paulo, Minas Gerais e Rio Grande do Sul, tendo seus processos e resultados apresentados na atual pesquisa, referenciando o conteúdo transmidiático produzido.

Palavras-chave: hibridismo; memória coletiva; multiculturalidade; multimeios; patrimônio cultural.

Introdução

Cada vez mais, a comunicação humana caminha para a abertura de possibilidades que dão a cada indivíduo a oportunidade de trocar opiniões, questionamentos, pontos de vista e visões de mundo. A potencialidade de aplicação de novas formas de estruturação da comunicação através das mídias interativas permite que diferentes assuntos possam ser correlacionados, agregados e compartilhados. Para Duarte (2009), “a linguagem permite a criação de estruturas de pensamento que possibilitam investigação e conhecimento que, ao partirem de certo fenômeno, podem ser estendidas a outros similares”. Neste sentido, a interatividade tem sido aplicada de forma crescente em diferentes aspectos na contemporaneidade, sendo intensificada pela criação coletiva mediada por aparatos tecnológicos de fácil acesso. Tal disseminação nos leva a refletir sobre a relação entre os diferentes níveis de criação individual ou coletiva, a forma com que podem ser relacionadas e de que maneira o homem de natureza híbrida vivencia tais possibilidades. Considerando a importância das dimensões espaciais e temporais de expressões culturais destas mídias, a possibilidade de manter características originárias registradas e transportadas para a virtualidade permite maior simplicidade no processo de distribuição, expandindo as possibilidades de interação e possibilitando o acompanhamento de sua evolução histórica.

¹ Doutorando da Universidade Estadual de Campinas/UNICAMP no programa de Artes Visuais do Instituto de Artes, na linha de pesquisa Multimeios e Arte. Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUCSP.

² Professor da Universidade Estadual de Campinas/UNICAMP e da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUCSP e exerce o cargo de coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD - Tecnologia da Inteligência e Design Digital, da PUCSP. Tem experiência nas áreas de artes interativas e digitais, semiótica, comunicação e jogos eletrônicos, com ênfase no uso das tecnologias digitais, instalações interativas e sistemas computacionais.

Ao relacionar a característica híbrida do ser humano com suas interações no ciberespaço surgem as experiências híbridas, pois o homem deixa de estar envolvido unicamente em relações reais/*off-line* e passa também a vivenciar relações e experiências virtuais/*on-line*, ambas em intensa convergência entre si. A rede *off-line* diz respeito ao mundo real/físico que vivemos, sendo impossível desassociar a existência humana do mesmo. Por outro lado, a rede *on-line* diz respeito às conexões feitas via Internet que podem ser totalmente independentes, mas cada vez mais estão mais relacionados com a rede *off-line*.

O limite entre o que é real do que é virtual torna-se cada vez mais tênue e a possibilidade de atuar diretamente nestas diferentes redes possibilita ao ser humano híbrido por natureza, tornar-se híbrido ao conectar-se rede *on* ou *off-line*, criando a experiência *on-line*, impactando diretamente aspectos humanos tais como: Conexão / Participação / Personalização / Disponibilidade / Velocidade / Fragmentação (GABRIEL, 2013, p).

Com a popularização da acessibilidade aos dispositivos tecnológicos móveis, tais como *smartphones* e *tablets*, a interação entre as redes sociais de interesse comum se torna simplificada, permitindo experimentações até então impensáveis. A possibilidade de conexão entre elementos culturais relacionando pessoas, eventos, objetos e lugares em territórios físicos e digitais é uma oportunidade de experimentação de novas e diferentes formas de interação reduzindo a distância entre tais elementos.

Integrando o homem de natureza híbrida a um novo mundo construído digitalmente, onde a experimentação ocorre ao se interagir nestes diferentes universos de forma intuitiva, os elementos deixam de ser exclusivamente físicos ou digitais e passam a ter dimensões híbridas, permitindo interação remota, mantendo grande parte de suas características reais. Por este motivo, destaca-se a importância das experiências híbridas no contexto atual, integrando diversos aspectos na relação físico/virtual, permitindo a construção de redes informacionais hipermediáticas formadas por assuntos de características comum, potencializando a dimensão humana através da interação pela significação relacionada nos universos físico e digital de forma coletiva.

A articulação potencializada pelo cibridismo em camadas de interesse locativo propagadas por multimeios dos universos reais e virtuais de forma interativa expande a forma com que relações são criadas e mantidas, desassociando das dimensões espaço-temporais, mas sem que ocorra a perda de tais características. Esta forma expandida de interação permite vivenciar situações típicas das relações humanas de forma intuitiva e dinâmica, promovendo conteúdos de diferentes finalidades às redes de interesse em comum para cada experimentador.

