

\* Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, Especialista em Arte e Tecnologia pela London College of Music and Media (Londres), Bacharel em Comunicação e Mídias pela PUC-SP e atualmente cursa o MBA em Marketing na Universidade Anhembi Morumbi (SP). Desenvolveu as seguintes pesquisas “Dispositivos móveis e estética tecnológica: o espaço e a construção narrativa”, “Net Arte”: história e desenvolvimento”, “Corpo e Máquina: a mídia terciária e a perda da corporeidade”. Atua na área cultural desde 2005 como produtora e consultora de comunicação e marketing.

# O ESPAÇO HÍBRIDO NA CONSTRUÇÃO NARRATIVA

Juliana Caetano\*

OS DISPOSITIVOS MÓVEIS TÊM INFLUENCIADO CRIAÇÕES NARRATIVAS INUSITADAS E QUE INVESTIGAM, ENTRE OUTRAS COISAS, A RELAÇÃO ENTRE ESPAÇO E INDIVÍDUO. O PRESENTE ARTIGO DISCUTE AS TRANSFORMAÇÕES QUE ESSA RELAÇÃO TEM SOFRIDO DEVIDO À DISSEMINAÇÃO DA COMPUTAÇÃO PERVASIVA E DE QUE FORMA ESSAS TRANSFORMAÇÕES PROPICIARAM O SURGIMENTO DE NOVAS TENDÊNCIAS DA ESTÉTICA TECNOLÓGICA. OS DISPOSITIVOS MÓVEIS DE COMUNICAÇÃO RE-INVENTAM ESPAÇOS URBANOS COMO AMBIENTES DE MULTIUSUÁRIOS CONECTADOS INDEPENDENTEMENTE DA POSIÇÃO GEOGRÁFICA E PRESENÇA FÍSICA, FAVORECENDO O SURGIMENTO DE ESPAÇOS HÍBRIDOS, OU SEJA, DEFINIDOS PELO DESAPARECIMENTO DAS BORDAS ENTRE FÍSICO E VIRTUAL E CRIADOS PELA CONSTANTE MOBILIDADE DOS USUÁRIOS QUE UTILIZAM APARELHOS PORTÁTEIS.

**PALAVRAS-CHAVE:** ESPAÇO HÍBRIDO, DISPOSITIVOS MÓVEIS, MÍDIA LOCATIVA, ARTE, ESTÉTICA.

O problema que definimos nesse artigo pode ser exposto em duas questões. A primeira diz respeito a que novos paradigmas são apresentados e como o fenômeno técnico influencia na reconfiguração do espaço. A segunda é como o uso de dispositivos móveis para fins estéticos trabalha com os espaços e possibilita, a partir disso, uma construção narrativa diferenciada. Em busca de solução para tais problemas, opta-se, neste texto, partir da análise do tripé formado por técnica, espaço e narrativa a fim de mostrar o efeito que cada elemento exerce sobre o outro. Em seguida, e visando uma conclusão, procura-se um recorte que englobe obras de arte que utilizam dispositivos móveis, mídias locativas, com a intenção de ler a paisagem urbana e criar uma narrativa com dados coletados no espaço híbrido.

# 1. A técnica: dispositivos móveis e computação pervasiva

A principal forma de relação entre o homem e a natureza é pela técnica. Por meio da técnica é possível ao homem criar sua vida e construir seu espaço. Após décadas de pesquisa, **Milton Santos** oferece um livro imprescindível para o estudo do espaço e se apóia em profissionais de áreas diversas, tais como, geógrafos, filósofos e sociólogos. **Um dos pesquisadores citados é Maximilien Sorre, geógrafo renomado que propôs a consideração do fenômeno técnico de forma abrangente. Para ele a técnica “deve ser considerada no seu sentido mais largo, e não no seu sentido estreito, limitado a aplicações mecânicas” (SORRE apud SANTOS: 2008: 35). Para Sorre a noção de técnica deve ser estendida “a tudo que é pertencente à arte e à indústria, em todos os domínios da atividade humana”. (SORRE apud SANTOS: 2008:35)**

Tendo em vista a amplitude da técnica e a importância em tratá-la de forma abrangente se faz necessária a investigação das técnicas envolvidas nas produções contemporâneas, principalmente quando visamos como este artigo, uma avaliação sobre a problemática do espaço e sua relação com a construção narrativa na arte baseadas em dispositivos móveis. Para tanto, deve-se iniciar com uma breve explicação quanto às novas terminologias.

Ser móvel, pervasivo, locativo e ubíquo une elementos distintos que exigem atenção, principalmente quando ao se avaliar não somente as produções artísticas que se sustentam com essas características, como também o impacto na concepção de espaço devido à **mudança de paradigmas que levam à chamada Era da Conexão - como discorrida por David Weinberger (apud Lemos: 2004)<sup>1</sup>**. Weinberg propõe pensar o desenvolvimento das técnicas como parte de um processo evolutivo da sociedade da informação, buscando uma "conexão generalizada" a favor da mobilidade, da simultaneidade agarrada ao sonho de ubiqüidade e a flexibilidade no uso das redes sem fio.

