

# ComPassos com histórias

Narrativas Digitais de Caminha

**Isabel Carvalho<sup>1,2</sup>, José Bidarra<sup>1,2</sup>, Mauro Figueiredo<sup>2,3,4</sup>**

<sup>1</sup> *Universidade Aberta – UAb Lisboa, Portugal*

<sup>2</sup> *Centro de Investigação em Artes e Comunicação – CIAC, Portugal*

<sup>3</sup> *Centro de Investigação Marinha e Ambiental – CIMA, Portugal*

<sup>4</sup> *Instituto Superior de Engenharia, Universidade do Algarve, Portugal*

**Resumo** - *ComPassos com histórias* explora o contributo da média-arte locativa para o registo da identidade e das vivências de uma comunidade através da exploração do espaço urbano da Vila de Caminha, geolocalizando narrativas digitais de memórias urbanas e, incitando à (re)descoberta desse espaço, num exercício de deriva pelas memórias dos seus habitantes. O acesso a essas memórias é facilitado por duas vias, num plano digital através de um eBook interativo e num plano físico, real, através de uma aplicação, com tecnologia de Realidade Aumentada, que permite a visualização em formato de pequenos vídeos *in loco*.

**Index Terms** — Deriva urbana, mapeamentos colaborativos, média-arte locativa, narrativas digitais locativas.

## I. introdução

Partindo do conceito de deriva como prática artística (análise situacionista nos anos 1950, onde através da ação do andar sem rumo, o pedestre se apropria do espaço urbano), associado à ideia de *flâneur* com “corpo plugado” [1], explora-se a mobilidade associada a dispositivos tecnológicos de comunicação, com recurso à internet e equipados com *Global Positioning System* (GPS). Pela média-arte locativa experiencia-se novas formas de escrita e (re)leitura do espaço urbano da Vila de Caminha, ao abordar e refletir sobre as memórias locais dos seus habitantes, criando “(...) *experiences that take into account the geographic locale of interest, typically by elevating that geographic locale beyond its instrumentalized status as a 'latitude longitude coordinated point on earth' to the level of existential, inhabited, experienced and lived place. (...) At its core, locative media is about creating a kind of geospatial experience whose aesthetics can be said to rely upon a range of characteristics ranging from the quotidian to the weighty semantics of lived experience, all latent within the ground upon which we traverse.*” [2]

Analisa-se a ação andar/explorar/vivenciar no plano dos territórios informacionais, observando, rastreando percursos e mapeando fluxos, como se de um diálogo se tratasse entre pedestre e espaço urbano. Inicia-se esta proposta refletindo sobre a ideia de apreensão de espaço

defendida pelos situacionistas, de que aquele deveria ser explorado, experimentado e vivenciado.

Explora-se o caminhar como ato de vivenciar a cidade/espaço urbano na era da informação associada à mobilidade, como forma de apreensão da história, cultura e memória do ambiente em que nos encontramos, já que estes possuem história e histórias. Pretende-se também visualizar e mapear estes percursos, o caminhar pelas narrativas digitais, articulando conteúdos e experiências, e compreendendo o espaço pela visualização do seu uso.

O trabalho realizado permite eternizar, num ponto de encontro testemunhal, parte da herança cultural desta comunidade, preservando as memórias, no sentido que lhe atribui Eduardo Lourenço: “*reactualização incessante do que fomos ontem em função do que somos hoje ou queremos ser amanhã*”. [3]

Na esteira de uma *co*-função testemunhal da arquivística moderna, *ComPassos com histórias* permite, deste modo, caminhar na direção da preservação, resgatando o eu no outro, não apenas pela essência e originalidade de cada indivíduo, que é aqui relatada pelas suas histórias, no tempo em que as viveu, mas no que esse relato projeta no outro que o escuta, dando vida a um arquivo que se assumia “morto”.

Potencializado pela moderna tecnologia, revive-se *per memoriam* e permite-se que renasça *in memoriam*.

