

LARYSSA TARACHUCKY & MARIA JOSÉ BALDESSAR

laryssa.tarachucky@gmail.com; mbaldessar@gmail.com

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, BRASIL

“GIVE ME BACK MY BROKEN NIGHT” – ELEMENTOS DE MEDIAÇÃO DE DIÁLOGOS URBANOS

RESUMO

Intervenção urbana é o termo utilizado no campo das artes para designar práticas artísticas realizadas em espaços públicos urbanos. Tem como característica a inclusão da dimensão política em projetos poéticos, a criação de experiências participativas e o estímulo a atitudes críticas e criativas em relação à cidade habitada. Recentemente, tais intervenções vêm fazendo uso de dispositivos móveis de comunicação, buscando, também, a reflexão crítica sobre as alterações nas práticas do espaço comum causadas pela popularização das tecnologias de informação e comunicação digitais. Neste texto é analisado o projeto “Give me back my broken night”, uma intervenção urbana feita pela companhia Uninvited Guests, em parceria com Duncan Speakman, na cidade de Guimarães, Portugal. “Give me back my broken night” combina elementos de *storytelling*, dispositivos móveis sensíveis à localização, projetores e ilustração para instigar os participantes a imaginar o futuro de sua cidade de maneira colaborativa. São analisados os artefatos de mídia empregados e os modos de interatividade narrativa presentes na intervenção. As conclusões apresentam a facilitação gráfica e a inserção de elementos de surpresa como fatores de atração do público e apontam para a necessidade de reconhecimento de estratégias de criação de meta-interatividade em atividades voltadas para a formação de públicos urbanos.

PALAVRAS-CHAVE

Intervenção urbana; público urbano; diálogo urbano; interação

A ARTE E O ENVOLVIMENTO CRÍTICO COM O ESPAÇO URBANO

A sociedade urbanizada, na qual a maior parte das pessoas vive nas cidades, é um estágio novo da evolução social humana (Davis, 1977)¹. Em decorrência desse contexto, novos modos de ver, representar e pensar o ambiente urbano emergem pouco a pouco, trazendo consigo um ideal de maior envolvimento do cidadão nos processos decisórios. Esse movimento pode ser percebido de maneira particular no campo das artes, onde frequentemente os valores e os modos de organização social nas cidades são questionados em manifestações denominadas intervenções urbanas (Marchese, 2015).

Intervenção urbana é o termo empregado para designar manifestações artísticas produzidas no contexto urbano – mais especificamente naquilo que pode ser chamado de espaço público – com o intuito de introduzir novas perspectivas sobre a cidade e a vida urbana, e/ou questionar os mecanismos territorialmente incorporados (Costa, Guerra & Neves, 2017). Em geral, as intervenções urbanas – sejam elas efêmeras ou permanentes – lançam um olhar crítico sobre processos sociais e culturais particulares a uma determinada localidade. Seus projetos envolvem, entre outras coisas, interação com um objeto artístico ou com o espaço público, podendo incluir experimentos biológicos, mídia tátil, cartografias, performances, atividades de estudo, representação e narração de histórias sobre as cidades², envolvendo formas de perceber, sentir e experimentar seus espaços de modo *Sui generis*, contestando o estado das coisas e buscando a emergência de uma nova ordem (Pinder, 2005).

Pode-se perceber, ao longo das últimas duas décadas, uma intensificação dos debates acadêmicos sobre o papel das práticas artísticas como facilitadoras da interação entre cidadãos e temas de interesse comum e como ferramenta de valorização territorial³. Costa, Guerra e Neves (2017, p. 10) atribuem esse crescente interesse a quatro fatores: (1) a centralidade do espaço público na vida diária pós-moderna (motivada pela ascensão de estilos de vida mais hedonistas e voltados ao convívio); (2) os progressos das escolas artísticas em direção a tipos de trabalho mais voltados à comunida-

¹ Dados da Organização das Nações Unidas (ONU) apontam que em 2008, pela primeira vez, o mundo passou a ser habitado mais em cidades do que em áreas rurais (ONU, 2015).

