

Cartografias expandidas: Realidade Aumentada e a exposição Memória da Amnésia

Expanded cartography: Augmented Reality and the exhibition Memória da Amnésia

Giovanna Graziosi Casimiro

Centro Universitário Senac, Brasil
gigiggc@gmail.com

Marina Lima Medeiros

Universidade Ibirapuera, Brasil
marinamlm@gmail.com

Abstract

This article analyses the possibilities of expansion of the museum's exhibition space for the urban environment and the new relationships through the development of digital maps and augmented reality geolocated layers. The case study is the Guide of Nomadic Monuments (Guia dos Monumentos Nômades) organized for the exhibition Memory of Amnesia (Memória da Amnésia) that discussed the movement and displacement of statues through the last decades in the city of Sao Paulo, Brazil. The experience of the project is presented from the point of view of the methodological design research, thinking the interface of the city as a backdrop for several experimentations with art collections.

Keywords: Mapas; Patrimônio; Design; Meio Expositivo; Monumentos

Introdução

A exposição Memória da Amnésia com curadoria da artista digital Giselle Beiguelman aconteceu de 12 de dezembro de 2015 a 02 de abril de 2016 no Arquivo Público da cidade de São Paulo. A intervenção artística questionou políticas de valorização e esquecimento de monumentos históricos, resgatando algumas obras que se encontravam em depósitos públicos e dispondendo-as em um espaço museológico não mais como obras de arte, mas como documentos da história urbana de São Paulo. Tais obras "nômades" foram mudadas de lugar na cidade ao longo dos anos por razões técnicas e políticas pouco esclarecidas. Neste artigo, discute-se a mobilidade da experiência interativa no urbano, por meio de interfaces digitais móveis, pelas quais constrói-se o Guia dos Monumentos Nômades. Parte da exposição citada, o guia foi composto por um mapa digital com todos os deslocamentos das obras e o

remapeamento destas mesmas em seus locais de origem, criando uma cartografia interativa e histórica através da Realidade Aumentada.

Neste documento, são apresentados aspectos projetuais e metodológicos acerca desta ação no campo do design digital, articulando questões sobre o metadesign e urbanismo. Este projeto também discute as potencialidades do espaço urbano e da experiência estética através de um acervo histórico interativo. O que nos move para o debate sobre acervos expandidos, é o design como elemento complementar para as experiências na cidade, afinal, a interatividade redimensiona o espaço e o tempo do transeunte. Sendo assim, trata-se de pensar certos níveis de camadas de dados, experiência e história, que se relacionam a todo instante no projeto Guia dos Monumentos Nômades.



Figura 1: Exposição Memória da Amnésia. Acervo pessoal.

A cidade como espaço expositivo

Sobre a utilização do percurso na cidade como complementação da exposição no espaço museológico, Cristina Freire afirma:

Através da imagem dos mapas e de sua antítese, os labirintos, observamos como artistas contemporâneos vêm tomando o urbano como elemento incitador de suas poéticas. No entanto, antes de ser resguardada no museu como obra ameaçada, a cidade vem sendo desde longuíssima data local de exposição de obras de arte, para a implantação de monumentos. (FREIRE, 1997: 90)

Iniciativas de expansão dos espaços expositivos para a cidade com arte se repetem pelo mundo. Como exemplos do uso de arte digital para acrescentar camadas de informação na cidade, podemos citar as intervenções: Streetmuseum e Talking Statues. O Streetmuseum é um aplicativo desenvolvido pelo Museu de Londres que permite acesso, pelo ambiente urbano, às fotografias de diferentes períodos da história da capital do Reino Unido (mais de 200 imagens de seu acervo). As imagens são adicionadas, simultaneamente, à visão das ruas, construções e pontos turísticos, através de um sistema de GPS que identifica a localização do usuário, mapeia a imagem do espaço e aplica a fotografia sobre ele. Já o Talking Statues, também em Londres, é uma intervenção na qual os monumentos têm QR Codes, que acionam monólogos sobre a história da cidade, criando uma dinâmica inédita, na qual cada monumento conversa com o usuário.