Considerando as atuais relações espaço-temporais sobre as quais as formas de expressão cultural têm se apropriado em territórios físicos e digitais, o objetivo deste trabalho é potencializar as experimentações híbridas transmediáticas no âmbito da concepção criativa através de mapeamento de registros através das mídias locativas, simplificando a interação entre pessoas, eventos, objetos e lugares envolvidos na produção, compartilhamento e acesso a conteúdos culturais hiperconectados. Podendo ser criadas, publicadas ou acessadas de forma local ou remota, tais registros são proporcionados por camadas informacionais propagadas em multimeios de forma individual ou coletiva. Bleecker (2012) apresenta as mídias locativas através de seus atributos ao possibilitar “situar a mídia em seu espaço geográfico, *hackear* os modos tradicionais de se construir mapas, capturar histórias, tradições e o futuro de um lugar, conectar camadas distintas de dados e representa-las como

geograficamente coerentes, entremear lugares ficcionais e não ficcionais, criar expressões midiáticas híbridas”.

A facilidade e transversalidade das mídias locativas permitem a exploração de uma quantidade enorme de possibilidades artísticas, educacionais e culturais, possibilitando aos próprios interessados a produção, manutenção e evolução de forma orgânica e coletiva de diferentes tipos de conteúdo e ferramentas de interação, criando uma realidade integrada de territorialidades físicas e virtuais.

Memória coletiva cívica

Com foco no registro, divulgação e preservação de patrimônio cultural material e imaterial, é proposta a experimentação da hiperconexão do território físico e digital e suas implicações culturais no tecido urbano, tendo como eixo uma ação criativa de atualização constante e interativa da memória cultural de forma dinâmica a partir de práticas contemporâneas tecnológicas em mídias interativas. Ao aproximar o mundo digital do real através das mídias locativas em pontos de interesse comum, é possibilitado ao experimentador interagir de forma personalizada nos locais cartografados estando presente ou simulando sua presença através da projeção virtual. São estimuladas diferentes dimensões humanas com o intuito de integrá-las fisicamente e virtualmente através do interesse híbrido de cada interator.

No âmbito cultural é notável a intensa e potencialidade dos dispositivos móveis para conexão e amplificação de informações com pontos em locais físicos. Pela perspectiva das relações espaço-temporais proporcionadas pela tecnologia no campo hipermediático cívico, os registros e narrativas são igualmente potencializadas, permitindo a criação, exposição e evolução complementar de memórias dinâmicas coletivas como identidade cultural envolvendo pessoas, eventos, lugares e objetos. Registros pontuais de cultura em certas regiões passam a ser compartilhadas e complementadas coletivamente de forma interativa e transmediática, construindo novas formas de percepção, exploração e experimentação. A cultura deixa de pertencer exclusivamente a um local ou grupo de pessoas e passa a ter suas características cristalizadas em ambientes virtuais ao serem transpostas de sua natureza física, porém mantendo uma forte conexão entre estas duas realidades, *on* e *off-line*.

Considerando as relações entre tempo real e presente permanente, que a internet estabelece, é possível que se explorem novas articulações nos modos de abordar a narrativa, como reconstrução criativa do passado e projeção do futuro. Assim, algumas narrativas descontínuas contêm em si três tempos (presente, passado e futuro), buscando evidenciar essa condição significativa do tempo. (BULHÕES, 2011).

A interação entre indivíduos e grupos foi facilitada de maneira exponencial pelos recursos tecnológicos, principalmente aqueles que utilizam tecnologias móveis, permitindo que as redes sejam acessadas de forma nômade, sem a necessidade de conexões com cabos ou elementos que ancorem o experimentador em um ponto fixo. A sobreposição do ambiente físico por camadas informacionais produzidas sobre mais diferentes mídias leva à construção de novos formatos comunicacionais envolvendo a produção, distribuição e acesso a tais conteúdos. As relações entre ambientes físicos e digitais, ambos reais, acabam por se hibridizar, gerando um universo diferente onde suas características limitantes são minimizadas.

Como reflexo desta realidade nota-se o volume crescente de informações que são disponibilizadas, o que muda o comportamento dos experimentadores para que possam ter acesso ao que realmente lhes interessa. Neste sentido, hora o experimentador busca no ambiente digital as informações para que seja levado a um melhor conhecimento sobre o ambiente físico, hora procura na fisicalidade elementos que o levem a entender melhor o que procurar ou publicar na virtualidade. Isso se dá, principalmente, pelo acesso às redes sociais digitais ou físicas, no contexto apresentado como hiperconexões entre estes diferentes ambientes. A transversalidade das mídias locativas permitem a exploração e construção de novas possibilidades de registro da memória cultural.

A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação. Segundo o autor, as noções de interação, interatividade e multisensorialidade intersectam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia (PLAZA, 2011).

