

Cultmapas urbanos

Urban cultmaps

Carolina Reichert Andres

Universidade Federal de Santa maria
reichertcarolina@gmail.com

Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Universidade Federal de Santa maria
reibmin@yahoo.com.br

ABSTRACT

this research aims to address the catalog urban interventions as graffiti, stencil and sticker spotted in association with the city. As a result, they develop artistic urban mappings which assemble a structure marking the artistic manifestations. The urban arts, are georeferenced and eventually become part of a catalografia which can be viewed on the web entitled Cultmap art.

KEYWORDS: arte e tecnologia, mapeamentos artísticos, graffiti, web arte.

Introdução

O hábito de andar pelas vias da cidade são exercícios frequentes de notar o que nos cerca. A atenção detalhada, quando nos meus percursos, a alguns locais denota apreço pela maneira de habitar tais lugares. Nesse detalhamento são as práticas artísticas urbanas - *graffiti*, *sticker* e *stencil* - que mais instigam a vista condicionando uma atitude devocionista. Notável a ambiência que circunda as intervenções que, públicas, também se mostram aos passantes.

Entretanto, a durabilidade das manifestações de arte nas ruas pode ser acelerada pela constante troca na paisagem da cidade contemporânea. Em função disso, o propósito oferecido nessa pesquisa, em poéticas visuais, tenta evidenciar o inventário visual das manifestações visuais que habitam lugares da cidade. Com isso, os trajetos motivados pela catalogação da arte urbana presente em Santa Maria, RS, tornam-se mapas mentais, pois as práticas artísticas unem-se umas as outras.

Do contexto de mapas surgem questões que se relacionam com a geografia. Cartografias artísticas urbanas criam não só mapas pontuados, como também

os formados através do sensível, fundamentado por meio das intervenções de arte existentes na cidade. A partir disso, o método utilizado para a catalografia das intervenções artísticas se estebelece no uso das novas mídias usadas na geografia, área essa denominada geotecnologia.

Por intermédio do cruzamento da arte à geografia aparelhada, exponho modos operativos na obtenção dos dados colhidos nos percursos. A geotecnologia exerce na pesquisa poética, a possibilidade de análise dos dados espacialmente localizáveis através de ferramentas digitais como o uso do GPS (Sistema de Posicionamento Global), do SIG (Sistema de Informação Geográfica) que se processa no banco de dados e, ainda, do Geoprocessamento.

O meio encontrado para veiculação dos mapeamentos pessoais instala no ciberespaço a elaboração da *web* arte intitulada *Cultmap*_cartografias artísticas urbanas (www.cultmap.com.br). Na *web* arte, a veiculação dos registros adquiridos nos percursos, aliados às informações georreferenciadas das intervenções urbanas, institui na *web*, pela sua característica ubíqua, a aproximação qualquer do receptor/observador.

Lugares subjetivos

Inúmeros contextos impulsionam uma única poética que parte do ato de frequentar lugares na cidade. Nas práticas sociais, nos afazeres urbanos, o ir e vir, no fato de notar-se como ser físico presente na cotidianidade, tais fatores instituem em pensar a cidade e pensar na cidade. A visão atencional implusiona para os *modos de ver*, de *notar*, de *atentar-se* aos detalhes, principalmente, às *superfícies* que cobrem a cidade.

Nesse interstício, é notável a mutabilidade física da urbe. Através dessa característica, as fachadas arquitetônicas, os passeios, as ruas, os muros da cidade mudam freqüentemente. Superfícies instáveis - novos relevos, texturas, saliências emergem de tempos em tempos. Os locais de arte pública são testemunhas da elasticidade do conglomerado urbano.

Graffiti, *stickers*, *stêncil* inserem-se em tal contexto transmutando-se quando se pratica determinado lugar. Pois, quando visualizados destacam-se, notadamente, sua inserção no contexto físico e, por vezes, possuem um período de duração. Dessa maneira, recai-se, então, sobre a sensação de atribuir importância a lugares definidos.

Nos fragmentos colhidos no ato de andar a atenção agrupa locais na cidade.

