

## Expressão de pontos de vista e os meios digitais

Expression of viewpoints and The Digital Media

➤ Marqueto, Priscilla  
Universidade de São Paulo, Brasil  
marchetto@sc.usp.br

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

---

### Abstract

The evaluation of previous research carried out by Nomads.usp - Center of Interactive Living Studies - which used several classical methodological instruments of qualitative research in order to understand urban and social contexts, found limits of these tools when they were employed to encompass nuances related to ways of life, worldviews and viewpoints of surveyed individuals. The aim of this research is to verify the limits and the possibilities of using two activities conceived for usage in cultural events with audience's presence - Digital Graffiti and Comment's Projection -, in a matter of utilizing it as well as procedures for gathering informations about its audiences by proposing communication processes and dialogs, with the aid of digital media.

**Keywords:** Comunicação; Pontos de vista; Meios digitais; Graffiti digital.

---

### Introdução

Cada vez mais, experiências no âmbito acadêmico têm apontado para a demanda de entrecruzamentos entre campos disciplinares, dada a complexidade dos contextos pesquisados e de procedimentos que têm buscado abarcar, parcialmente, tal complexidade. Existem, hoje, investigações que reúnem saberes de campos disciplinares diversos, formando um todo capaz de aproximar-se mais de realidades, objetivos investigativos e corroborando para a constituição de um horizonte teórico e de pesquisa mais amplo, aberto, complexo e rico.

Um pouco do que se pretende compartilhar nesse trabalho, desenvolvido ao longo de três anos, são experiências, verificações, observações e compreensões a partir da experimentação de procedimentos realizados com público em eventos culturais e remotamente por uma plataforma de comentários online.

A pesquisa foi conduzida tentando ancorar a discussão e uso de procedimentos metodológicos em pesquisa qualitativa, se apoiando em campos disciplinares, não unicamente da arquitetura e urbanismo, e que apontem para a potencialidade dos procedimentos testados. Sem a intenção de esgotar o tema e suas possibilidades, mas deixando o legado de impressões de uma breve investigação empírica e teórica nessa área.

### Procedimentos e os meios digitais

Por que testar outras ferramentas e suportes na obtenção de informações?

O exame de resultados de pesquisas anteriores realizadas pelo Nomads.usp – Núcleo de Estudos de Habitares Interativos –, em

que foram utilizados vários instrumentos metodológicos clássicos de pesquisa qualitativa a fim de entender contextos urbano e social, revelou limites desses instrumentos em suas formulações mais tradicionais, quando se desejava abarcar nuances referentes a modos de vida, visões de mundo e pontos de vistas de indivíduos pesquisados.

### O Projeto Territórios Híbridos e os procedimentos testados

A partir dessas leituras, e das demandas percebidas em campo, em termos de coleta de dados, posturas de pesquisadores, os procedimentos testados foram estruturados, baseando-se em uma problemática de que forma poderíamos acessar informações sobre um determinado contexto urbano e social, que nos métodos clássicos empreendidos em anos anteriores, não se havia acessado. Para isso, concebeu-se procedimentos que fugissem à uma formalidade acadêmica, e que acontecessem no âmbito de uma atmosfera de informalidade e maior descontração, como no caso do: *Graffiti Digital* e *Projeção de Comentários*.

Os dois procedimentos testados – *Graffiti Digital* e *Projeção de Comentários* - somente foram possíveis da forma que foram realizados por estarem inseridos em um grande projeto de políticas públicas, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo - FAPESP, o Projeto Territórios Híbridos: comunidades, ações culturais e meios digitais.

O projeto Territórios Híbridos, situa-se hoje em uma linha de fomento de políticas públicas, foi desenvolvido pelo Nomads.usp, com experiência de projeto anterior nessa mesma linha de fomento.

O Territórios Híbridos se articulou por meio de parcerias com órgãos do terceiro setor, como coletivos, ONGs, bandas, além de ter parceria com órgãos públicos ligados à cultura e universidades, inclusive internacionais, ampliando o alcance do projeto, reunindo visões de mundo distintas desde sua organização, produção até a realização das ações.