Figura 2: Streetmuseum. Fonte:
<http://www.museumoflondon.org.uk>

Frente às inúmeras discussões sobre a criação de cidades inteligentes, faz-se necessário apontar para o conceito de cidades culturalizantes, onde a interatividade e a computação ubíqua atingem seus cidadãos através das experiências culturais, históricas e criativas. Neste caso, a cidade e os espaços museológicos são norteadores, pois eles refletem as principais manifestações culturais contemporâneas: mediação ao acesso à informação, a onipresença das redes, a articulação de pessoas e máquinas, o surgimento de inteligências artificiais, a Internet

das Coisas. A realidade do museu é contorcida pelas redes e fluxos digitais que vazam para as interações sociais, humanas, palpáveis na cidade, criando uma metamuseologia que engloba a arquitetura, o acervo e a tecnologia digital.



Figura 3: Talking Statues. Fonte:
<http://www.talkingstatues.co.uk/>

O Guia dos Monumentos Nômades de São Paulo

O Guia dos Monumentos Nômades (<http://www.desvirtual.com/mda>) foi o mapeamento de todos os monumentos da cidade de São Paulo que, pelos mais diversos motivos, já foram deslocados e relocados de seus lugares originais. O mapeamento incluiu uma pesquisa historiográfica em acervos digitais de imagens do município de São Paulo (<http://www.acervosdacidade.prefeitura.sp.gov.br>) para ilustrar o mapa com fotos históricas dos monumentos ao longo do tempo e do espaço de seus deslocamentos.

O mapa digital foi organizado na plataforma Google MyMaps que permite a elaboração de mapas temáticos utilizando a base do Google Maps. Os monumentos foram separados em camadas de acordo com as zonas de sua localização inicial: Centro, Zona Norte, Zona Leste, Zona Oeste e Zona Sul. Esta divisão permitiu compreender uma geografia dos monumentos e da valorização de espaços públicos em São Paulo. Por exemplo, foi possível concluir que mesmo com o espalhamento de vários monumentos para outras áreas da cidade, o Centro de São Paulo ainda concentra a maior parte dos monumentos históricos de arte pública da cidade. Além da divisão em camadas de localização, cada monumento recebeu uma cor que foi utilizada também no desenho de seu "percurso" pela cidade, assim é possível "seguir" um monumento pelo mapa da cidade.