² Alguns nomes atualmente ligados ao intervencionismo urbano são: Aaron Landsman, Blast Theory, Formafantasma, Ian Strange, Keith Deverell, Luzinterruptus, Natalie Jeremijenko, Raumlaborberlin, Sampson Wong, Sojourn Theatre Company, Studio Drift e o coletivo de arte alemão Urban Screen.

³ Podem ser dados como exemplo os trabalhos de Andrade, Marques e Barros (2010), Costa, Guerra e Neves (2017), Marchese (2015), Parry, Medlyn e Tahir (2011), Pinder (2005), Truijen (2013), Veitch (2010) e Yúdice (2005), para citar alguns.

de e ao lugar a que se destinam; (3) a conscientização por parte de gestores sobre sua utilidade como ferramenta de desenvolvimento e, por fim; (4) a crescente demanda social por práticas relacionadas à dessacralização das artes, ao aprimoramento da performatividade, à autoexpressão, à diversidade cultural e ao desenvolvimento da participação cívica e dos processos de construção da comunidade. Pinder (2005) explica que o cerne dessa arte pública envolvida com a comunidade e com as lutas sociais existentes é constituído pelos questionamentos acerca do papel dos artistas na crítica e resistência à higienização das cidades⁴. Em decorrência desses questionamentos, modos de colaboração e diálogo com moradores passaram a ser desenvolvidos (Marchese, 2015), fazendo uso das mais diversas técnicas e ferramentas para abordar questões e valores sociais.

Muitas das atuais práticas artísticas nessa linha vêm envolvendo as tecnologias de informação e comunicação digitais para interagir com o ambiente urbano e/ou representá-lo (Pinder, 2005). Em geral, elas exploram o potencial das tecnologias móveis, do GPS, usam técnicas avançadas de gravação de campo, entre outros mecanismos. Muitos desses projetos estão comprometidos com o código aberto e exibem uma atitude inventiva para potenciais usos da tecnologia no espaço urbano de modo a levar a arte para o cotidiano de seus habitantes (Pinder, 2005, p. 390).

Este artigo discute o projeto "Give Me back my broken night", uma intervenção urbana criada pela companhia britânica Uninvited Guests em colaboração com Duncan Speakman como parte da programação da cidade de Guimarães para o ano de dois mil e doze, quando figurava como Capital Europeia da Cultura⁵. "Give me back my broken night" faz uso de tecnologia sensível ao lugar e de dispositivos móveis para convidar residentes locais a pensar coletivamente o futuro da cidade que habitam. A discussão aqui apresentada explora os artefatos de mídia utilizados pelos artistas e os níveis de interatividade por eles criados. Partindo da asserção de Truijen (2013) de que intervenções como "Give me back my broken night" podem formar públicos urbanos⁶ e promover diálogos urbanos⁷, busca-se identificar que modos de interatividade "Give me back my broken night"

⁴ Isto é, aos programas de desenvolvimento urbano socialmente divisivos.

⁵ Iniciativa da União Europeia que seleciona e promove pelo período de um ano cidades de países europeus sob a perspectiva de seu desenvolvimento cultural.

⁶ Conjunto de cidadãos que compartilham uma ou mais características relacionadas a questões referentes à cidade habitada (Truijen, 2013).

⁷ Conceito utilizado por Truijen (2013) para descrever trocas de conversas entre duas ou mais pessoas (geralmente em pequenos grupos) que permitem o compartilhamento de experiências e/ou tratar de questões específicas sobre o ambiente que habitam.

proporciona e de que forma isso pode ser utilizado para criar uma situação de democratização e facilitação da tomada de decisões sobre as questões urbanas.

Esse estudo foi desenvolvido por meio de *close reading*, um método específico de análise literária, também utilizado para a análise de mídias digitais (Van Looy & Baetens, 2003). Foram identificados os dispositivos de mídia utilizados na intervenção e, então, seguiu-se a seguinte ordem de análise: resumo, desconstrução e interpretação. Cada uma das etapas foi realizada com vista a compreender as razões da escolha de cada um dos elementos e entender como eles se inter-relacionam com os demais para gerar diferentes modos de interação.