### Graffiti Digital e Projeção de Comentários

O *Graffiti* Digital foi concebido a partir da vontade de se aproximar realidades distintas, pessoas, universos, pontos de vista, usando, não somente, mas principalmente, linguagem não-oral, pelo uso das interfaces gráficas pela qual foram realizados os *graffitis* digitais.

O segundo procedimento a ser apresentado que usou meios digitais trata-se da Projeção de Comentários. Foi implementado durante a realização de eventos e ações do projeto, com o intuito de dar voz ao público, tanto presencial, quanto o público que acompanhava remotamente pela transmissão de vídeo por twittcam. Os comentários coletados foram projetados durante os eventos e esse procedimento foi amplamente usado durante a duração do projeto.

Os procedimentos testados buscaram igualmente criar canais para que as pessoas de um dado contexto expressassem seus pontos de vista, suas visões de mundo, pontos de vista, e que a partir de processos comunicacionais pautados pela interlocução, remota ou presencial, pudessem também ver parte dessas posturas revisadas ou entendidas sob outras perspectivas.

Esses dois procedimentos foram concebidos para uso em eventos culturais com presença de público, no sentido de utilizá-los como procedimentos de obtenção de informação sobre seus públicos, e também estimulando processos comunicacionais e interlocuções com auxílio de meios digitais.

Uma das premissas do grupo de pesquisa Nomads.usp, é a utilização de tecnologias de baixo custo e fácil acesso, permitindo possíveis replicações futuras por diferentes grupos e pessoas. Portanto, para o *Graffiti* Digital, foi utilizado um *software* de baixo custo, o *Touch Tag*, instalado em um *tablet* ligado a um projetor. No caso da Projeção de Comentários, foi criada uma plataforma de comentários no site do Projeto Territórios Híbridos, de forma que, durante os eventos, os pesquisadores circulavam com *notebooks*, conversando com as pessoas presentes e convidando-os a darem sua opinião através de um comentário que ficaria armazenado no site do projeto, e era projetado simultaneamente no telão do evento.



Figura 1: Usuário grafitando digitalmente durante evento em São Carlos. NOMADS.USP, 2013.

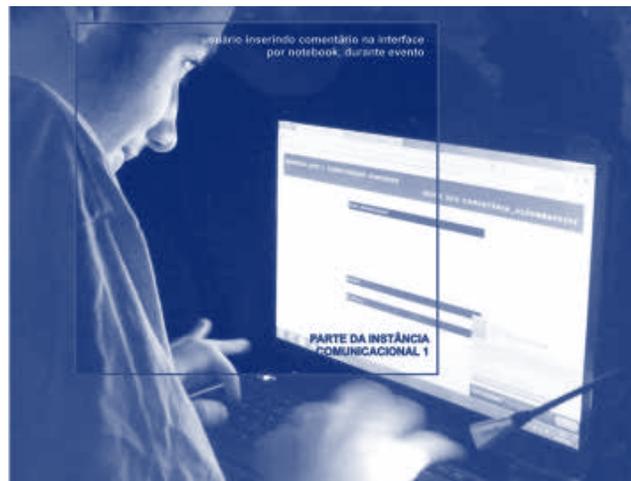


Figura 2: Usuário postando comentário durante evento pela Interface de Comentários do Projeto. NOMADS.USP, 2013.



Figura 3: Comentários sendo projetados durante evento com banda musical tocando em Cidade Tiradentes, São Paulo. NOMADS.USP, 2013.

### Instâncias e Processos Comunicacionais, Limites e Potencialidades

*A comunicação recobre, então, vastas extensões do universo humano e se apresenta como uma das chaves para sua compreensão. Martino, 2004, p. 12*

#### No âmbito do *Graffiti* Digital

O objetivo dessa ação foi envolver públicos a princípio resistentes à presença do *graffiti* pintado na cidade, esperando provocar reflexões a partir de um estranhamento. Também se quis usar as potencialidades do meio digital para sugerir aos grafiteiros a sensação de estar grafitando em paredes de uma cidade distante, remotamente, e de dimensão, contextos urbano e social distintos da sua própria.

Uma qualidade importante do *Graffiti* Digital é o fato de a linguagem gráfica ser acessível a muitas idades, por não pressupor conhecimento específico. Desde crianças se sentem atraídas a usar o *tablet* e a grafitar em uma superfície, até adultos e pessoas idosas. Isso também se torna mais fácil pelo manuseio simples do programa utilizado. Além de ter um operacional bastante simplificado, ele

tem a capacidade de potencializar o desenho e criar rapidamente efeitos gráficos especiais.