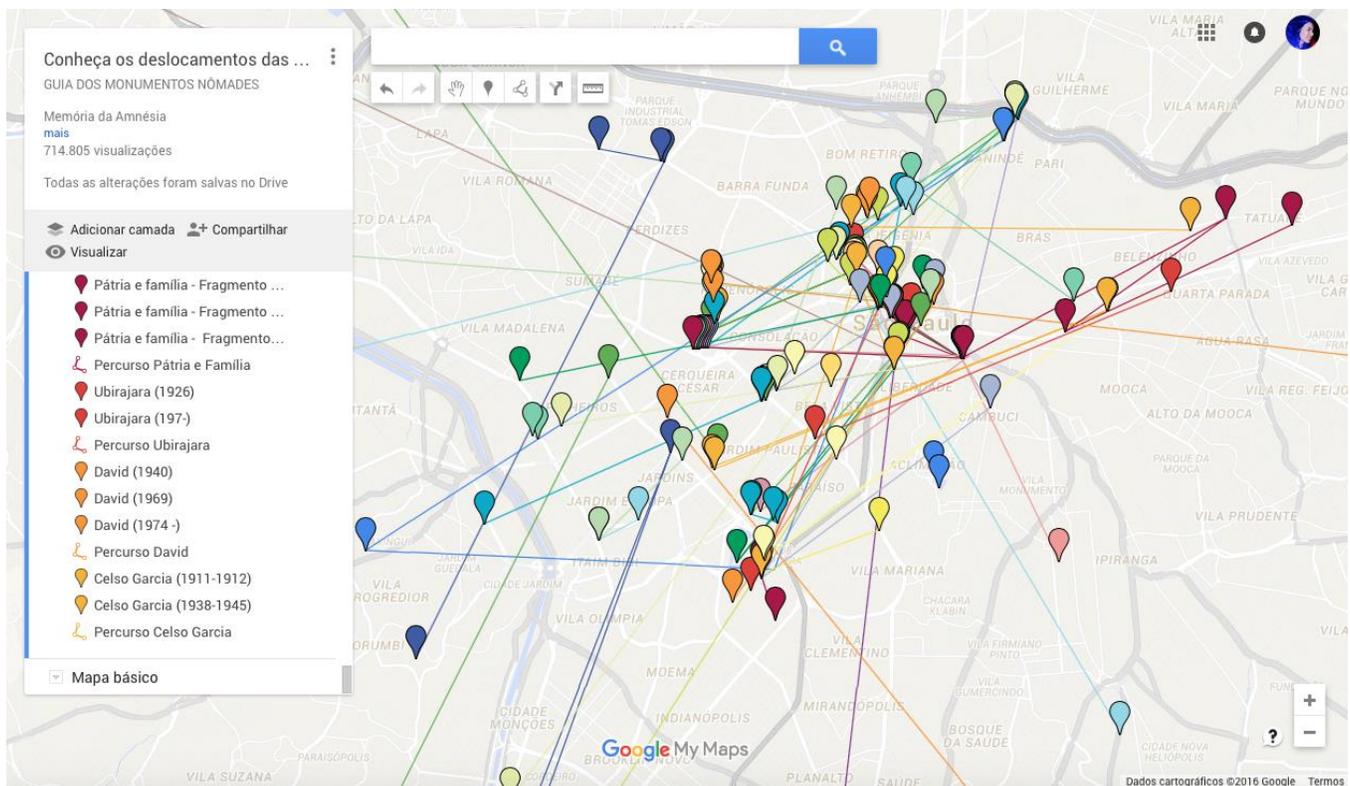


Figura 4: Guia dos Monumentos Nômades. Fonte:

<https://drive.google.com/open?id=16fAapWtjAjqulMvX8vBLzf-pXLA&usp=sharing>

Em uma etapa posterior foi organizada uma camada de realidade aumentada no aplicativo Layar (buscar pela Geolayer: Memória da Amnésia) com imagens históricas georreferenciadas nos locais onde os monumentos um dia estiveram localizados. A princípio foram privilegiados a localização de pontos de interesse próximos ao local da exposição, para possibilitar percursos de visualização dos monumentos em realidade aumentada. A princípio pensou-se em incluir além de imagens históricas, modelos 3D dos monumentos na camada, mas com testes preliminares foi possível perceber que os modelos 3d dificultavam a visualização das imagens da camada. O método utilizado para a organização da camada foi o mesmo utilizado por uma das autoras em uma pesquisa anterior, com a organização de um servidor próprio em site da plataforma Wordpress e utilizando o plug-in FeedGeorge para publicação de conteúdo em realidade aumentada (MEDEIROS et PARAIZO, 2015).

Ao final foi possível visualizar camadas de informações temporais espacializadas, em um projeto que depende diretamente das ações do usuário, do seu deslocamento e do dispositivos em rede, criando um cenário de instabilidade e de alta rotatividade de elementos. Pode-se fazer uma série de analogias a partir da existência virtual destes monumentos, que transitam sem depredação ou controle, em uma condição de presença-ausência, onde os monumentos se movimentavam junto às suas memórias.