Os aparatos tecnológicos propostos neste trabalho para a hiperconexão entre as realidades físicas e digitais voltadas para as memórias multiculturais coletivas baseiam-se, principalmente, em opções de baixo custo. Na perspectiva digital optou-se em criar um blog gratuito, acessado por meio de domínio sem custo registrado com o nome NaRUA.tk, (<http://www.narua.tk>) escolhido como sigla de Narrativas com Realidade Urbana Aumentada. O registro transmidiático cultural foi feito por diversas ferramentas que agregam meios imagéticos e sonoros, tais como *Photosynth* que permite a construção de ambientes virtuais utilizando fotografias comuns ou o próprio aplicativo; *HistoryPin* que possibilita a inserção de imagens e marcação temporal sobre o mapeamento feito pelo *Google Street View*; *Google Maps* para geolocalização dos pontos de cultura; *Layar* como aplicativo para disponibilização de camada informacional em realidade aumentada dos pontos marcados.

No âmbito físico, os pontos multiculturais onde são realizadas as captações multimídias são demarcados com códigos de leitura rápida QRs temporários ou permanentes, permitindo a hiperconexão com o conteúdo disponibilizado em meio digital. Este código é uma matriz simbólica bidimensional e foi inicialmente criado para leituras em velocidades muito altas e multidirecionais, tendo capacidade de armazenar um grande volume de dados e habilidade de correção de erros em diferentes níveis, sendo facilmente lido por aparelhos móveis que possuam aplicativo próprio para tal, ou através do próprio link descrito ao lado do código que pode ser anotado para posterior acesso. Dependendo da situação foi empregado um QR em meio físico durável que pudesse resistir às condições físicas em que foi instalado, enquanto em outros pontos foram empregados códigos em papel para que se tivesse duração de alguns dias, sendo naturalmente dissolvido pelo próprio ambiente. Nas ações coletivas foram distribuídos códigos QR adesivos, contendo *links* para páginas previamente criadas e que posteriormente receberam o conteúdo midiático do registro realizado no local.

Memórias multiculturais registradas

Os conceitos e tecnologias que baseiam o trabalho permitiram que sua aplicação fosse feita em diferentes pontos do país e por pessoas de diferentes cultura e classes sociais, o que possibilitou o registro de diferentes percepções de lugares, eventos e objetos. Foram feitas intervenções coletivas no espaço físico e digital com foco na captação e disponibilização de patrimônio cultural material como, por exemplo, edifícios, esculturas e pontos de referência, bem como o patrimônio cultural imaterial, tais como tradições, histórias, sons, contos e performances. Dentre as memórias multiculturais registradas, destacam-se captação da multiculturalidade no entorno da Avenida Paulista no ano de 2012 em São Paulo; projeto iD

Bairro SP #02 em 2011 no bairro do Bom Retiro em São Paulo; Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana de 2011 – Fórum das Artes, em Minas Gerais e; evento Arte#OcupaSM realizado na cidade de Santa Maria no Rio Grande do Sul em 2012 e 2013.

Multiculturalidade no entorno da Avenida Paulista – São Paulo

Considerando a multiculturalidade presente na Avenida Paulista em São Paulo, seja como referência para visitantes ou habitantes, seu conjunto de instituições culturais, manifestações ativistas e acesso para diferentes pontos das mais variadas culturas e história local, foram realizados registros de áudio e vídeo, posteriormente transportados para o ambiente digital em redes sociais como forma de acesso para quaisquer interessados. Neste sentido foi realizado o mapeamento tridimensional de algumas esculturas, conforme ilustra figura 1, utilizando o aplicativo *Photosynth*, além da sobreposição de imagens antigas sobre as atuais imagens mapeadas pelo *Google Street View*, representada figura 2 e disponibilização dos pontos em uma camada de realidade aumentada no *Layar*, conforme figura 3.

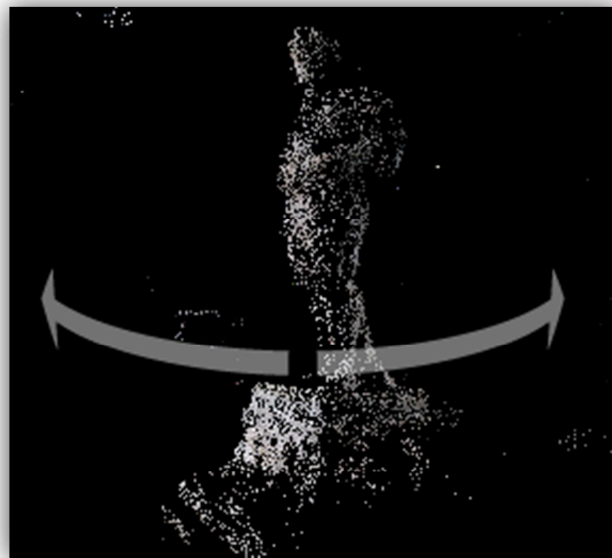


Figura 1: Registro tridimensional interativo feito na ferramenta *Photosynth*, da estátua Anhangüera, situado na Avenida Paulista – São Paulo