A interface do *Touch Tag* permite que mesmo pessoas pouco familiarizadas com essa prática produzam desenhos ou esboços, o que provavelmente não aconteceria se a atividade proposta fosse grafitar em uma parede pela primeira vez com *spray*, sem um conhecimento básico do universo do *graffiti* e das várias técnicas do uso do *spray*.

Na medida em que o usuário com o *tablet* começa a grafitar, pode-se perceber uma instância individual, entre o usuário e o *tablet* que, ao se propor a grafitar, cria nesse âmbito um momento reflexivo, seja a partir de referências próprias, seja sob influências do contexto em que está imerso, seja sob influências de *graffitis* anteriores. Tal ação é complementada pela comunicação que se dá a partir da projeção desse *graffiti* em uma superfície para que o coletivo o veja.

Nesse âmbito da produção do *graffiti* digital, há um caráter de elaboração pelo indivíduo, que, nesse sentido, tece relações com o que estamos entendendo nessa pesquisa como o “falar consigo mesmo”. O desenho é produzido a partir de uma reflexão sobre questões individuais, que podem se constituir a partir de instâncias coletivas, referências anteriores, prontas a serem revistas continuamente na vida cotidiana. Assim, uma leitura possível é que, nessa produção do *graffiti* que, quando projetado e exibido para outras pessoas, se constitui em um processo comunicacional, possam estar refletidos pontos de vistas, visões de mundo, e parte da experiência do indivíduo, como colocou Dewey (1934), que se vê compartilhada nesse âmbito, expressa graficamente. Para o autor, não se pode determinar onde termina o indivíduo e onde começam o entorno natural ou a sociedade. O que é meu, é meu justamente porque eu o elaborei em relação ao mundo, e não porque eu já tenha nascido possuindo-o, separadamente do mundo. Uma experiência é “minha” porque eu estou incluído nela.

Assim, se a prática do *graffiti* se dá em um âmbito coletivo no procedimento testado, elas são experimentadas de maneiras individuais pelas pessoas do público, corroborando a ideia de Williams (1989 apud RIBEIRO, 2004) que defende que a produção do que ele chama de “significados” - as vias de expressão de uma pessoa - podem ser originadas de uma experiência compartilhada. No caso do *Graffiti Digital*, tal experiência deriva-se de sua projeção e exibição, e na apreensão dessa expressão pelo público. Entendemos também esse processo como uma parte do “não falar sozinho”, a partir das reverberações e *feedbacks* que esse “falar consigo mesmo” pode estimular. Isso estabelece o canal de comunicação entre o indivíduo e público, que, na sequência, como será tratado neste capítulo, gera um processo de interlocução contínua pela produção dos *graffitis* e pelas pessoas que estão interagindo nesse âmbito, por meio gráfico.

A segunda instância comunicacional do *Graffiti Digital* é gerada a partir da possibilidade de interlocução com o público que, ao ver o que está sendo grafitado, pode ser motivado a desenhar algo, tanto através de linguagens textuais, quanto por vias de expressão gráfica, grafitando também, talvez, a partir das referências projetadas anteriormente.

Nesta segunda instância, há também a possibilidade de uma interlocução ampliada pelo uso dos meios digitais por comunicação remota. Essa possibilidade testada no âmbito do Projeto Territórios

Híbridos consiste em duas pessoas grafitando à distância uma da outra. Uma pessoa está em um dado contexto físico produzindo no *tablet* um desenho que é enviado via *internet* e projetado em tempo real em um outro lugar físico, onde outra pessoa está igualmente desenhando em um *tablet* e tem seu *graffiti* projetado também em tempo real no local físico onde se encontra a primeira pessoa. Isso gera uma interlocução à distância utilizando-se de recursos gráficos, constituindo uma forma de comunicação que mescla ambientes virtuais e físicos.