**Por ubiqüidade entende-se a condição de estar em toda parte ao mesmo tempo, ou seja, ser onipresente.** O termo pervasivo, ou computação pervasiva como será tratado, é uma área recente de pesquisa que visa fornecer uma computação disponível todo o tempo e acessível de qualquer lugar, como e quando se desejar tê-la. Para que isso ocorra, o objetivo é virtualizar informações, serviços e aplicações. O termo inglês *Ubiquos Computing* (no português, computação ubiqüa) foi cunhado por Mark Weiser em 1988 e define a terceira fase da computação, que vem após a era dos computadores pessoais. Em artigo escrito em 1991, Weiser<sup>2</sup> destaca que a idéia de computação ubiqüa se relaciona à forma de rearranjar os computadores no mundo físico, fazendo com que haja total interação entre dispositivos, o que torna a computação muito mais útil ao ser humano, pois integra mundo físico e virtual, tornando cada vez menos importante pensar em “ferramentas” para se conectar, estar presente. A computação ubiqüa se distingue da pervasiva, pois tem como princípio o “desaparecimento” de ferramentas que propiciam a conexão. As tecnologias se dissipam nas coisas do dia a dia até tornarem-se indistinguíveis. Pervasividade e ubiqüidade são premissas básicas para uma nova configuração do espaço urbano, onde tecnologias sem fio são popularizadas a fim de gerar um padrão nômade de vida.

Outro conceito fortemente atrelado à computação pervasiva é o de mídia locativa<sup>3</sup>. Dado o tema deste artigo, é extremamente importante investigar o universo da mídia locativa e, mais importante ainda, frisar a diferença entre ela e os dispositivos móveis. André Lemos oferece uma explicação esclarecedora sobre o termo quando diz que “podemos definir mídia locativa como um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico” (LEMOS: 2007: 2). Ou seja, trata-se de emissão e recepção de informações a partir de um local com o uso de dispositivos móveis que servem como processadores de dados informacionais e agregam esses dados a uma localidade. **O nome *Locative Media* (mídias locativas) foi dado por Karlis Kalnins em julho de 2003, no RIXC - Centro de Novas Mídias, na Letônia.** Num primeiro momento o termo visava diferenciar as produções criativas que as utilizavam do simples uso corporativo de serviços baseados em locação. Após um ano, festivais de arte e artistas começaram a utilizar o potencial dessa mídia, e dos dispositivos sem fio, para fins estéticos.

O que a mídia locativa permite é um **diálogo entre lugares e objetos** com os dispositivos sem fios. São diversas as funções que ela exerce em diferentes áreas, moldando um universo móvel onde espaço físico e digital se mesclam, onde cidades e a vivência em centros urbanos se reconfiguram dando abertura para novas conceituações.

A multiplicidade de fatores, que vai desde o uso rotineiro do celular até a reconfiguração dos espaços públicos, **permite pensar novas práticas sociais, políticas e econômicas em aparatos sem fio.** Trata-se, efetivamente, de uma fusão entre conceitos **que culmina no surgimento de práticas híbridas entre o espaço físico e o espaço digital.**

Retomando o que Milton Santos fala quanto à importância de se avaliar a técnica, **“a relação que se deve buscar entre o espaço e o fenômeno técnico é abrangente de todas as manifestações técnicas, incluídas as técnicas da própria ação” (SANTOS: 2008: 37).** O fenômeno técnico incentiva a transformação geográfica e organizacional de uma sociedade devido à necessidade de adaptação à nova técnica. **Os dispositivos móveis introduzem uma nova configuração de cidade, de relações e de tempo e espaço.** Essas novas configurações alteram significativamente nosso modo de viver, de pensar e de consumir informação. Espaço, mobilidade e tecnologia, segundo **André Lemos (2007: 11)**, “formam o tripé para a compreensão das mídias locativas em sua relação com a **ciberurbe**”. Sabendo do interesse em avaliar a estética tecnológica e os dispositivos móveis torna-se indispensável um entendimento maior sobre o espaço, especialmente **aquele que se dá na intersecção** entre o físico e o ciberespaço: o espaço híbrido, **onde a arte do momento se estabelece.**

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n41/alemos.html>

<sup>2</sup> Disponível em <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html>

<sup>3</sup> Embora o foco do artigo seja o uso de dispositivos móveis, sem categorizar como mídias locativas ou não, é necessário falar de *Locative Media* (termo em inglês para mídias locativas), pois essa é a grande área que abrange projetos que utilizam dispositivos móveis apresentada historicamente.

## 2. Hipóteses sobre o espaço híbrido

Bruno Latour, no livro “Jamais fomos modernos” (1994), sugere pensarmos nossa construção epistemológica a partir dos híbridos após analisar o mundo atual e constatar que obras da natureza e obras do homem tornaram-se indistinguíveis. Os híbridos são, então, misturas indissociáveis de natureza e cultura, objetos e sujeitos, sem qualquer possibilidade de “purificação” de um desses dados a ponto de torná-los reducionistas.