Figura 2: Sobreposição de imagens feita no *HistoryPin* de uma foto antiga da Escola Estadual Rodrigues Alves, sobre o *Google Street View* na Avenida Paulista – São Paulo



Figura 3: Visualização da camada informacional de realidade aumentada feita na ferramenta *Layar*, identificando a Catedral Metropolitana Ortodoxa, próximo à Avenida Paulista – São Paulo

iD Bairro SP #02 Bom Retiro – São Paulo

iD Bairro é projeto internacional de arte urbana de longa duração, com vasta trajetória implicada com criatividade social, ação coletiva e práticas artísticas no contexto espanhol, que realizou sua primeira inserção no Brasil em outubro de 2010, propondo a atuação em rede como uma plataforma de aproximação entre instituições, agentes locais e extra-locais para operar culturas de proximidade. *iD Bairro* é um projeto de Idensitat, dirigido por Ramon Parramon que se realiza em São Paulo com a curadoria e coordenação geral brasileira de Lilian Amaral. Entre Julho e Setembro de 2011 foram realizados fóruns de debates, oficinas,

intervenções artísticas e mostras de processos resultantes de propostas colaborativas desenvolvidas por coletivos artísticos, pesquisadores, instituições e agentes.

Tais atividades configuram-se na qualidade de práticas performativas do espaço público, por meio de interações artísticas e dispositivos itinerantes que buscaram mapear, articular e promover o intercâmbio multicultural e a participação da população em torno do patrimônio cultural do bairro do Bom Retiro, tendo como focos as relações interculturais, interinstitucionais e dinâmicas locais (AMARAL, 2011).

Com atividades do iD Bairro SP#02, o projeto NaRUA atuou na criação de um mapa interativo, representado na figura 4, a partir da identificação de pontos de multiculturalidade realizada por outros participantes. Após as intervenções artísticas e mostras dos processos resultantes, foi possível disponibilizar uma interface cartográfica interativa contendo o conjunto de pontos que apresentam claramente as características multiculturais do bairro de forma física, conforme ilustrado na figura 5, em prédios, residências e estabelecimentos comerciais de diferentes povos tais como bolivianos, judeus, coreanos, gregos, italianos e armênios, além dos brasileiros.

O mapa multicultural interativo possui conteúdo hipermediático em cada ponto identificado, relacionando locais onde as diferentes culturas possuem suas representações, com registros captados por diferentes interessados, individuais ou coletivos. Para a hiperconexão híbrida foram utilizados nestes pontos físicos códigos QR em papel adesivo que pudesse ser desintegrado naturalmente em pouco tempo evitando a degradação do patrimônio público, porém sinalizando a existência digital de conteúdo relacionado com o local, conforme ilustra a figura 6.