O emprego dos meios digitais, nesse sentido, permite que um *graffiti* digital feito por um indivíduo em dado contexto, no caso do procedimento, São Carlos, considerando as referências individuais e as influências do entorno naquele momento que estão implicadas nele, seja projetado em tempo real em outro local, nesse caso, Belo Horizonte, refletindo parte daquele âmbito de São Carlos pela expressão dada no *Graffiti Digital*. Isso faz com que o público que esteja assistindo a essa projeção em Belo Horizonte perceba essa expressão, e que possa estabelecer relações com ela, tanto em termos de estranhamento, quanto de identificação. A partir disso, indivíduos desse público em Belo Horizonte também estão grafitando e tendo seus *graffitis* projetados em São Carlos, com as mesmas possibilidades de estranhamento ou não. Isso permite, no caso de identificação, apreender características estilísticas que se relacionam, por exemplo. Ou no caso de estranhamento, perceber uma absoluta distinção entre os traços do desenho apresentado.

Isso interessa a este trabalho na medida em que estamos entendendo também essas instâncias comunicacionais como instâncias de negociação e de articulação de diferentes pontos de vistas, posturas, visões de mundo e modos de vida que se distinguem pelas particularidades individuais.

#### No âmbito da Projeção de Comentários

A iniciativa de propor a coleta e projeção de comentários durante a realização dos eventos no âmbito do Projeto Territórios Híbridos, partiu do interesse em criar um canal de interlocução com o público. Uma forma de ouvir suas opiniões acerca dos eventos e das temáticas centrais de cada um. Outro fator importante, era a intenção de que o público à distância também pudesse tomar parte da discussão colocada. Já que a partir de certo momento do projeto o núcleo estruturou-se para transmitir o vídeo do evento ao vivo pela *internet*. Ou seja, pessoas de qualquer parte do mundo poderiam assistir ao que estava acontecendo, e em tempo real podiam expressar suas opiniões e pontos de vista, que eram projetados durante o evento.

A Projeção de Comentários se configura, principalmente, por duas instâncias comunicacionais. A primeira, é quando os pesquisadores abordam pessoas em um determinado evento e as convidam a comentar e expressar suas opiniões sobre um determinado tema, usando os *notebooks* disponibilizados pelos pesquisadores durante o evento. Os comentários produzidos por cada pessoa são postados e simultaneamente publicados *online* no *site* do projeto, que pode ser acessado por qualquer pessoa e de qualquer lugar, e esses comentários também projetados durante o evento para que todos os presentes .

Nessa primeira instância, tal qual no *Graffiti Digital*, o indivíduo produz uma escrita a partir de uma percepção e reflexão individual

sobre um tema levantado no evento. Essa instância individual também sobre influência do que a circunda, das conversas mantidas anteriormente ao ato de desenhar e da leitura dos comentários de outrem projetados. Nesse sentido, como apresentamos no procedimento anterior, o indivíduo estabelece uma relação de “falar consigo mesmo”, de uma elaboração própria a partir de uma dada experiência individual. Coloca-se como um “não falar sozinho” na medida em que os comentários são vistos pelo público presente no evento, e por outras pessoas que acessam remotamente o *site*, lêem os comentários à distância e têm também a possibilidade de escrever e ser lidos pelo público local.

Nesse processo comunicacional, a abrangência da interface é maior por ser disponibilizada em ambiente *web*. Pode-se tecer uma relação com o que nos apresenta o sociólogo Castells (2003, p. 7) quando se refere à internet como uma ferramenta comunicacional que viabiliza “a comunicação de muitos com muitos” em escala global. Isso significa que não podemos, no caso da Projeção de Comentários, determinar o alcance possível dessas possibilidades comunicacionais, e também não se pode estabelecer uma duração precisa da ação enquanto a plataforma de Comentários estiver disponibilizada *online*, já que, mesmo após o final do evento, essa comunicação pode continuar sendo feita de forma assíncrona. Essa ideia de uma comunicação ampliada também é compartilhada e entendida por Fragoso, Rebs e Barth (2011) como uma abertura para interações e articulações entre muitas pessoas. Para esses autores, ela também se constitui como “prática social”, interrelacionando processos comunicacionais e sociais, - como foi introduzido no capítulo 1 desta dissertação -, o que conduz ao âmbito da segunda instância comunicacional apreendida na Projeção de Comentários.