O termo “híbrido” é tão recorrente em debates contemporâneos quanto abrangente. Abrangente no sentido de ser utilizado por diversas áreas, por diferentes pessoas, com inúmeros propósitos. Trata-se de um termo facilmente empregado com o intuito de oferecer uma qualidade menos “pura” (LATOURE:1994) ou unilateral às coisas. Sobre os híbridos, Lucia Santaella (2007) os define como “a atual coexistência, convivência e sincronização das culturas oral, escrita, impressa, massiva, midiática e ciber que se misturam todas elas na constituição de um tecido cultural polimorfo e intrincado.” (SANTAELLA: 2007: 133). Sobre a **coexistência**, Milton Santos (2008) também fala de uma inseparabilidade<sup>4</sup> entre ação e objetos, como defendido por Bruno Latour (2008) com a intenção de justificar a existência dos híbrido.

A discussão sobre a inseparabilidade que justifica a conceito de híbrido torna-se cada vez mais pertinente com o avanço da computação pervasiva. Se avaliarmos sua pretensão, a computação pervasiva visa à combinação entre tecnologias de informação e comunicação a objetos para compor novos dispositivos de mediação. Nesse processo de recombinação determina-se o surgimento de híbridos, produtos que têm oferecido aos usuários maneiras de estar presente, de forma distribuída, habitando domínios espaciais digitais e físicos simultaneamente.

**“Os fluídos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. [...] A extraordinária mobilidade dos fluídos é o que as associa a idéia de leveza.” (BAUMAN: 2000: 8)**

### O AUTOR USA ESSA METÁFORA DA LIQUÍDEZ PARA CARACTERIZAR A SOCIEDADE MODERNA DADA A SUA INCAPACIDADE DE MANTER UMA FORMA.

O que percebemos então é que são muitas as definições de espaço que se mostram pertinentes ao se pensar a computação pervasiva. Híbridos, informacionais, líquidos, todos esses adjetivos podem ser associados à atual era da mobilidade. No entanto, o conceito de espaço híbrido, que será usado neste artigo, se mostra mais pertinente quando

Tendo como base o estudo profundo dos dispositivos móveis e do impacto da computação pervasiva no mundo, André Lemos sugere chamarmos de território informacional aquilo que definimos como espaço híbrido, ou seja, o que se forma na relação entre espaço físico e virtual. Lemos (2007: 2) afirma que “o território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico”.

Os territórios informacionais são áreas de controle de fluxo de informação digital em zonas de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano. Um exemplo disso pode ser um parque, um local de acesso sem fio por redes *Wi-Fi*. Distinto do espaço físico do parque e do espaço eletrônico da internet, esse espaço é o território informacional, ou espaço híbrido. Ao acessar a internet pela rede *Wi-Fi*, “o usuário está em um território informacional imbricado no território físico (e político, cultura, imaginário, etc.) do parque, e no espaço das redes telemáticas” (LEMONS: 2007: 12). O espaço urbano das metrópoles, agora desplugados e híbridos, são ambientes de conexão generalizada devido à computação pervasiva, de mobilidade de usuários e de conexões entre máquinas, objetos e pessoas.

Um próximo autor na lista dos preocupados com a nova relação com o tempo, com o espaço e com os diversos territórios, é Zygmunt Bauman. O autor (2000), na tentativa de explicar algumas dessas compreensões espaciais e temporais fala uma **modernidade líquida**.

Associamos a idéia de “leveza”, “fluidez”, “líquidez” à inconstância, mobilidade, movimento. Diferentemente dos sólidos, os líquidos não mantêm sua forma com facilidade. Estão sempre aptos a mudar e exigem atenção para que não percam sua forma. Nas palavras de Bauman:

o interesse está em trabalhar o espaço físico e o virtual concomitantemente.

Os dispositivos móveis atualizam as maneiras de usar o espaço urbano e favorecem, dessa forma, o surgimento de uma nova estética baseada na utilização desses espaços.

<sup>4</sup> Milton Santos (2008: 62) elabora uma série de hipóteses sobre o espaço urbano e uma delas, em especial, é indicada por ele como proposta atual de definição de espaço geográfico. Para Santos (2008: 62), “cabe estudar o conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ação que forma o espaço” e, diante disso, faz-se necessária uma breve explicação desses sistemas. O sistema de objetos abrange tanto sistemas naturais quanto fabricados, técnicos, cibernéticos, que substituem os naturais ao longo da história, a fim de transformar a natureza selvagem em artificial, ou seja, aquela que funciona como uma máquina. Os objetos técnicos formam os sistemas como hidroelétricas, ferrovias, cidades etc. O sistema de ações, segundo Santos, é igualmente artificial. Sistemas de ação e de objetos interagem. Os objetos condicionam a ação e a ação possibilita a criação de novos objetos, ou se realiza sobre objetos existentes e, dessa forma, o espaço encontra sua dinâmica.