Culto, aqui, entendido e usado do ato religioso, que salta do aspecto “*desviado, derivado*” pelo qual comenta que “*Cultus* - o verbo latino *colere* - designou a princípio simplesmente o ato de habitar um lugar e de ocupar-se dele, cultivá-lo. É um ato relativo ao lugar e a sua gestão material, simbólica ou imaginária: é um ato que simplesmente nos fala de um *lugar trabalhado*. (DIDI-HUBERMAN, 1998, pp. 155).

O resultado das experiências na cidade valseiam entre *cultuar* e *mapear* mentalmente lugares de arte urbana. Ambas as ações criam episódios que compõem mapeamentos peculiares sobre o mapa de Santa Maria. Nichos cultuados que sobressaem da constituição física da cidade. Mapas que, a partir de configurações subjetivamente delineadas, aludem aos lugares de culto: *cult + map*.

Poéticas geotecnológicas

Com o surgimento cada vez mais freqüente de novas tecnologias as quais participam, usualmente, da vida cotidiana fundam-se indivíduos contemporâneos instrumentalizados. A absorção desses novos meios possibilita ao artista também digitalizar-se. Assim sendo, ele, então, está cercado por todo tipo de ferramentas tecnológicas que colaboram em suas poéticas.

A apropriação, no contexto da arte tecnológica, estabelece novos modos operativos os quais permeiam cruzamentos entre arte e ciência. Por esse viés, os processos híbridos na arte unida à tecnologia são permissivos de cruzamentos quando no caráter contaminável interseccionam-se peças-chaves que, por vezes, são necessárias para se designar evidência ao sistema elaborado pelo artista (REY, 2011, pp. 01).

Na hibridez conceitual, arte e geografia unem-se transformando real em virtual pontuando novos fazeres poéticos. A captura das informações geográficas, quando sustentadas no uso de conceitos, evidencia pela poética digital a desarticulação tangível que se faz no uso das geografias aparelhadas. Na usabilidade das geotecnologias, a catalogação das informações adquiridas das caminhadas pela cidade, explora coordenadas geográficas poetizadas.

Ao que concerne o uso da hibridez material aos aparelhos geotecnológicos, baseiam-se como instrumentos na coleta de dados digitais. Colher, processar, analisar e localizar informação espacial por dados geográficos, para intuito da arte. Qualquer informação que possua localização por coordenadas geográficas na superfície terrestre possui referência espacial podendo relacionar-se com inúmeros outros dados, sejam eles poéticos ou não, sobre determinado local geográfico.

A utilização da geotecnologia dá-se no levantamento de dados como a quantidade de habitantes de uma cidade, fluxo, rotas, registros fotográficos, etc. As principais ferramentas geotecnológicas são os Sistemas de Informação Geográfica, normalmente abreviada como SIG, o Geoprocessamento, as imagens de satélite e o uso do GPS que, unidos denominam a área da geografia aparelhada de Geotecnologia, (aqui) usada como método de documentação geográfica no *Cultmap*. Talvez alguns necessitem de uma breve explanação, ao que correspondem ou signifiquem, tendo em vista as siglas e os nomes não habituais.

O SIG fundamenta-se em uma base de dados detalhada ao ambiente computacional que integra informações espaciais provenientes de dados cartografados, a exemplificação estão os dados censitários, de cadastro, imagens de satélites. Isso constitui a base de dados para busca rápida de informação. No caso do *Cultmap*, sua utilidade cerca os registros fotográficos que correspondem a determinado ponto georreferenciado. Como exemplo disso, é trazido do capítulo anterior, o atlas construído para o *Cultmap*, pelos registros fotográficos que correspondem às coordenadas geográficas.

Ao Geoprocessamento estipula-se os processos com dados geográficos digitais quando estes se

fundamentam na localização e, ainda, destaca-se como de bastante importância ao *Cultmap* a relação espacial desses dados. Vale-se, também, no cruzamento de informações quando permitem individualizar algum espaço por meio de sua característica.

Atualmente, existem propostas que poetizam esse viés exploratório do território, como exemplo, Bill Rankin, historiador e cartógrafo que foca suas pesquisas cartográficas em mapeamentos reimaginados. Os mapas do cartógrafo instituem-se em exposições que, como forma de validação das suas cartografias poetizadas, claramente são relevantes às análises artísticas, vista pelo viés do Geoprocessamento em seu trabalho. *North American Rail*, 2005, exemplifica-se nos estudos dos fluxos das ferrovias norte-americanas que de um ponto em diante adentram em outros espaços que não apenas os norte-americanos.