Para embasar a análise foi utilizado o estudo de Zimmerman (2004), que identificou quatro modos de interatividade narrativa: interatividade cognitiva, interatividade funcional, interatividade explícita e meta-interatividade. Por interatividade cognitiva entende-se o tipo de interações psicológicas, emocionais, hermenêuticas, semióticas, leitor-resposta, etc., que um participante pode ter com o chamado "conteúdo" de uma mídia. Interatividade funcional remete às interações funcionais e estruturais com o aparato material. Interatividade explícita é a "interação" no sentido óbvio da palavra: participação aberta, como clicar nos links não-lineares de um hipertexto. Finalmente, meta-interatividade é a participação cultural com uma mídia – a interação fora da experiência com ela. Seus exemplos mais claros provêm da *fan culture*, na qual os leitores se apropriam, desconstróem e reconstróem a mídia linear, participando dos mundos narrativos e propagando-os em massa.

"GIVE ME BACK MY BROKEN NIGHT"

Neste texto é analisada a versão de "Give me back my broken night" realizada em outubro de 2012, na cidade de Guimarães, Portugal. "Give me back my broken night" é descrito por seus criadores como um *tour* teatral guiado, que envolve performance e o uso de dispositivos móveis com tecnologia sensível ao lugar (Clarke, 2016). Foi originalmente desenvolvida para o Theatre Sandbox Programme, do Watershed⁸ e teve novas versões realizadas pelo Reino Unido e Portugal. Apesar de manter a ideia central, cada versão é única; construída com e para as comunidades específicas do lugar onde é realizada.

⁸ Centro de criatividade digital e cinema cultural localizado no centro de Bristol, Reino Unido.

A discussão desse estudo de caso foi estruturada em duas partes. Em um primeiro momento, ela "divide as partes e analisa cada qual em separado". Em um segundo momento, "ela une todas as partes e tenta identificar o significado da prática". Como essa intervenção questiona a noção de cidade e, conseqüentemente, as noções sobre os modos de pensar e construir seus espaços? Quão eficazes essas intervenções são em termos de engajamento público?

Pequenos grupos de pessoas foram guiados por atores ao longo de diversos lugares da cidade e, durante a caminhada, ouviram diferentes narrativas sobre futuros utópicos e distópicos possíveis para aquelas localidades. Ao final da caminhada, levados para um lugar comum, os participantes foram convidados a criar suas próprias histórias para o futuro daquele lugar. Conforme essas histórias eram criadas, um mini projetor começava a projetar a ilustração dessas histórias em um "mapa em branco". No fim da performance, todos os grupos – que estavam com diferentes atores (guias) – se reuniram em um encontro de planejamento fictício⁹, no qual cada grupo apresentou os desenhos que tinham feito para o futuro de Guimarães. Foram colocados em uma situação de diálogo, e precisavam chegar a algum tipo de concordância sobre o futuro pretendido ou concordar em discordar.

Foi identificado nos relatos da intervenção estudada¹⁰ a presença dos seguintes artefatos de mídia: projetores pico *wearable*, telefone móvel, papel em branco, telão. Cada grupo recebia um projetor e um pedaço de papel em branco. Os projetores pico *wearables* eram colocados ao redor do pescoço de um dos membros do grupo e servia para projetar os desenhos feitos pelo ilustrador¹¹ – que ouvia remotamente as discussões dos participantes para o futuro do lugar por meio de um telefone móvel secretamente embutido no equipamento. Conectados a cada um dos projetores, os telefones móveis continham um aplicativo que foi desenvolvido especificamente para transmitir os dados dos desenhos feitos pelo ilustrador.

Cada grupo recebia também um pedaço de papel em branco, que deveria ser posicionado pelos participantes em frente ao projetor *wearable* de maneira a suportar as ilustrações feitas em resposta às descrições de

⁹ Estavam presentes nesse encontro, além dos participantes da intervenção, habitantes ou usuários da área de intervenção, conselheiros, arquitetos, entre outros *stakeholders*.