## 3. Arte e mídia locativa: o espaço na construção narrativa

São inúmeros os autores que buscam definir o que é narrativa. Neste artigo, a narrativa será vista como, nas palavras de Jacques Aumont (2008: 244) **“UM CONJUNTO ORGANIZADO DE SIGNIFICANTES CUJOS SIGNIFICADOS CONSTITUEM UMA HISTÓRIA<sup>5</sup>” . OU SEJA, O EMPREGO DA LINGUAGEM POR MEIO DE UMA DETERMINADA TÉCNICA, UNIDA ÀS OPERAÇÕES MENTAIS DAQUELE QUE A “LÊ” FAZ COM QUE UMA HISTÓRIA PASSE A EXISTIR.**

Os significados que constituem a história, aos quais Aumont se refere, são formados por representações mentais de um objeto ou realidade, ou seja, são condicionados pela nossa formação sociocultural. Para Saussure<sup>6</sup> segundo Carvalho (2003), o significado é chamado de **“planos das idéias”** em oposição ao significante, que ele denomina como **“plano da expressão”**. David Bordwell (1985) é um dos autores que privilegia a figura do leitor, ou espectador, quando se refere à narrativa cinematográfica na construção narrativa. O leitor de Bordwell executa operações relevantes para construir uma história fora da representação feita pelo suporte, ou seja, ele usa sua memória e lida com as motivações que o suporte e a representação lhe oferecerem e, dessa mesma forma, ordena eventos, testa hipóteses para então produzir coerência.

Usar as idéias de Bordwell (1985) sobre narrativa é pertinente, pois sua narratologia pode ser aplicável a variados suportes se adaptada. Ademais, **ao ver o leitor como parte indispensável para a construção narrativa**, Bordwell se mostra mais significativa ainda, pois a posição assumida pelo leitor é indispensável no artigo em questão.

Na era da narrativa computadorizada, os romances, filmes e peças teatrais têm pressionado os limites da narrativa linear. Janet Murray (2003) **usa o termo “história**

**multiforme”** para descrever uma narrativa ou enredo em múltiplas versões que poderiam ser excludentes em nossa experiência cotidiana. **Ou seja, a autora discorre sobre uma narrativa com inúmeros caminhos independentes** (MURRAY: 2003: 43). Um importante exemplo é Jorge Luis Borges e seu livro **“O jardim dos caminhos que se bifurcam”** (1991). Nessa obra o conceito de tempo é abordado como uma teia que engloba muitas possibilidades. **Essa teia relaciona-se a possibilidades de escolher** diversos caminhos, como vivemos empiricamente, formando assim inúmeros futuros e tempos.

**Cabe neste momento falar do hipertexto**, um conceito vinculado às tecnologias e ao ciberespaço que modificou as normas do saber e retomou questionamentos como não-linearidade, descentralização e co-autoria, já discutidos por escritores que trabalhavam a escrita multiseqüencial de suas histórias, na era pré-hipertexto. **Pierre Lévy** (1995), um dos grandes pesquisadores sobre o gênero hipertextual, **oferece seis princípios<sup>10</sup>** que norteiam o entendimento das produções artísticas que se valeram das especificidades da internet.

O **primeiro** é a metamorfose e caracteriza-se pelo aspecto moldável da rede hipertextual. Isso quer dizer que sua estrutura e sua composição estão sempre em jogo para os atores envolvidos, o que dá força a uma co-autoria.

<sup>5</sup> À luz da Semiótica, os dois elementos – significante e significado – constituem o signo. Basicamente, um signo é qualquer elemento utilizado para exprimir uma dada realidade física ou psicológica. O significado e o significante são interdependentes e inseparáveis, pois sem significante não há significado e sem significado não existe significante. **Exemplificando, diríamos que o signo casa, possui um significante que é c-a-s-a e um significado, que é a idéia de abrigo, de lugar para viver, estudar, dormir etc.**

<sup>6</sup> Ferdinand de Saussure foi um lingüista suíço cujas elaborações teóricas levaram ao surgimento da lingüística enquanto ciência. Saussure entendia a lingüística como o ramo da ciência mais geral dos signos, que ele propôs que fosse chamada de Semiologia.

**UMA REFERÊNCIA MAIS RECENTE E IGUALMENTE SIGNIFICATIVA É O LIVRO “OS SONHOS DE EINSTEIN”, DE ALAN LIGHTMAN (1993). EM 1905 ALBERT EINSTEIN MUDOU A CONCEPÇÃO DE TEMPO COM A “TEORIA DA RELATIVIDADE RESTRITA”. CONSIDERANDO O TEMPO COMO NÃO ABSOLUTO E PASSÍVEL DE UMA INTER-RELAÇÃO ENTRE A POSIÇÃO DE UM EVENTO E O INSTANTE EM QUE ELE OCORRE, A TEORIA DA RELATIVIDADE CONTRIBUIU PARA O CRESCIMENTO DE HISTÓRIAS MULTIFORMES E LABIRÍNTICAS NO SÉCULO XX, POIS DEFINE O TEMPO COMO UMA TEIA, E NÃO MAIS COMO UMA LINHA UNIFORME, AO UNIR A PERCEPÇÃO DAS ESCOLHAS NA EXPERIÊNCIA COTIDIANA. ALAN LIGHTMAN, ASSIM COMO BORGES (APUD MURRAY: 2003: 43), EVOCA UM MUNDO DE EXPERIÊNCIAS PELO USO DE NARRATIVAS MÚLTIPLAS COMO FORMA DE EXPRESSÃO DA ANSIEDADE QUE SURGE NA TOMADA DE DECISÃO DE ALGUÉM, OU SEJA, NA CONCEPÇÃO DA VIDA ENQUANTO COMPOSIÇÃO DE POSSIBILIDADES PARALELAS E SIMULTÂNEAS. O QUE SE PERCEBE COM ISSO É QUE, MUITO ANTES DA INTERNET, AUTORES JÁ BUSCAVAM UMA ESPÉCIE DE SUBVERSÃO DA LINEARIDADE AO ESTRUTURAR O TEXTO DE MANEIRA MULTIFORME. A LINGUAGEM HIPERTEXTUAL FOI AMPLIFICADA OU EXPERIMENTADA DE OUTRAS FORMAS COM A DISSEMINAÇÃO DA INTERNET, PORÉM, SUA EXISTÊNCIA - OU PRÉ-EXISTÊNCIA SOB O TÍTULO DE PRÉ-HIPERTEXTO (LANDOW: 1995) -, É ATESTADA EM DIVERSAS OBRAS COMO AS DE JÚLIO CORTÁZAR<sup>7</sup>, LAURENCE STERNE<sup>8</sup>, JORGE LUIZ BORGES<sup>9</sup> ENTRE OUTROS.**