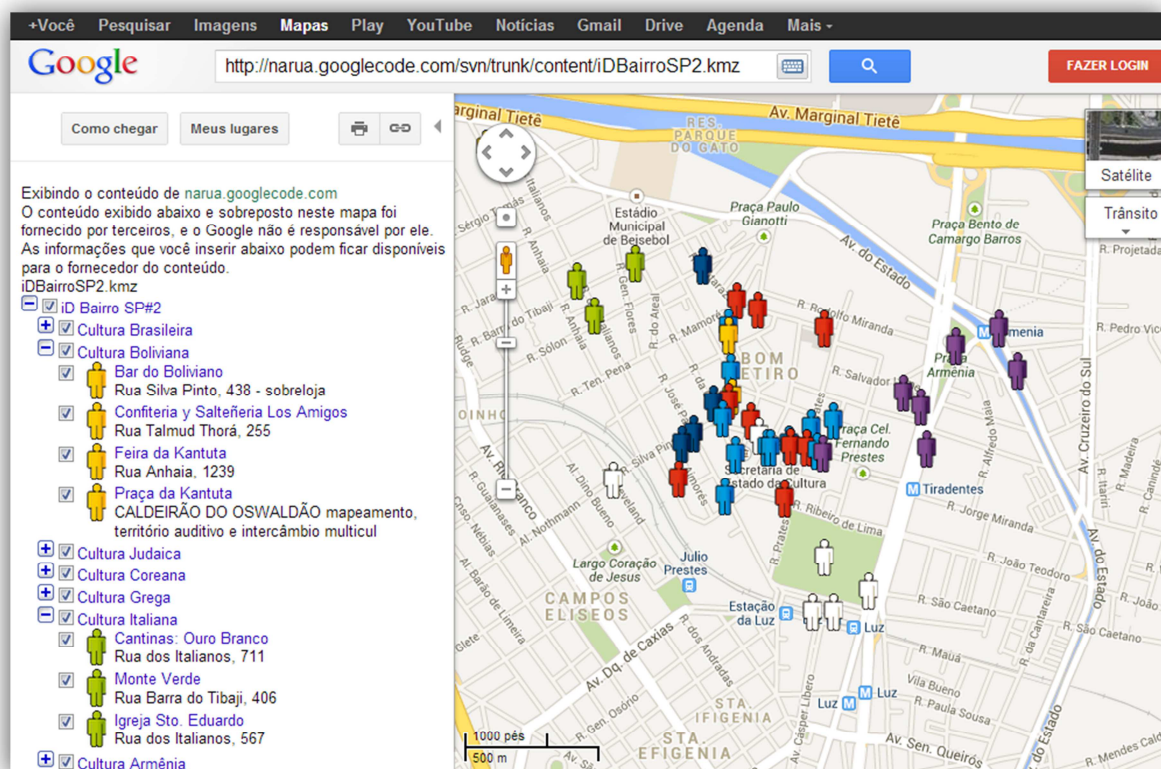


Figura 4: Mapa multicultural do bairro Bom Retiro – São Paulo

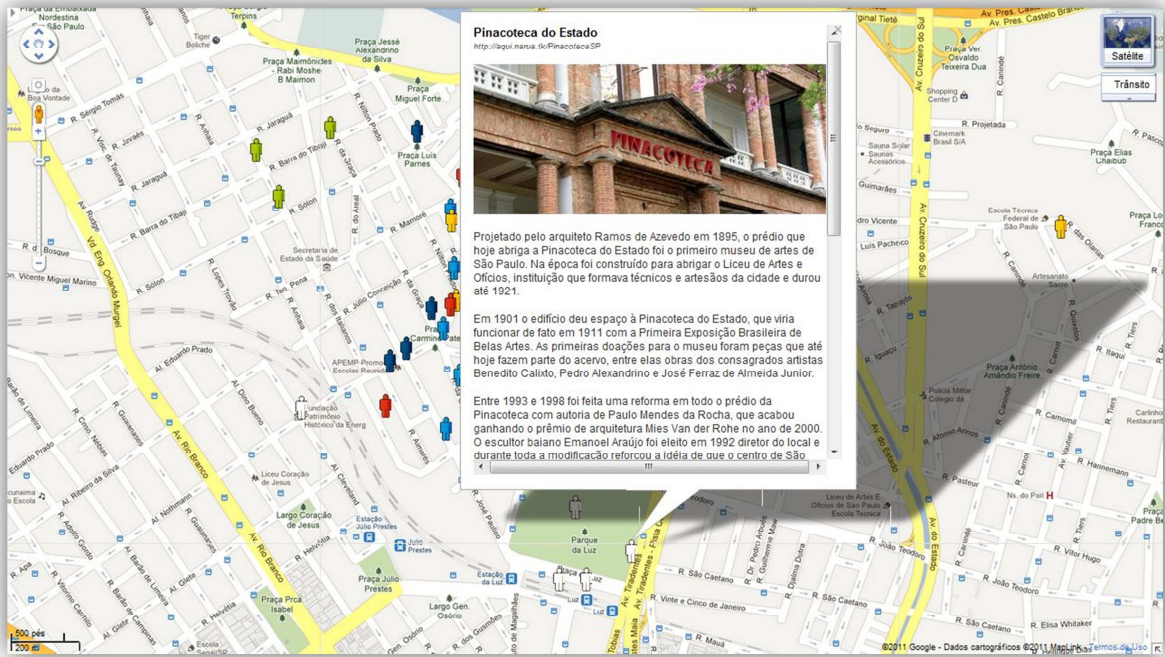


Figura 5: Ponto multicultural brasileiro: Pinacoteca do Estado – São Paulo



Figura 6: Placa de entrada do Parque da Luz – São Paulo, com destaque para o código QR temporário adesivado

Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana 2011 – Minas Gerais

O Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana - Fórum das Artes, mantém sua visão de extensão universitária, tendo uma preocupação especial com a comunidade. Compreendido

como uma forma de concretização das manifestações culturais, abre à população e visitantes diversas possibilidades de encontro, descobertas, conhecimento e intercâmbio. Todas as atividades do festival são pensadas e executadas a partir de um eixo temático que incorpora as peculiaridades regionais, as inovações em todo o país e os ecos de propagação internacionais. O caráter artístico e educacional valoriza o espírito coletivo e garante a continuidade do processo de repensar práticas salvaguardando as bases culturais que constituem a sociedade, seus valores e a continuidade de sua história.

Durante o Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana - Fórum das Artes de 2011 diversas oficinas foram realizadas com diferentes propósitos artísticos. Uma das oficinas foi a de patrimônio, onde assuntos relativos a mídias, cultura e arte foram tratadas sobre vários pontos de vista. Uma das oficinas realizadas foi a de cartografia da memória, concebida e coordenada por Lilian Amaral. O objetivo desta oficina foi estimular a criação coletiva e reflexões sobre as abordagens atuais a respeito da educação Patrimonial e Cultura contemporânea a partir de metodologias e práticas no campo da Arte Pública e suas relações com as diversas Territorialidades.