¹⁰ As informações apresentadas nessa seção foram retiradas da página oficial da Watershed, disponível em <https://tinyurl.com/y5kjob5l>

¹¹ Os desenhos criados para essa intervenção podem ser consultados em <https://www.behance.net/gallery/9998925/Give-me-back-my-broken-night>

futuro desejado. Um software¹² foi desenvolvido para a intervenção e era composto por duas partes: um aplicativo de desenho para produzir ilustrações e um aplicativo móvel para transmitir essas ilustrações por meio do projetor no pedaço de papel em branco. As ilustrações foram feitas em um navegador da web que usa uma tela HTML em um aplicativo customizado Ruby on Rails. Os traços do ilustrador eram gravados e enviados em tempo real para o aplicativo do cliente do telefone móvel, onde eles eram reproduzidos. As ilustrações eram desenhadas sobre um mapa de base personalizado, que era criado como uma imagem e importado para o aplicativo de desenho onde era alinhado com coordenadas geográficas. À medida que o ilustrador desenhava sobre o mapa de base, retângulos verdes mostravam a localização e o campo de visão dos participantes que caminhavam pelas ruas. Outro aplicativo foi desenvolvido para o telefone móvel, que permitia que o mapa personalizado se movesse para se centrar em sua posição enquanto os participantes caminhavam. Esse aplicativo recebia os desenhos feitos pelo ilustrador remoto em tempo real e os transmitia para o projetor. Adaptações foram necessárias para a execução de "Give me back my broken night" em português. Uma audição para a seleção de quatro atores portugueses foi realizada e houve, também, a necessidade de selecionar um ilustrador português.

MODOS DE INTERATIVIDADE NARRATIVA EM "GIVE ME BACK MY BROKEN NIGHT"

Os quatro modos de interatividade narrativa de Zimmerman (2004) devem ser considerados como modos de interatividade que surgem em graus variados e se sobrepõem durante a participação do público na intervenção. A interatividade cognitiva parece estar ligada principalmente ao aspecto lúdico de "Give me back my broken night", que cria uma situação de conforto entre os artistas e o público e entre o público e a atividade de planejar o ambiente urbano. O horizonte de expectativas com relação às narrativas sobre o ambiente experienciado, que é construído com base nas memórias genéricas do indivíduo, e o ciclo perceptual pré-existente são quebrados à medida que o indivíduo é colocado em contato com as narrativas de ficção científica, criando realidades alternativas às imagens pré-estabelecidas do lugar. É também bastante forte esse modo de interatividade

¹² Criado por Watershed em parceria com a empresa Calvium, cujo site está disponível em <https://calvium.com/>. Mais informações sobre o projeto podem ser consultadas em <https://www.watershed.co.uk/opencity/commissions/commission-4/>

durante a etapa em que os desenhos do ilustrador são projetados no mapa em branco. Um dos participantes relatou que há uma forma de engajamento diferente quando você vê o desenho (mesmo que digital) daquilo que você estava anteriormente apenas imaginando¹³.

A interatividade funcional é perceptível nas interações entre os integrantes dos grupos e os artefatos de mídia, como quando o participante posiciona o pedaço de papel (mídia analógica) para enquadrar a ilustração durante o momento da projeção, quando os membros da equipe executora posicionam e instalam os aparelhos ou, então, quando o ilustrador trabalha com sua interface de maneira a ter melhor noção do ambiente que está sendo experienciado pelos participantes em um determinado momento.

A interatividade explícita parece acontecer na experiência como um todo, contudo, está mais evidente nas etapas posteriores à imersão nas ficções científicas. Busca-se a participação aberta dos integrantes na co-criação dos futuros possíveis para a cidade e no diálogo com os demais grupos durante o momento final da intervenção. Em ambos os momentos, os artefatos de mídia desempenham papel de apoio aos participantes na construção de um projeto comum. Não foi possível identificar no material disponível para a pesquisa atividades relacionadas à meta-interatividade com essa versão específica de "Give me back my broken night", embora outras versões apresentem conteúdos em sites e blogs que permitam identificar interatividade fora da experiência direta com a intervenção.

Os níveis de interatividade relativos a cada modo variam de usuário para usuário. Por exemplo, a interatividade cognitiva funciona com inferência e antecipação. Ou seja, quanto maior o conhecimento prévio do usuário, maior sua capacidade de percepção com base nas informações recolhidas pelo ambiente (Neisser, 1982). Em alguns casos, esse conhecimento prévio pode facilitar a percepção do ambiente da narrativa, mas em outros pode frear sua imersão no aspecto lúdico da intervenção. O fato de nem todos os participantes terem contato direto com todos os artefatos de mídia reforça a diferença nos níveis de interatividade funcional entre eles.