O princípio da heterogeneidade está relacionado à diversidade de elementos da rede hipertextual, seus nós e conexões que podem ser imagens, sons, palavras, pessoas, grupos que se conectam e uma gama enorme de remodelagens e ligações entre todos os elementos que compõem a rede hipertextual. Interligado a esse princípio vem outro princípio: a multiplicidade, que define a rede como uma estrutura “fractal”<sup>11</sup>, ou seja, dotada de redes complexas dentro de cada nó. A exterioridade, quarto princípio colocado por Lévy, afirma que a rede não é uma estrutura orgânica, o que a faz moldável pelas ações externas - provenientes de ações dos usuários ou mesmo de ações de elétrons, raios etc. No entanto, tudo no hipertexto funciona por proximidade, o quinto princípio. A proximidade se relaciona diretamente com a topologia e os caminhos. Não há espaços homogêneos onde as mensagens circulam livremente sem depender da rede hipertextual a qual se encontra.

Afinal, **“A REDE NÃO ESTÁ NO ESPAÇO, ELA É O ESPAÇO”** (LÉVY: 2001: 26).

O último princípio é a mobilidade de centros. A rede possui inúmeros centros, todos móveis e ramificados, permitindo o desenho de inúmeras “paisagens” e ampliando ainda mais a sua complexidade.

Murray (2003) dialoga com Lévy (1995) ao avaliar formas de criação partindo das estruturas propostas pelo filósofo e nos propõe quatro características dos ambientes digitais como intensificadores do processo de criação de narrativas múltiplas. A primeira delas, e mais aparente, é o caráter procedimental, que frisa a capacidade da máquina em executar regras. A segunda é o caráter participativo/reactivo que se torna um grande atrativo por permitir a indução de comportamentos. A terceira é a característica espacial, ou seja, ambientes que representam os espaços navegáveis.

A última, extremamente relevante no processo de criação narrativa, é a característica enciclopédica, pois armazena e recupera um número enorme de informações como uma memória expandida, além de acionar uma enorme biblioteca devido à conexão com muitos bancos de dados na rede.