Durante a oficina Cartografia da Memória foram realizados percursos multissensoriais realizados por professoras participantes da atividade de mapeamento cartográfico do Morro Santana, Ouro Preto. Os professores da Escola Municipal Juventina Drummond, receberam orientações a respeito dos propósitos artísticos e técnicos da oficina e munidos de câmeras e celulares foram à campo no próprio bairro procurando realizar registros em fotos, vídeos e áudio de qualquer conteúdo interessante do ponto de vista da memória do local, tais como histórias costumes e características próprias dos moradores, com foco na preservação do patrimônio imaterial. Com os recursos captados pelos professores e outros participantes da oficina foram criadas narrativas coletivas audiovisuais por meio de discussões entre os envolvidos sobre cada conteúdo captado e posteriormente geolocalizado. Posteriormente, as captações de áudios, vídeos e fotos realizadas pelos professores foram inseridas no mapa interativo, conforme figura 7, e colocadas como conteúdo do *blog* da Escola, disponível em <http://blogdajuventina.blogspot.com.br>.

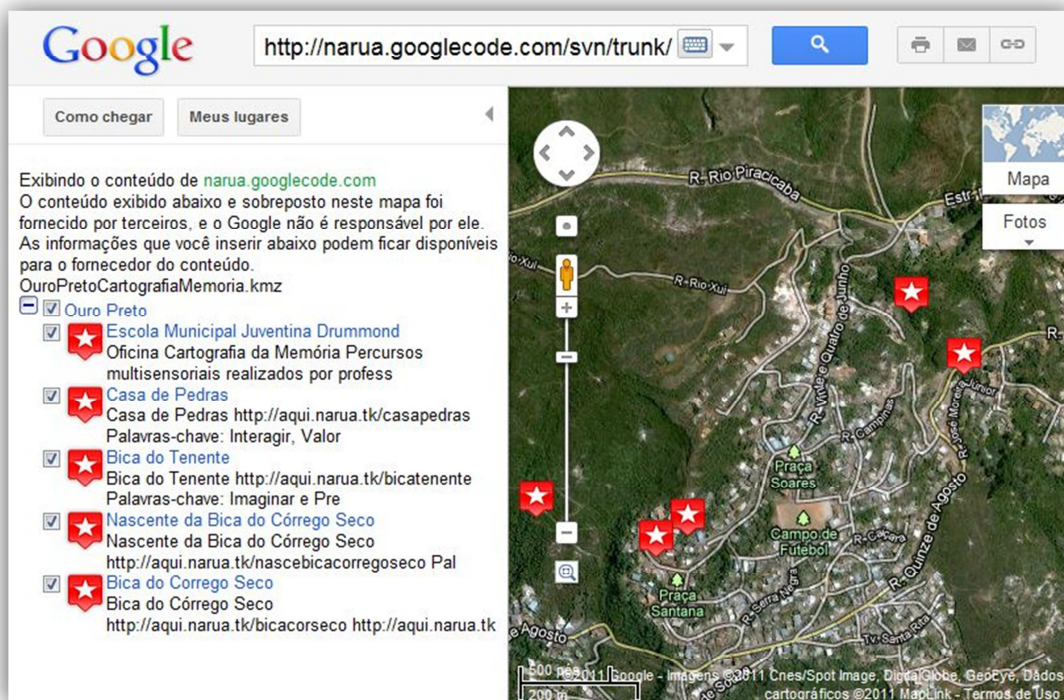


Figura 7: Mapa dos registros realizados na Oficina Cartografia da Memória em Ouro Preto – Minas Gerais

Concomitantemente, foi produzindo um protótipo de um código QR em um meio físico durável, conforme figura 8, neste caso um azulejo, com o intuito de estudar a possibilidade de aplicar tais códigos em locais abertos e sendo diretamente influenciados por questões ambientais naturais tais como chuva, sol e vento. Este protótipo foi feito a mão e apesar de não possuir os pontos que o compõem exatamente alinhados, ele é funcional e aponta para um endereço na Internet que possui a digitalização do local em uma vista panorâmica, utilizando para isso o serviço *Photosynth*, com fotografias tiradas na ocasião da visita em Ouro Preto, neste caso sendo direcionado para um registro interativo panorâmico da Capela Padre Faria, representado na figura 9.



Figura 8: Código QR produzido em azulejo, como meio físico durável para ser instalado no local, referenciando a Capela Padre Faria em Ouro Preto – Minas Gerais



Figura 9: Registro panorâmico da Capela Padre Faria em Ouro Preto – Minas Gerais, destino do código QR feito em material conforme representado na Figura 8

Arte#OcupaSM, Santa Maria – Rio Grande do Sul

A primeira edição do Evento Internacional de Arte Arte#OcupaSM foi realizado entre os dias 29 de maio e 2 de junho de 2012 na cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, ocupando um dos prédios da Vila Belga – Patrimônio Histórico, local que esteve sem uso definitivo desde 1997, quando pertenceu à Administração da Viação Férrea do Rio Grande do Sul. Na ocasião estiveram presentes cerca de 40 participantes, entre artistas e pesquisadores. A segunda edição foi realizada entre os dias 28 de maio e 1 de junho, ocupando o largo da Estação Férea de Santa Maria.