Nos estudos geográficos, hoje suficientemente instrumentalizados, as tecnologias são capazes de auxiliarem análises dos dados geográficos e do estudo do espaço territorial agregando ferramentas como o GPS (*Global Position System*). Tal ferramenta possibilita digitalizar percursos ou pontos, que expandem o que nos é real. Além disso, a comunicação do receptor GPS via satélite estabelece uma leitura aumentada de possibilidades de ver alguma região territorial. Ou mesmo, localizar pontos interessantes em mapas que os aparelhos geolocalizadores suportam.

Nas pesquisas com GPS, pode ser citado Jeremy Wood, que documenta boa parte das suas vivências pelo GPS. Sua escrita digital atinge contextos questionadores de linhas imaginárias, da mobilidade no globo ou a sobreposição delas pela excessiva frequência de acontecimento.

O Sistema de Informação Geográfica, utilizado como SIG, fundamenta-se nessa pesquisa pelo emprego documental de alguns dados do *graffiti*, *sticker* e *stêncil*. Ele configura-se em informações de um espaço geográfico dado possuindo claras referências perceptuais desse espaço que se dá a partir “dos modernos equipamentos eletrônicos” e, dessa forma “é possibilitada uma apreensão imagética dos espaços” (BULHÕES, 2011, pp. 109). Além disso, possui ligação entre um par de coordenadas geográficas somadas aos dados extraídos do real que visualizam-se nos meios informáticos. Nas caminhadas os SIGs, configuram-se como ferramentas no *Cultmap* que, pelos trajetos, transformam-se em dados reais virtualizados. Toda informação colhida se processa em transcrever o nome das ruas as quais foi cruzada, a quantidade de intervenções urbanas avistadas em tal trajeto, o número de imagens adquiridas pelo registro fotográfico. A exemplo, no trajeto feito realizado no dia 23 de abril de 2011 foram catalogadas 3 intervenções artísticas presentes na Antiga Reitoria [-29.687568,-53.808444] da UFSM, na Rua Cel. Niderauer [-29.687307,-53.811083]

e, ainda, na Rua Dr. Bozano [-29.686561,-53.811234], todas no centro de Santa Maria. Nesse trajeto, foram registradas 3 pares de coordenadas geográficas que correspondem às ruas citadas anteriormente. Além disso, desse caminho resultaram o georreferenciamento de 104 imagens através do registro fotográfico. Tais dados levantados nessa cartografia constituem em um arquivo de texto, de busca rápida, o qual colaborou para transpor tais informações na *web arte*.

Caso fossem usados os métodos analógicos para a catalogação dos dados colhidos nas cartografias dos percursos eles demandariam vagaroso modo de acioná-los. Pois seriam transcritos por métodos analógicos que empreenderiam o manejo astucioso com tais dados. Ao contrário disso, a metodologia digital, possibilita rapidez na revisão dos dados, pois todos os dados correspondem ao par de coordenadas geográficas.

O Sistema de Posicionamento Geográfico - GPS auxiliou como método de documentação geográfica no *Cultmap* quando localizava os pontos geográficos em que haviam a presença de intervenções urbanas. Além disso possibilitou a visão da cidade, composta por suas ruas, seus prédios, a qual era tensionada pela território em escala extensível ou reduzível.

Do conjunto de tecnologias que correspondem à coleta e ao modo de tratamento das informações espaciais colhidas nas caminhadas envolvem as atividades geoprocessadoras. O Geoprocessamento circunda quase que um produto finalizado de análises espaciais através do SIG somadas à percepção da fisicidade urbana. Nesse ponto da pesquisa, acredita-se que além de se aproximar de considerações estabelecidas por intermédio da metodologia geotecnológica é necessário também entender as questões espaciais em que se localizam as intervenções artísticas.

Cultmap como Web arte

A escrita da *web arte* para veiculação na WWW demanda certo empenho quanto ao conhecimento das suas etapas de elaboração através de linguagens computacionais. Em função disso, tento explanar os meandros percorridos na pesquisa em arte tecnológica que, no andar descompassado, constituem-se os modos de fazer. Primeiramente, calca-se em experimentações, devires pessoais, com apropriações de linguagens disponíveis na rede, enquanto a segunda, demonstra outra etapa, na qual a proposta artística se efetiva concretamente a partir de associações técnicas e criativas.