A segunda forma de abordagem é *online*. As pessoas são convidadas a comentar de onde estiverem, em alguns casos a partir da transmissão de vídeo *online* simultaneamente à realização do evento, foram recebidos comentários de diversos lugares do Brasil e do mundo.

Essa forma de participar de um evento, mesmo que à distância, a partir do compartilhamento de um ponto de vista particular que será projetado no evento, coloca-se como um interesse da pesquisa de dar voz a essas pessoas que, à distância, se interessaram de alguma forma pelo que estava sendo discutido. Isso permite ampliar os entendimentos possíveis acerca de uma série de questões como a relevância do tema levantado, quem está interessado em discutir esse assunto, onde vivem ou onde estão as pessoas que demonstraram esse interesse ou, então, de fato o público se mostrou interessado em discutir isso. São questões que contribuíram para respaldar tomadas de decisões durante esta pesquisa de mestrado e durante o Projeto Territórios Híbridos.

Além disso, o uso da Projeção de Comentários, é uma forma de ampliar a instância comunicacional que, dessa forma, extrapola os limites físicos do evento e permite que pessoas de diferentes contextos geográficos, urbanos e culturais possam expressar suas opiniões e visões de mundo, reunindo em uma plataforma um rico banco de informações e relatos muito diversos. Ao contrário, por exemplo, da Rádio de Rua cujo alcance está limitado ao seu entorno físico, durante sua realização. No caso da Projeção de Comentários, essa

ampliação da instância comunicacional para uma instância híbrida somente é viabilizada pelo seu caráter *web-based*.

## Considerações Finais

Os dois procedimentos testados se constituem como possibilidades para obtenção de informações em pesquisa qualitativa permitindo empreender interlocuções diversas, a partir de processos comunicacionais, com o uso dos meios digitais ou não. Isso representa, para este trabalho, um avanço no sentido de perceber questões mais subjetivas e menos acessíveis quando se usam outros instrumentos de investigação qualitativa.

Nos procedimentos realizados, um aspecto perpassa todos eles: sua capacidade de permitir que todo o coletivo tenha acesso a um pouco do que se está pensando naquele lugar, durante o evento, do pensamento daquela massa, daquele coletivo, que é expresso pela escrita no âmbito da Projeção de Comentários ou por interface gráfica no *Graffiti* digital.

Em ambos, os processos comunicacionais se colocam como um âmbito de possível articulação e de compartilhamento, trocas, com possibilidades de *feedback*, contínuo ou não, síncrono ou assíncrono. Os meios digitais empreendidos se apresentam como constituidores de processos comunicacionais que podem ser alterados, revistos, e com potencialidades a “serem descobertas por experiência, não proclamadas de antemão”. (CASTELLS, 2003, p. 10).

Nesta pesquisa, estava-se buscando verificar potencialidades de procedimentos para coleta de informações, esse potencial não somente foi percebido como teve-se um acréscimo ao que foi emergindo durante os procedimentos.

A possibilidade de *feedback* foi observada também no âmbito dos procedimentos o que acrescentou uma complexização nas informações obtidas por esses procedimentos, que também diferentemente de procedimentos de métodos clássicos, as informações coletadas eram instantaneamente compartilhadas com o público, seja pela Projeção e Interface de Comentários, seja pelo *Graffiti* Digital projetado, levando a pensar na combinação desses procedimentos como outras formas de acréscimo às coletas.

A partir desse estudo percebem-se caminhos possíveis para outras investigações. Pode-se aprofundar no uso de interfaces com grupos e pessoas, pode-se a partir de uma sistematização rigorosa e com ampla pesquisa empírica de validação pensar na construção de um método para coleta de dados a partir dos procedimentos propostos, desde que guiados pelas instâncias necessárias e com recorte preciso do que se deseja pesquisa, e o que mais poderia ser pesquisado. Tem-se uma perspectiva de muitas possibilidades de usos e apropriações do que foi testado ou do que pode ser feito a partir disso, que é entendido como uma das contribuições deste trabalho, propiciar interlocuções entre pesquisas.

## References

- Castells, M. (2003). **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York.
- Martino, L. C. (2004). História e Identidade: apontamentos epistemológicos sobre a fundação e fundamentação do campo comunicacional. **Revista Eletrônica E-compós**. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/e-compos>>.