Na primeira edição a *ocupação* apropriou-se do espaço físico e virtual do prédio, sendo desenvolvida através de redes e conexões organizadas, especialmente, para o evento. Utilizaram-se as redes sociais, redes digitais sem fios - *wifi*, internet e conexões através de celulares. Todas elas intervêm no espaço urbano envolvendo sistemas computacionais que ativam dispositivos sonoros e imagéticos de forma a articular contextos significantes sobre objetividades e subjetividades da Vila Belga. Os discursos narrativos coletivos e colaborativos, com foco na preservação do patrimônio imaterial e na ativação dos espaços invisíveis através das mídias locativas, propõem a transformação do território e suas implicações políticas, sociais e tecnológicas na tessitura urbana, tendo como eixo uma ação criativa e atualização da memória de forma dinâmica a partir das práticas contemporâneas.

Na segunda edição foi proposta pelo atual trabalho uma ocupação de território físico e digital da cidade de Santa Maria e concomitantemente no ciberespaço. A “ocupação” ocorreu através de redes e conexões organizadas em códigos QR, utilizando-se de redes sociais e redes digitais, intervindo no ambiente urbano por meio de sistemas computacionais que ativam acesso a mídias visuais, sonoras e textuais de forma a articular contextos significantes sobre objetividades e subjetividades da Vila Belga. Além dos registros realizados dos artistas dos eventos e suas obras, foram feitas captações de pontos culturais que possuem monumentos de patrimônio material, como a antiga estação ferroviária que mantém locomotivas e vagões, a própria Vila Belga com sua arquitetura típica da ferrovia e outros pontos de cultura regional, como, por exemplo, o Centro de Tradições Gaúchas Dança Dores, onde foram registradas danças, músicas e áudios de poesias sobre este importante patrimônio imaterial do estado do Rio Grande do Sul.

Nestes registros híbridos foram exploradas possibilidades de elaboração de narrativas e interação nos espaços de intervenção físico e digital envolvendo o uso das redes sociais, mídias locativas, redes sem fio, textos, áudio, imagens e ferramentas de localização virtuais de forma articulada através de códigos QR. Por meio de instalação interativa foram criadas possibilidades poéticas culturais intrínsecas e subjetivas como uma ação complexa num ambiente líquido de modo a criar um espaço amplificado, construído a partir de elementos físicos e digitais, conforme representado na figura 10. O foco esteve por um lado na atualização do patrimônio imaterial cultural de Vila Belga, no sentido de manter atualizadas as memórias que dizem respeito às vivências passadas e presentes, e por outro na cartografia do patrimônio material, recuperando e desencadeando processos de desterritorialização em que se perde a noção de uma origem e, por isso, se volta modelos lógicos e abstratos mais.

A intervenção subdivide-se em dois núcleos, sendo que o primeiro foi baseado na distribuição de códigos QR adesivados no espaço público urbano físico em diferentes pontos de interesse da cidade, principalmente na Vila Belga, remetendo a conteúdos hipermediático relacionados com tais lugares, criando uma conexão complementar entre os territórios físico e digital. Tal conteúdo pode ter sobreposição de imagens antigas e novas dos lugares,

representações tridimensionais ou panorâmicas do ambiente, expressões sonoras que remetem à cultura do passado, tais como o sino do trem ou sua passagem pelos trilhos e ainda depoimentos de antigos moradores ou trabalhadores da vila ferroviária. O segundo núcleo consistiu em um código QR de aproximadamente 1,5 x 1,5 metros, construído na forma de um mosaico de QRs menores, e exposto no prédio da Administração Central da Viação Férrea na Vila Belga, conforme registro da figura 11.



Figura 10: Registro interativo da instalação de ocupação física e virtual feita na primeira edição do evento Arte#OcupaSM em Santa Maria – Rio Grande do Sul