Num primeiro momento, a ideação da interface gráfica para veiculação na WWW, no princípio da pesquisa, se

propôs sustentar que o passo virtual inicial de acesso à *web arte* dava-se, através de uma página inicial, no *tag Cultmap*. Após essa apresentação visual, ao clicar no *tag* sobrescrito ao *hyperlynk*, o receptor seria direcionado à interface que fundamentava o conceito de que todos os caminhos virtuais, os quais surgem dos percursos desenhados por pontos geográficos, poderiam ser visualizados a partir de uma única interface.

Com isso, o receptor deparava-se com a palavra escrita CULTMAP, construída por meio de fragmentos, símbolos manipuláveis como convenção que remetia aos percursos. Tal simbologia de precisão (+), utilizada nos softwares de processamento de informações geográficas, exprime nesse estudo, cada um deles, caminhos situáveis, pontualizados quando peculiariza o referencial por determinadas intervenções artísticas. Compreendido pelo viés artístico que confere o uso do símbolo implicava tornar “o visível em invisível” que instituíam “novas formas de regulação do meio” (PRADO, 2005, pp. 74) que foram estilizados para ciberespaço. Ou ainda, no contexto utilizado pela palavra escrita, “qualquer tipo de informação manifesta-se na dialética entre a materialidade e a imaterialidade, [...] que se mostra pela qualidade de sua aparência, que é antes de tudo código binário” (TAVARES, 2005, pp. 115).

Intencionalmente, almejava-se a construção de navegação por *hyperlinks* que permitem acesso a outras imagens digitais aliadas as suas referências geográficas físicas e tenta-se o diálogo entre o ambiente virtual e o físico; isso, a princípio, possibilitaria a criação por meio do interator de vários outros caminhos que poderiam ser visualizados na *web arte/ciberespaço*, transpassando os disponibilizados anteriormente (iniciais). Dessa maneira, como explica Julio Plaza (1998, pp.105) “prevalece o fluxo contínuo de acontecimentos, do qual demanda uma suposta desestruturação do sistema tradicional de comunicação que, no entanto, pode vir a ser geradora de inovadoras possibilidades de descoberta”.

Por esse viés as explicações do autor recaem também sobre o produto criado o qual baseia-se em um modelo mental que se delimita aos meios de execução desse produto (PLAZA, 1998, pp. 90). Os meios de produção, aqui entendidos por ferramentas propulsoras do modelo mental ou, ainda, no caso do software responsável pela simulação dos procedimentos dos modelos da mente restringem o avanço de algumas idéias conceituais do projeto da *web arte* na feitura como processo. As limitações, em determinado momento frustam o avanço processual criativo, pois a falta de conhecimento de elos entre programações computacionais ocasionou uma paralisia na criação. Como alguns editores de linguagens *web* não permitem visualizações sequenciais de imagens unidas aos caminhos, passagens ou paisagens, a não ser que fossem numa disposição que ocuparia cada um

o seu lugar, ordenadamente. Tal organização não havia sido propositada pelo modelo mental. Era, sim, desejo de dinamização das imagens pelas quais o receptor fluiria na interatividade.

No valsear do devir artístico, então, despertou um novo processo de questionamento rumo a escrita da *web arte* a qual se baseou entre o que se propõe artisticamente ou seriam exatos os modos de visualização de mapas através da limitação nos modos de fazer. Por conseguinte, na observação do processo percorrido até aqui, os automatismos maquímicos freiam o modelo mental. Mais tarde percebe-se que o conhecimento das linguagens computacionais demandaria bastante tempo tendo em vista o período para construção do processo em poéticas visuais que estabelece a feitura/duração em poucos meses. Em função disso, foram conquistas até então frustradas, pois o projeto poético digital não acompanhava o modelo delineado, mentalizado e, também, não se relacionava quanto a proposta efetiva de *web arte* que se instalaria de modo dinâmico no ciberespaço. Mesmo que os elementos dispostos na interface gráfica, de um modo ou outro, pudessem dialogar entre si, notava a dureza que permeava tal conjunto.