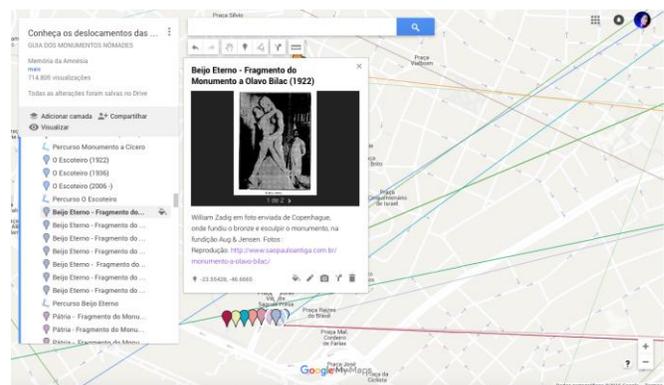


Figura 5: Detalhe do Guia dos Monumentos Nômades com foto histórica de monumento deslocado.

Discussão

O projeto Memória da Amnésia incluiu profissionais de diferentes áreas, como história, arquitetura, museologia, patrimônio, design e artes. Esta reflexão parte deste mesmo pressuposto - a transdisciplinaridade - para tratar dos aspectos fundamentais, que iniciam com a elaboração do design cartográfico no Google Maps, o levantamento dos pontos de interesse para implementação da Realidade Aumentada, a curadoria de conteúdo (imagens e textos), o

teste de servidor, inserção do conteúdo visual e escolha do aplicativo de realidade aumentada, e por fim, propostas de percursos pela cidade para visualizar as obras e os objetos espacializados através da Realidade Aumentada. Trata-se de uma dinâmica híbrida e multitemporal, cuja experiência cartográfica, neste caso, funciona como um grande catalizador de experiências visuais e histórias.

É necessário pensar a relação existente entre a cidade como meio expositivo, e os desdobramentos espaço-temporais da Realidade Aumentada sobre um acerto histórico. É de extrema relevância apontar que as dinâmicas mistas na cidade direcionam a formas de socialização e sensibilidade expandidas, pois permitem que o homem amplie seu campo de visão dos dados digitais, criando somatória de camadas entre percepção, cidade e interface. Pensando a partir das perspectivas do design, sobretudo a questão da experiência do usuário e da tendência de mobilidade, o projeto de Guia de Monumentos Nômades tem um papel crucial na compreensão de uma museologia expandida em seus modos de ver e sentir, bem como um processo de arquivamento e catalogação interativo.



Figura 6: Camada Memória da Amnésia em Realidade

Aumentada. Acervo pessoal.

Deste modo, a questão do metadesign é ponto chave e, acerca dela, Paul Virilio (1993) denomina o termo como a técnica de projeto da vida cotidiana, de um projeto que engessa as relações sócio-culturais em um esquema que definiria as atitudes mais ínfimas do indivíduo. Segundo Caio Vassão (2005), pode-se entender o Metadesign como um projeto de entidades complexas, que envolve, certamente, níveis variados de abstração. cujas possibilidades contemporâneas se sustentam sobre “projeto da complexidade”.

O Guia dos Monumentos Nômades do projeto Memória da Amnésia, quando adota um percurso interativo com Realidade Aumentada, permite ao usuário entender a cartografia urbana como um grande banco de dados, em um experiência de dataflow pelos acervos e dados históricos. Observa-se uma aceleração do tempo frente aos fluxos informacionais, fato denominado por David Harvey (1992) como compressão do espaço-tempo, iniciado nos anos 1960 e que marca a pós-modernidade. Zygmunt Bauman (2005) afirma uma modernidade líquida, na qual a informação escapa pelos novos processos de compartilhamento. Paul Virilio (1993) pontua a existência de um processo de “desrealização”, derivado de um tempo acelerado. Giorgio Agamben (2009) afirma uma subjetificação da interface digital pela objetificação das relações humanas. Segundo Rafael Cardoso (2012), o olhar do observador é o que delimita um objeto, e quanto maior a velocidade mais instáveis são os significados, logo, o entendimento das novas velocidades traz outra natureza à realidade, que passa a ser mista. Neste ponto, as tecnologias de Realidade Mista são extremamente coerentes, pois somam camadas de informação sobre os espaços físicos, e quando aplicadas ao contexto da arte redimensionam a experiência estética.