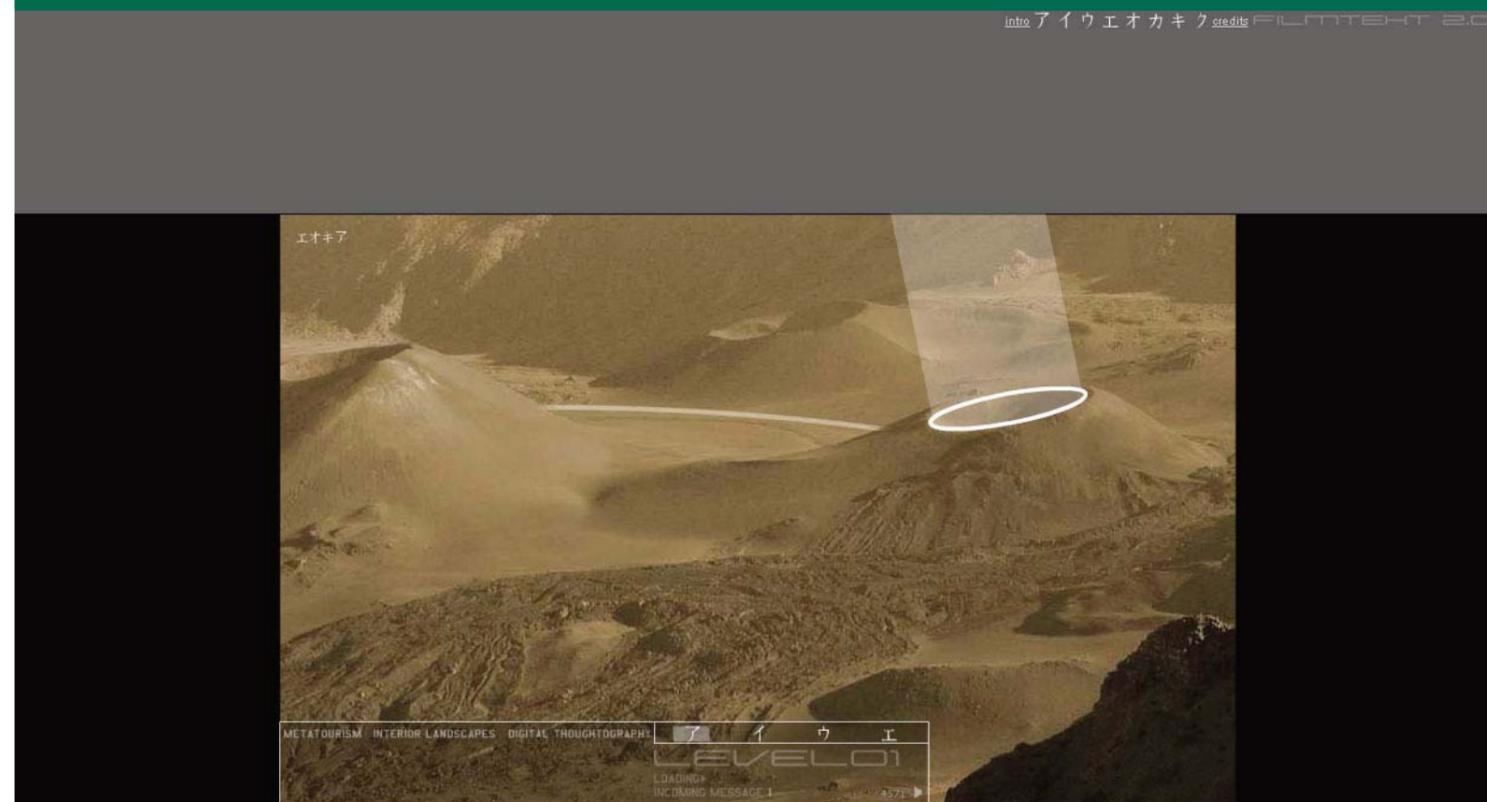
Quando se avalia as narrativas multiformes com base nos princípios do hipertexto consegue-se encontrar um novo posicionamento para postura do leitor. Janet Murray fala de uma “audiência ativa” (MURRAY: 2004: 50), a partir do momento em que o autor inclui múltiplas possibilidades na história e o leitor as escolhe definindo a narrativa. Lúcia Santaella oferece um estudo completo sobre os três tipos de leitor e os classifica como **contemplativo, o movente e o imersivo**. (SANTAELLA: 2004: 19). O leitor **contemplativo** é o leitor da era do livro impresso, aquele que nasce no renascimento e perdura até meados do século XIX. O **leitor contemplativo** é o leitor da era do livro impresso, aquele que nasce no renascimento e perdura até meados do século XIX. O **leitor movente** é o leitor do mundo em movimento, dinâmico, filho da revolução industrial e do surgimento dos grandes centros urbanos. É o leitor do jornal, das fotografias e do cinema. O **terceiro tipo**, e o que mais nos interessa, é o **leitor imersivo**, aquele que emerge nos novos “espaços incorpóreos da virtualidade” (SANTAELLA: 2004: 19).

Sendo assim, entende-se que a mudança no suporte, associada à mudança de mentalidade já iniciada por autores pré-hipertexto, faz nascer, a partir do uso de novas técnicas, um leitor-autor, ativo, responsável pela narrativa criada, dono de parte daquela obra.

**Essas re-configurações modificam definitivamente a postura do observador.**

Quanto à construção narrativa, Lucia Leão oferece novas categorias poéticas que vão desde as histórias escritas em hipertexto até as “narrativas em tecnologias nômades” (LEÃO: 2004). As hipernarrativas - histórias escritas em hipertexto - assumiram papel de destaque nas criações contemporâneas por terem, geralmente, mais de um ponto de entrada, várias ramificações e finais pouco definidos. São basicamente grandes teias de fios emaranhados que começam a ser tecidos em larga escala com o desenvolvimento dos computadores e, já na década de 90, suportavam vários tipos de narrativas. O primeiro exemplo são as “hipernarrativas e histórias rizomáticas” (LEÃO: 2004) que se utilizam do hiperlink apostando na criação de narrativas entrelaçadas, simulando um processo de edição análogo ao *Cut Up* de William S. Burroughs<sup>12</sup>.

**UM REPRESENTANTE DESSA CATEGORIA, TAMBÉM CONHECIDO COMO NET ARTISTA É MARK AMERIKA. O ARTISTA CRIOU UMA TRILOGIA COMPOSTA PELOS TRABALHOS *GRAMMATRON*<sup>13</sup>, *PHO:NE:ME*<sup>14</sup> E *FILMTEXT*<sup>15</sup> COM O INTUITO DE INVESTIGAR FORMAS DE ESCREVER DIFERENTES DO HIPERTEXTO. ESSE ÚLTIMO, *FILMTEXT*, TRATA-SE DE UMA NARRATIVA DIGITAL HÍBRIDA (ONLINE/OFFLINE), LANÇADA A PRIMEIRA VEZ NA EXPOSIÇÃO “*HOW TO BE AN INTERNET ARTIST*” (2001) NO INSTITUTO DE ARTE CONTEMPORÂNEA DE LONDRES. O PROJETO PROBLEMATIZA A ESCRITA MULTIFORME E MULTIUSO HOJE NO CERNE DE UMA SOCIEDADE MÓVEL E TRANSITA POR DIFERENTES MÍDIAS, QUESTIONANDO CLARAMENTE AS NOVAS DIMENSÕES DA LEITURA E DA ESCRITA E APONTANDO PARA AS NOVAS ESTRUTURAS NARRATIVAS.**



fonte: [www.34n118w.net/34N/](http://www.34n118w.net/34N/) • <http://www.markamerika.com/filmtext/>

<sup>7</sup> “O jogo da amarelinha” (Rayuela) (1963) de Júlio Cortázar.