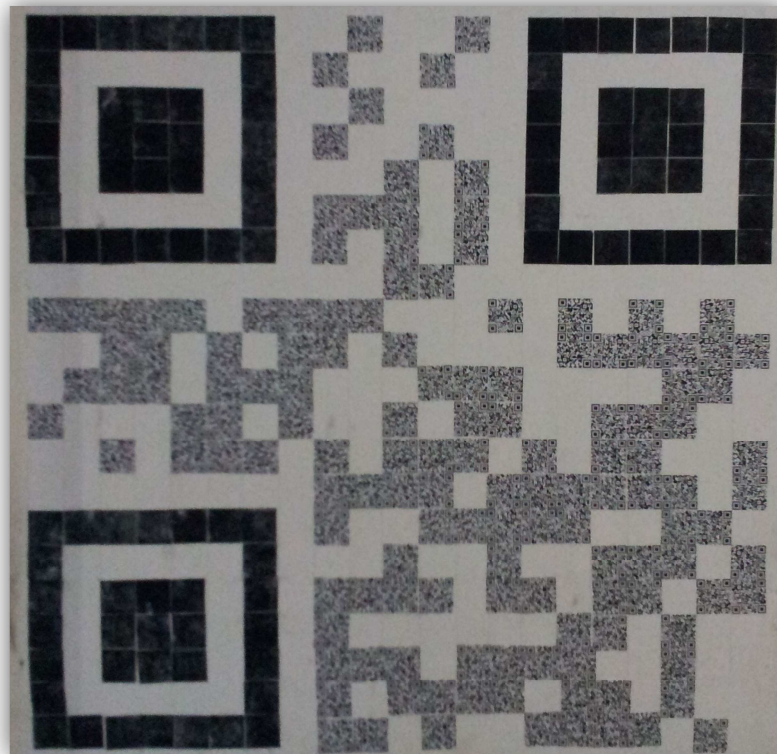


Figura 11: Mosaico QR criado coletivamente no Prédio da Administração Central da Viação Férrea da Vila Belga, com referências para registros coletivos multiculturais da região de Santa Maria – Rio Grande do Sul



Figura 12: Imagem dos registros de expressões visuais e sonoras no Centro de Tradições Gaúchas DançaDores na cidade de Santa Maria – Rio Grande do Sul



Figura 13: Registros de códigos QR temporários adesivados na cidade de Santa Maria – Rio Grande do Sul, remetendo para registros coletivos culturais da região (fotos de Marcelo Gobatto)

privacidade e transformação da percepção das dimensões espaciais e temporais das culturas em geral.

Foi possível verificar claramente que a articulação tecnológica com a memória multicultural foi realizada de forma funcional, levando indivíduos e grupos com interesses semelhantes a buscarem, cada um com seu próprio ponto de vista, características intrínsecas da cultura em questão, criando uma memória mais rica e interativa. Neste contexto, fica evidente que a aplicação dos conceitos de geolocalização, nomadismo, realidade aumentada, ubiquidade, telepresença, camadas informacionais e hiperconexão podem ser aplicadas em contextos culturais de maneira híbrida, atuando nos espaços físicos e digitais. A articulação destes conceitos permite a concentração e difusão de conteúdo cultural por diversos meios de forma simples e gratuita, potencializado pela participação coletiva.

As relações em diversos âmbitos estabelecidas durante as captações na Avenida Paulista e Bom Retiro em São Paulo, Ouro Preto em Minas Gerais e Santa Maria no Rio Grande do Sul hiperconectadas em meios físicos e digitais criaram a oportunidade de transgredir certos limites de tempo/espaço para criar novas cartografias informacionais e assim atingir um público mais amplo e interessado em culturas específicas, ainda que com restrições dos aparatos tecnológicos.

Referências

- Araujo, Y. R. G. (2005). Telepresença: interação e interfaces. São Paulo: Edpuc.
- Beiguelman, G. (2013). Admirável Mundo Híbrido. Disponível em <http://www.utp.br/artesvisuais/Docs/Bibliografias/cibridismo.pdf>
- Bulhões, M. (2011). Web Arte e Poéticas do Território. Porto Alegre: Zouk.
- Carrapatoso, T. (2013). A Arte do Cibridismo: as tecnologias e o fazer artístico no mundo contemporâneo. Disponível em <http://artedocibridismo.veredas.net>
- Castro, A. D. (2011). A ubiquidade da memória digital. In: BEIGUELMAN, Giselle. FERLA, Jorge La. Nomadismos Tecnológicos. São Paulo: Editora Senac.
- Duarte, F. (2009). Blast Theory em Santa Tereza. In: BEIGUELMAN, Giselle et al. Apropriações do (in)comum: espaço público e privado em tempos de mobilidade. São Paulo: Instituto Sérgio Mota.
- Filippo, D. (2007). Ambientes Colaborativos de Realidade Virtual e Aumentada. in: Realidade Virtual e Aumentada – Conceitos, Projeto e Aplicações, Cláudio Kirner e Robson Siscoutto (eds), Porto Alegre: Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação.
- Gabriel, M. (2013). Cibridismo: O mundo “ONE line”. Disponível em <http://perfilvirtual.com.br/blog/cibridismo-o-mundo-one-line>
- Plaza, J. (2011). Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. Disponível em: <http://www.alfredo-braga.pro.br/ensaios/arteeinteratividade.html>
- Santaella, L. (2010). A ecologia pluralista da comunicação. São Paulo: Paulus.