Considerações finais

O projeto permanece em construção com o acréscimo de novos conteúdos, mas até o momento foram implementados os principais monumentos com imagens e dados em seus respectivos endereços de origem, no centro de São Paulo. Sobre o mapa do Guia dos Monumentos Nômades, foi possível compreender a importância do design na elaboração da experiência cartográfica mista e, deste modo, apresentar uma metodologia mais densa para pensar design e cidade, através de dinâmicas tecnológicas mistas.

A memória é um ponto de intersecção entre a cidade e o museu e segundo Cardoso (2012), há uma paisagem emocional condicionada pela memória em um processo de reconstituição do passado pelo confronto com o presente. Ele afirma que o papel da memória não se restringe à busca autoconsciente do retrô, mas que o esquecimento e a recordação caminham em transversalidade aos fluxos informacionais, construindo a lembrança do futuro pela articulação do passado com o espaço-tempo presente. Portanto, trata-se da presença de camadas e percursos

históricos, que tanto o museu quanto a cidade possuem e que legitimam seus signos.

Cardoso (2012:70) aponta quatro etapas de legitimação da memória - permanência, atenção, consagração e memória - que norteiam o estudo dos acervos expandidos e ajudam a entender as camadas sensíveis pela Realidade Mista, reafirmando a existência de uma soma de arquiteturas, sobretudo, pelo uso da geolocalização em grande parte dos projetos apontados. Tais camadas se multiplicam à medida em que os cidadãos acionam novas, segundo sua interação com a cidade pelos dispositivos mobile, gerando cartografias inéditas.

Há muitos desdobramentos pelo caráter multitemporal do museu, pois o acervo permeia passado, presente e futuro, e ao extravasar para a cidade (como interface digital) gera novas somatórias de tempos e arquiteturas complementares às dos espaços expositivos. Nas dinâmicas específicas com Realidade Aumentada a arquitetura da informação vaza sobre o urbano, cujos espaços físicos se transformam em espaços sensíveis de natureza mista.

Agradecimentos

As autoras gostariam de agradecer à artista e professora Giselle Beiguelman pelo convite para colaborarem no projeto Memória da Amnésia e por toda a orientação que tiveram durante a elaboração do Guia dos Monumentos Nômades.

Referências bibliográficas

- Agamben, G. (2009). *What is an apparatus*. California: Universidade de Stanford.
- Bauman, Z. (2007). *Tempos líquidos*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Belting, H. (2006). *O Fim da Historia da Arte*. São Paulo: Cosac Naify.
- Cardoso, R. (2012). *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.
- Freire, C. (1997). *Além dos mapas: os monumentos no imaginário urbano contemporâneo*. São Paulo: Annablumme.
- Grau, O. (2007). *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP.
- Harvey, D. (1992). *Condição Pós-moderna (20th ed.)*. São Paulo: Edições Loyola.
- Medeiros, M. L., & Paraizo, R. C. (2015). *Realidade Aumentada no Espaço Urbano: Um Território Informacional para o Palácio Monroe* (pp. 170–176). Presented at the SIGRADi, Florianópolis.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information Systems*, E77-D, 15.
- Vassão, C., Freitas, J. C., & Marin, T. C. T. (2005). "Infra-estrutura em computação pervasiva para suporte à pesquisa acadêmica colaborativa." Presented at the 2o Congresso Internacional de Design da Informação, São Paulo: SENAC.
- Virilio, P. (1993). *O espaço crítico (1st ed.)*. Rio de Janeiro: Editora 34.