<sup>8</sup> Tristram Shandy”, (1996) de Laurence Sterne.

<sup>9</sup> “ O jardim dos caminhos que se bifurcam” (1941) de Jorge Luiz Borges.

<sup>10</sup> São eles: Princípio de metamorfose , Princípio de heterogeneidade , Princípio de multiplicidade e de encaixe das escalas , Princípio de exterioridade , Princípio de topologia , Princípio de mobilidade dos centros.

<sup>11</sup> Um fractal é um objeto geométrico que pode ser dividido em inúmeras partes que serão semelhantes ao objeto original por possuírem infinitos detalhes auto-similares independentemente de escala.

<sup>12</sup> Trata-se de uma técnica baseada na colagem que consistia no corte aleatório de um texto e na sua reorganização randômica visando uma nova narrativa, uma nova leitura. Disponível em: <http://www.ubu.com/sound/burroughs.html>

<sup>13</sup> Disponível em: <http://www.grammatron.com/index2.html>

<sup>14</sup> Disponível em: <http://phoneme.walkerart.org/>

<sup>15</sup> Disponível em: [http://www.markamerika.com/filmtext/Content\\_intro\\_C.htm](http://www.markamerika.com/filmtext/Content_intro_C.htm)<sup>16</sup> Site oficial: <http://34n118w.net/>

Uma segunda abordagem proposta por Leão é a construção narrativa valendo-se do poder de armazenamento dos bancos de dados onde milhares de histórias são guardadas formando uma grande “memória coletiva” (LEÃO: 2004). Os bancos de dados representam o mundo em uma lista de itens desordenados e se tornaram o centro do processo criativo da era da computação. **Um trabalho interessante nessa categoria é o *City Stories Project* (2001)<sup>69</sup>, que reúne sites de diversas cidades, com visual e conteúdo particular, e possibilita a inserção de histórias diversas sobre a cidade ou experiências pessoais tanto de habitantes quanto de visitantes.** A terceira categoria, e que muito interessará daqui em diante, é a de “narrativas em tecnologias nômades” (LEÃO: 2004), muito bem representada pelo projeto *34 North 118 West*<sup>16</sup>, do coletivo de mesmo nome formado por **Jeff Knowlton, Naomi Spellman, Jeremy Hight e Brandon Stow.**

Atualmente, com a conexão entre arte e dispositivos móveis, há uma re-configuração da relação entre obra de arte e visitante, assim como do indivíduo com o espaço, dada à introdução de um espaço híbrido para a criação narrativa. As mudanças nas esferas sociais e urbanas trazidas pela computação pervasiva, como visto anteriormente, propiciaram o surgimento de novas tendências da estética tecnológica onde espaços híbridos e multiusuários definem novas formas narrativas a partir da interação.

Após a década de 1990 e do “boom” da Net arte, novas propostas começaram a brotar. Em um artigo sobre mídias locativas, intitulado “*Beyond Locative Media*”<sup>17</sup>, **Marc Tuters e Kazys Varnelis** definem o início da mídia locativa

como uma resposta à experiência baseada em uma tela da net arte. Oposta a *World Wide Web*, o foco é a localização espacial e a centralização no usuário, gerando cartografias colaborativas de espaços, mentes e as conexões entre eles.

Em 1999, **Ben Russell** lançou um manifesto que tratava de propostas locativas antes mesmo do nome ser proposto em 2003 por **Karlis Kalnins**. Denominado “*Headmap*”<sup>18</sup>, o texto pressentia o enriquecimento da experiência espacial através da justaposição de camadas de informação por imagens, textos ou sons, e essa sobreposição era possível pelo uso de dispositivos móveis e pela computação pervasiva.

A mídia locativa depende dos dispositivos móveis, mas eles não exercem necessariamente o papel de locativos. **A criação artística que utiliza mídias locativas possui espaço, usuários e dispositivos conectados de forma inseparável.**

Após explicar a problemática das categorizações pode-se prosseguir com parte da discussão que foi proposta desde o início: **o que faz as narrativas contemporâneas diferentes de suas antecessoras?** Retomando o questionamento sobre a relação entre técnica e espaço, que novo espaço para leitura e escrita as tecnologias sem fio nos trouxeram? **A maneira de contar histórias ganha novas abordagens a partir de experiências no espaço híbrido.** Os equipamentos móveis e a computação pervasiva configuram narrativas geradas por fluxos de informação entre espaço físico e virtual através de processos participativos e colaborativos.