“*Que os outros o ignorem, saibam pouco ou o tenham esquecido, deprime-nos, mas não altera o essencial: nós sabemos, e esse saber é afinal a nossa única e autêntica identidade*”. [4]

*ComPassos com histórias* alude a cadência e ritmo, à marcação do tempo no espaço, permitindo perspetivar o andamento progressivo do pedestre, com passos ritmados, por lugares onde se contam histórias de outros tempos. A figura do compasso, enquanto instrumento de desenho do espaço, estabelece também diálogo com o passado e a atualidade que recorre a uma tecnologia que permite hoje explorar e (re)conhecer o passado através das memórias e dos olhares de quem as vivenciou e agora as exprime em narrativas.

Esta intervenção permite ouvir e visualizar essas histórias ao mesmo tempo que se percorre e (re)lê o espaço físico, num espaço contínuo entre virtual e físico.

Neste artigo apresenta-se *ComPassos com histórias*, explica-se o conceito que serviu como mote impulsor desta experiência urbana realizada na Vila de Caminha e identifica-se os objetivos a que nos propusemos atingir. Posteriormente descreve-se de forma mais pormenorizada a intervenção e lista-se o material necessário para a sua exposição. Na última secção apresentam-se algumas reflexões em forma de conclusão.

## II. Conceito

*ComPassos com histórias* é uma intervenção interativa que explora o conceito de deriva urbana e “memória coletiva” in loco.

Ao aceder à memória coletiva de um espaço urbano, pretende-se dar a conhecer algumas camadas/*layers* desse mesmo espaço formado por memórias locais, das pessoas, partilha de saberes e creres, narrativas várias e distintas perceções, importantes para a compreensão da identidade desses lugares. Essa identidade é encarada aqui como resultado de várias pequenas histórias, opiniões, momentos, vivências e experiências que aconteceram em diferentes épocas, resultando em espaços híbridos, dinâmicos, onde o digital se mistura com o físico, e se mostra reativo ao usufruidor, como se de um diálogo se tratasse. O espaço conta as suas memórias, resultando num mapeamento colaborativo de uma memória coletiva [5].

## III. Objetivos

Pretende-se estimular um redescobrir dos espaços urbanos da Vila de Caminha, pelos relatos testemunhais das suas histórias. Num processo de “ouvir” o espaço que se percorre, ouvindo memórias contextualizadas, narrativas digitais geolocalizadas, através de um pequeno vídeo, onde se visualizam imagens da época a ser narrada (mapas, ilustrações, fotografias, vídeos).

O artefacto articula dispositivos tecnológicos móveis com o espaço físico, e torna-se um estímulo à percepção de um espaço testemunhal, transformando memórias em narrativas digitais imersas no próprio espaço onde tiveram lugar.

Inicia-se este percurso de investigação e experimentação pela deriva como exploração urbana lúdica [6], capaz de acrescentar e ampliar informação (memórias dos habitantes) relacionados com o contexto físico, suavizando os limites entre a materialidade dos elementos físicos e a imaterialidade das narrativas digitais, transformando-o num “espaço aumentado”, de informações várias e sobrepostas de forma dinâmica de Lev Manovich [7].

## IV. Descrição do Artefacto Digital

A escolha do espaço de intervenção surgiu na sequência da oportunidade de explorar os conceitos anteriormente referidos, em contexto escolar, nomeadamente:

- na unidade curricular Morfologia Urbana – Abordagens e Mapeamentos, do 4.º ano do Mestrado Integrado em Arquitetura e Urbanismo (MIAU) da Escola Superior Gallaecia (ESG);
- na disciplina de Oficinas de Arte, do 12.ºC, da Escola Básica e Secundária de Caminha.

As narrativas resultaram de duas abordagens, destes dois grupos de testes distintos:

1. Pelos estudantes da ESG, um grupo heterogéneo relativamente à nacionalidade, portugueses e espanhóis, e que não vivem no Concelho. Explorou-se a deriva como prática artística e enquanto exercício de experimentação e exploração do espaço urbano pelos sentidos, bem como a sua contribuição na leitura e análise daquele espaço. Neste exercício de deriva à procura de memórias/histórias de vivências, os percursos realizados, em grupos de 2 ou 3 estudantes da ESG, foram rastreados pela aplicação myTracks e anotados digitalmente, às suas coordenadas geográficas foram anexadas imagens, sons e textos. Este processo foi ele também gerador de novas vivências e novas narrativas, as linhas provocadas pelo caminhar de cada grupo na procura dessas narrativas, transformam-se também em narrativas visuais (rastreamento), que reverberaram em mapeamentos colaborativos.