Ao mesmo tempo em que, a ideação de uma interface gráfica dinâmica efetiva à *web arte* não correspondia às tentativas de criação como artista-programadora, esvaiam-se algumas possibilidades gráficas. Com as possibilidades limitadas de veicular o projeto poético no ciberespaço busca-se APIs do Google Maps. O Google disponibiliza toda em qualquer linguagem de programação informática, desenvolvida em seus *labs*, com explicações que elaboram métodos reguláveis a qualquer *site* pessoal.

No entanto, é necessário haver entendimento sobre as regras que mediam as interconexões na WWW, visto que são como regras matemáticas. Caso contrário, apropriar-se apenas de regras disponíveis não colabora para a efetiva satisfação no claudicar que implica a pesquisa prática. Nesse ponto, Plaza (1988, pp. 64) ratifica esse pensamento quando salienta que “os produtos artísticos derivam das especificidades das infra-estruturas tecnológicas” o que, a um maior entendimento corrobora mais ainda para as possibilidades exploratórias do produto do intelecto.

As imagens das intervenções urbanas uniam-se aos meus percursos urbanos que digitalizavam-se no GPS delineando o banco de dados que constituiria o *Cultmap*. Como percebi que não conseguiria viabilizar a *web arte* com o conhecimento que possuía na elaboração da proposta da interface fui em busca de programadores que desejariam colaborar com a construção efetiva do *Cultmap*. No entanto, criticamente, é saliente por parte de alguns programadores *web*, uma certa resistência ao

conhecimento e manipulação de dados artísticos na rede. Além disso, deixam transparecer que desconhecem modos artísticos de criação para WWW, deslocados da habitualidade, de construir interfaces gráficas para a web. Nesse viés, acredito que tal experiência somaria à aprendizagem de alguns programadores quando foge dos padrões de criação comerciais.

Porém, entre tantos programadores, um manifestou interesse. A partir disso, a pesquisa prática tem se baseado em vários diálogos que circundam o ideário na criação conjunta. Lançada a idéia central do projeto ao programador discute-se cada grafia da interface para o *Cultmap*. No entanto, descrevi algumas exigências para criação da interface. Primeiramente o uso das API's Google, por qual razão participaram desde o início no processo poético. Em segundo lugar, manter algumas formatações as quais remetem diretamente a idealização que propus, também, desde o princípio nas caminhadas que seriam as marcações, no mapa, por intermédio da coordenadas geográficas. Primeiramente, todos os dados visuais, e digitais colhidos nas caminhadas foram disponibilizados ao programador. Num segundo momento, uma proposta nova de interface gráfica para o *Cultmap* é explanada pelo programador. Nesse ponto, então, realizamos ajustes entre nossos processos criativos, porém mesmo que os diálogos façam fluir o trabalhos da escrita da *web* arte alguns detalhes são desviados no processo de criação.

Nesse instante, a interface gráfica instaura-se sobre a plataforma do Google maps – bastante usual por usuários da Internet, onde qualquer pessoa pode manipular a base de dados exposta na plataforma do Google. O banco de dados, formado pelas imagens digitais trazidas dos percursos são expostas de maneira mais rígida. No entanto a visualização das imagens se baseia na elasticidade de exposição dos registros das intervenções. Assim, dar zoom ou apenas conhecer determinado caminhos pela visualidade do todo percebido de modo particularizado.

Referências bibliográficas

Couchot, E. 2003. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.

Didi-Huberman, G. 1998. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34.

Plaza, J; Tavares, M. 1998. *Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec.

Prado, G. Experimentações artísticas em redes telemáticas. Em D. Domingues, Diana, S. Venturelli, Suzete (Eds). *Criação e poéticas digitais* (pp. 73-80). Caxias do Sul: EducS.

Rey, S. Operando por cruzamentos – processos híbridos na arte atual. *Anais do #10 Art - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Acesso em agosto de 2012, de <http://www>.

medialab.ufg.br/art/anais/textos/SandraRey%282%29.pdf

Tavares, M. 2005. O pacto de leitura das poéticas interativas. Em D. Domingues, Diana, S. Venturelli, Suzete (Eds). *Criação e poéticas digitais* (pp. 115-127). Caxias do Sul: EducS.