DISCUSSÃO

O caso estudado é um exemplo de intervenção artística que, ao explorar o uso da tecnologia, da ludicidade e da performance, revela e indica

¹³ Essa declaração pode ser vista no vídeo oficial dessa versão de "Give me back my broken night" disponível em <https://www.watershed.co.uk/audio-video/open-city-give-me-back-my-broken-night>

caminhos alternativos para os protocolos existentes no que diz respeito à participação pública no planejamento urbano – em especial na etapa de criação de um propósito comum. Ao fazê-lo, "Give me back my broken night" questiona o que é uma cidade e como seu futuro deve ser pensado e construído, apontando caminhos para o envolvimento dos cidadãos e das comunidades na forma como as cidades são planejadas e governadas. O próprio ato de fazer a intervenção requer unir diferentes atores em um diálogo com um objetivo comum, criando novas conexões e possibilitando relacionamentos fundamentais para a criação de uma agenda urbana. Trabalhos como esse transcendem a finalidade original da tecnologia e têm o potencial de criar um senso de pertencimento nos moradores da cidade e de sensibilizar para a necessidade de coprodução do espaço urbano.

"Give me back my broken night" envolveu a imersão na cidade especificamente através da caminhada – de acordo com práticas próximas à psicogeografia, que enfatizam o caminhar como principal meio de experimentar e rastrear a geografia urbana e da inclusão de atividades que envolviam o olhar crítico sobre a participação do cidadão na construção de um futuro comum. Tais práticas tiram o morador de sua experiência diária e podem contribuir para alterar o comportamento do cidadão ao colocá-lo em contato com a experiência de pensar um futuro coletivo em conjunto com outros membros de sua comunidade. O ato de questionar o estado das coisas contribui para o esforço coletivo de examinar nossa relação com a cidade e com o processo de fazer a cidade uma vez que induz a uma mudança de comportamento e aumenta a conscientização do cidadão sobre sua responsabilidade sobre o ambiente que habita.

A ludicidade inerente a esse tipo de prática tem o potencial de suavizar as relações de diálogo entre a comunidade e o poder público, apresentando-se como uma forma de mediar a comunicação entre as iniciativas emergentes no sentido *bottom-up* com as deliberações do sentido *top-down*. De forma semelhante, a exploração da familiaridade do público com as atuais tecnologias de informação e comunicação somada à inserção de elementos de surpresa atrai a participação pública para a imersão e através da expectativa pelo novo.

Afirma-se aqui que o planejamento urbano participativo pode fazer uso de estratégias de engajamento semelhantes às aquelas estabelecidas nas intervenções urbanas para minimizar suas dificuldades de atração e retenção da comunidade para o pensar coletivo. O estudo dessas estratégias, no entanto, deve empreender ações de reconhecimento de estratégias de design que possam ser aplicadas em cada comunidade de maneira

personalizada, uma vez que a aceitação do público – e mesmo sua capacidade de interatividade ou interesse pelas tecnologias empregadas pode variar de região para região.

Assim como em outros estudos realizados previamente¹⁴, defende-se que a mídia em atividades dessa natureza é formada pelo conjunto de experiências proporcionadas pela intervenção urbana, e não apenas pelos aparatos de mídia ou pela interface criada para a comunicação entre os participantes e a equipe executora. Percebeu-se que a facilitação gráfica dos futuros possíveis descritos pelo público aumentou o engajamento com a atividade e a própria interação entre os participantes. No entanto, ainda que a escassez de materiais que permitissem estudar mais aprofundadamente os aspectos de meta-interatividade de "Give me back my broken night" deixassem uma lacuna no estudo, é possível afirmar que o caso não consegue responder aos questionamentos sobre como manter o interesse e engajamento do público em ações de planejamento urbano fora do contexto da intervenção, muito embora a intervenção apresente aspectos de agência, remediação, imediação e hipermediação que contribuem para a entrega da experiência como um todo e que, se estudados cuidadosamente, podem sugerir novos *insights*.