2. Pelos estudantes do 12.ºC, da Escola Básica e Secundária de Caminha. Este grupo é constituído por estudantes habitantes no Concelho de Caminha. E a opção dos entrevistados foi decidida por eles, escolhendo assim, quem eles considerassem que possuísse um repertório de histórias merecedoras de serem registadas e partilhadas por quem queira ouvir Caminha.

Estas conversas com os habitantes, histórias de outros tempos contadas na 1.ª pessoa, foram gravadas e tratadas digitalmente, dando lugar a pequenos vídeos, posteriormente deu-se lugar à divulgação dessa informação. Estas experiências foram compiladas e visualizadas em duas vertentes:

- Meio digital - num eBook interativo, desenvolvido através da aplicação iBook Author;
- Meio físico - numa aplicação de Realidade Aumentada, desenvolvido através da combinação das plataformas Hoppala Augmentation e Layar, onde as narrativas são geolocalizadas, contextualizadas e acedidas “in loco”, onde aconteceram.

A intervenção *ComPassos com histórias* conjuga, de forma interativa, informações e elementos trabalhados digitalmente, com objetos e a realidade onde o utilizador se

encontra: tornando o espaço físico tecnologicamente dinâmico e interativo/responsivo, explorando a ideia de apreensão do espaço urbano pela imersão e experiências cognitivas.

Para Lefebvre “*technology plays a mediating role in the production of space*” [8] e é através da Realidade Aumentada (RA) ativada pelas coordenadas e o recurso à tecnologia móvel (*smartphone/e-book* interativo, entre outros) que propomos a leitura e apreensão dessa informação, bem como propiciar intervenções interativas na estrutura física sem que a mesma seja descaracterizada.

O recurso à realidade aumentada permite a imersão pela contextualização da informação, através da audição e visualização de memórias locais contextualizadas temporalmente, em formato de narrativas digitais com a duração de cerca de 2 minutos. Numa simbiose de espaços, a Realidade Aumentada (RA) transpõe o informacional/digital (imagens, textos, som) para o espaço físico, complementando-se, passando a estrutura urbana a emitir/transmitir informação digital.

O eBook interativo compila e explora as várias narrativas em vários formatos: fotos, vídeos, texto e apresenta os diferentes mapas produzidos, a maior parte por serem dinâmicos devem ser visualizados em vídeo ou *online*, e permite a exploração das narrativas por via cartográfica, através de mapeamentos dinâmicos, ao passar o cursor ou dedo por cima do mapa vão surgindo as respetivas narrativas. Os discursos dos entrevistados (habitantes e visitantes) foram posteriormente editados em formato de vídeo e contextualizados com imagens atuais e antigas em formato de fotografias e postais (Fig. 1).

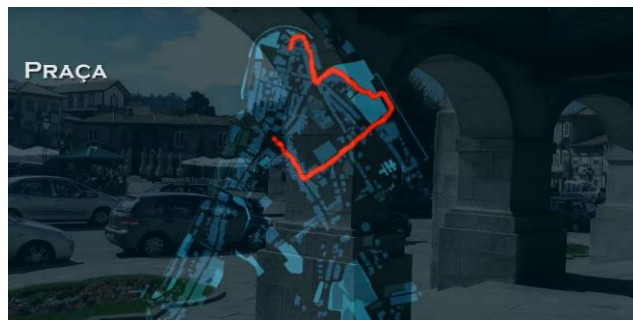


Fig. 1 – Imagem retirada de um dos vídeos da instalação *ComPassos com histórias*.

Através de dispositivos comunicacionais, *smartphone* ou *tablet*, interage-se com o eBook e explora-se os vários locais e percursos rastreados, podendo visualizar-se também as respetivas narrativas georreferenciadas em forma de vídeos.

O equipamento *smartphone/tablet* (equipado com tecnologia GPS) é fundamental para explorar “(...) *the spaces between the different layers of reality, to redraw the*

*urban geography, from a biological point of view, and to explore the urban intricate rhizome.*” [9] É através deste que se faz a visualização/audição/ligação do espaço físico com o espaço digital das memórias locais, por forma a permitir a ativação das narrativas pelas suas coordenadas geográficas.

## V. Equipamento necessário

Para a exposição de *ComPassos com histórias é necessário* uma sala, com pouca luminosidade natural, para o manuseamento do eBook interativo e respetiva projeção (Fig. 2). Equipamento necessário para montar a instalação:

- 1 *Tablet*
- 1 Videoprojetor
- Colunas de Som
- 1 Mesa



Fig. 2 – Simulação da instalação *ComPassos com histórias*.

## VI. Conclusão

O espaço urbano, socialmente construído, associado à média-arte digital possui assim, inúmeras potencialidades de possibilitar e estimular experiências, vivências, percepções multissensoriais, incentivar/facilitar a participação pública e interações sociais.

*ComPassos com histórias* é também uma partilha de tempo intergeracional, onde se descobrem histórias e vivências, registam-se momentos e partilham-se. Porque estas vivências não podem ser guardadas num qualquer arquivo, necessitam de ser ouvidas e vistas, acedidas no meio digital, através de um eBook interativo que lhe permite ter essa leitura e essa visualização em diferentes registos: vídeos, ilustrações, fotografias, músicas, entre outros. Mas precisam também de ser ouvidas *in loco*, como se o espaço urbano ao ser percorrido nos contasse o que por lá se tinha passado. Porque as histórias destes habitantes são

parte importante da história desta Vila de Caminha, estimula-se a descoberta e partilha de narrativas geolocalizadas, contextualizando-as e imbuindo-as no próprio espaço físico e incentiva-se a construção e preservação de uma memória coletiva.

### **Agradecimentos**

Os autores gostariam de agradecer o apoio da Escola Superior Gallaecia (ESG), especialmente à turma do 4.º ano do Mestrado Integrado em Arquitetura e Urbanismo (MIAU) 2014/2015 e ao Prof. David Viana; à Escola Básica e Secundária de Caminha, especialmente à turma do 12.º C 2014/2015, ao Dr. Paulo Torres Bento e ao Dr. Fernando Borlido; e ao Anton Tejada pela colaboração técnica.

### **Referências**

- [1] Santaella, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulos. 2003.
- [2] Bleecker, Julian. Locative Média: A Brief Bibliography And Taxonomy Of Gps-Enabled Locative Média. Vol.14, n.3. Leonardo Electronic Almanac on locative média. 2006. Acedido em Agosto 4, 2014, em: <http://www.leoalmanac.org/leonardo-electronic-almanac-volume-14-no-3-4-june-july-2006/>
- [3] Lourenço, Eduardo. Nós e a Europa ou as duas razões. Imprensa Nacional - Casa da Moeda; 4.ª Edição aumentada; Coleção: Temas Portugueses. 1994, pp. 9.
- [4] Lourenço, Eduardo. Nós e a Europa ou as duas razões. Imprensa Nacional - Casa da Moeda; 4.ª Edição aumentada; Coleção: Temas Portugueses. 1994, pp. 11.
- [5] O'Rourke, Karen. Walking and Mapping: Artists as Cartographers. Cambridge, MA. MIT Press. 2013.
- [6] Careri, Francesco. Walkscapes. El andar como prática estética. Editorial Gustavo Gili, Sl. Barcelona. 2013.
- [7] Manovich, Lev. The poetics of augmented space. Visual Communication, 2006. pp. 220.
- [8] Lefebvre, Henri. The production of space. Translated by Donald Nicholson-Smith. Oxford: Basil Blackwell. 1991.
- [9] Guazzaroni, Giuliana. The ritual and the rhythm: interacting with augmented reality, visual poetry and storytelling across the streets of scattered L'Aquila. eLearning Papers, n.º 34, October 2013, pp.1. Acedido em Setembro 10, 2014, em: [www.openeducationeuropa.eu/en/elearning](http://www.openeducationeuropa.eu/en/elearning)