Há muito a se aprender com as práticas artísticas – e seu potencial de encontros, colaborações, brincadeiras e socializações – a respeito da tarefa de imaginar, pensar e intervir no espaço urbano, bem como de reivindicar a participação coletiva nessa tarefa. Entender os processos orientados pelas artes pode levar a uma maior clareza sobre as falhas nas estratégias de engajamento e formação de públicos urbanos no contexto da pesquisa e da gestão. Novas formas de facilitar a comunicação entre as disciplinas de ciência, artes e planejamento precisam ser criadas no sentido de trazer novas perspectivas e meios de participação pública em questões urbanas, bem como de atenuar o ceticismo e austeridade provenientes de ambas as partes.

REFERÊNCIAS

Andrade, P., Marques, C. & Barros, J. (Eds.) (2010). *Arte pública e cidadania: novas leituras na cidade criativa*. Lisboa: Edições Caleidoscópio.

¹⁴ Ver Tarachucky, Baldessar e Fadel (2017).

- Clarke, P. (2016). *Give me back my broken night: the Albany, Deptford and Brigstow Institute Launch, Bristol*. Londres: Arts Council England/The Albany/Lewisham Council/Brigstow Institute.
- Costa, P., Guerra, P. & Neves, P. S. (2017). Introduction: urban interventions, street art and public space. In P. Costa, P. Guerra, & P. S. Neves (Eds.), *Urban intervention, street art and public space* (pp. 8-14). Lisboa: Pedro Soares Neves.
- Davis, K. (1977). A urbanização da humanidade. In K. Davis, G. Sjöberg, H. Blumenfeld, N. K. Bose, G. Sidenbladh, L. Rodwin, B. Chinitz, C. Abrams, J. W. Dyckman, A. Wolman, N. Glazer & K. Lynch (1977). *Cidades: a urbanização da humanidade* (pp. 13-35). Rio de Janeiro: Zahar.
- Marchese, F. T. (Ed.) (2015). *Media art and the urban environment: engendering public engagement with urban ecology*. Nova Iorque: Springer.
- Neisser, U. (1989). Domains of memory. In P. R. Solomon, G. R. Goethals, C. M. Kelly & B. R. Stephens (Eds.), *Memory: interdisciplinary approaches* (pp. 67-83). Nova Iorque: Springer-Verlag.
- Parry, B., Medlyn, S. & Tahir, M. (2011). *Cultural hijack: rethinking intervention*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Pinder, D. (2005). Arts of urban exploration. *Cultural Geographies*, 12(4), 383-411. DOI: 10.1191/1474474005eu3470a
- Tarachucky, L., Baldessar, M. J. & Fadel, L. M. (2017). Mídias locativas e a experiência do espaço urbano - um estudo sobre remediação, imediação e hipermediação em Uncle roy all around you. In *V Congresso Internacional Cidades Criativas: Libro de Actas*. Madrid: Icono 14 Asociación Científica.
- Truijen, K. (2013). *Urban dialogues. Media interventions as assembling devices*. Dissertação de mestrado, University of Amsterdam, Amsterdão, Holanda. Retirado de <https://goo.gl/dcF3mx>
- Organização das Nações Unidas [ONU] (2015). *World urbanization prospects: The 2014 revision*. Retirado de <https://goo.gl/RmwoJj>
- Van Looy, J. & Baetens, J. (Eds.) (2003). *Close reading new media: analysing electronic literature*. Lovaina: Leuven University Press.
- Veitch, M. H. (2010). *Site specific practices and city renewal: the geo-politics of hotel installations in urban spaces*. Tese de doutoramento, Queen's University, Kingston, Ontário, Canadá. Retirado de <https://goo.gl/LXoVSL>
- Yúdice, G. (2005). The heuristics of contemporary urban art interventions. *Public*, 32, 9-21. Retirado de <https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/viewFile/30059/27622>

Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play and games: four naughty concepts in need of discipline. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan, *First person: new media as story, performance and game* (pp. 154-164). Cambridge: The MIT Press.

Citação:

Tarachucky, L. & Baldessar, M. J. (2019). "Give me back my broken night" – elementos de mediação de diálogos urbanos. In M. L. Martins & I. Macedo (Eds.), *Livro de atas do III Congresso Internacional sobre Culturas: Interfaces da Lusofonia* (pp. 429-439). Braga: CECS.