**JEREMY HIGHT, UM DOS CRIADORES DO PROJETO 34 NORTH E 118 WEST, CRIOU O CONCEITO DE ARQUEOLOGIA NARRATIVA O QUAL SE REFERE COMO O PROCESSO DE “DESCASCAR” AS CAMADAS DE UM LUGAR, DESCOBRINDO HISTÓRIAS POR TRÁS DELAS. ASSIM COMO O TRABALHO DE UM ARQUEÓLOGO NA BUSCA POR VESTÍGIOS, O ARQUEÓLOGO PROPOSTO POR HIGHT (2003) BUSCA DESVENDAR HISTÓRIAS ESCONDIDAS NAS CAMADAS DE UMA DETERMINADA LOCAÇÃO.**

O que define uma locação são, geralmente, pontos demarcados e descritos por latitude e longitude. Hight considera esses parâmetros apenas o começo da discussão sobre o que constitui o “lugar”<sup>19</sup> e o início da investigação sobre como os dispositivos locativos podem **oferecer expressões multidimensionais do espaço através da inserção de novos parâmetros para avaliação de dados geográficos como topografia e elevações.** Trabalhando em um espaço híbrido e munido de ferramentas como o GPS, o projeto busca atingir uma experiência narrativa inimaginável e rica em conteúdo advinda, principalmente, da interação.

Produções como essa têm sido um grande salto para arte, tecnologia e ciência, pois acabam por reformular o conceito de narrativa interativa. A arte baseada em dispositivos móveis consiste em produções que utilizam tecnologias wireless para gerar um tipo de poética específica em determinado espaço físico, utilizando as telecomunicações e ferramentas de navegação para distribuir informação no espaço, a fim de criar uma experiência “locativa” particular e inusitada.

Para os artistas, a grande questão está na multiplicidade de sensações que se pode ter sobre o espaço a partir do uso das tecnologias que alteram dados topográficos e os apresentam de outra forma. **Os padrões da cidade**, para criadores do projeto *34 North 118 West*, podem ser equiparados aos padrões da literatura: repetição, metáfora, crescimentos e declínios, sub-textos etc. Ou seja, assim como figuras de linguagem e os padrões da escrita literária acrescentam dados ao texto e promovem o enriquecimento da experiência narrativa, o mesmo pode ocorrer com a cidade se vista sob o ponto de vista informacional.

No projeto *34 North 118 West* existem duas cidades lidas: a conotativa e a denotativa. Cidade denotativa é a interpretação pela arquitetura, movimento, traços do passado e padrões que se formam conforme se caminha pela cidade. O autor, aquele que participa construindo a narrativa, que se utiliza dos conceitos e formas da arqueologia narrativa poderá ler a cidade de uma segunda maneira, a conotativa, na qual pontos nas ruas apontam para múltiplas leituras.

O modelo proposto pelo coletivo, a arqueologia narrativa, busca resgatar as camadas que existem na cidade e oferece ao participante **tanto dados da própria cidade como narrativas escritas com detalhes do passado e do presente. Ou seja, há uma sobreposição de informações sobre uma determinada locação e essas informações podem ser tanto uma estória de um personagem fictício, histórias do passado real daquele lugar e até mesmo dados atuais.**



Projeto 34North118West  
fonte: [www.34n118w.net/34N/](http://www.34n118w.net/34N/)  
<http://www.markamerika.com/filmtext/>

**NESSE PROJETO, O SOM É A CHAVE PARA A UNIÃO ENTRE DADOS FICIONAIS E HISTÓRICOS. AS NARRATIVAS ESCRITAS PARA CADA PONTO SÃO LIDAS POR ATORES E DISPONIBILIZADAS NOS FONES DE OUVIDOS SOMENTE QUANDO ATIVADOS. TAL CARACTERÍSTICA DO PROJETO CONFERE VIDA AO ESPAÇO, “CRIA A SENSAÇÃO DE QUE CADA ESPAÇO É AGITADO (VIVO COM HISTÓRIAS, CAMADAS E ESTÓRIAS NÃO VISTAS)” (HIGHT:2003:S/P). A CIDADE PODE SER LIDA, E A LEITURA E A MOVIMENTAÇÃO MOSTRAM UMA NARRATIVA QUE ANTES NÃO ERA VISTA.**

Segundo Hight, alguns dos elementos fascinantes na escrita e na construção de um trabalho como *34 North 118 West* são as múltiplas interfaces físicas e temáticas. O trabalho não é linear, e nem escrito como um final pré-determinado por blocos e caminhos. **O participante tem experiências múltiplas e coerentes que dependem exclusivamente da escolha que faz dentre as muitas possibilidades.**

Utilizando o GPS, é possível desencadear e construir experiências através da sua presença física e do seu

movimento, usufruindo da posição de gerador da narrativa. Nota-se, dessa forma, que a construção de uma narrativa híbrida, como considerada aqui, é dependente da existência de um espaço híbrido, nesse caso promovida pela associação do espaço urbano e físico a dispositivos móveis e seu potencial informacional. A arqueologia narrativa fornece os dados e as histórias que irão compor a narrativa criada pelo participante, mas os dispositivos móveis são os grandes responsáveis pela formação do espaço onde as formas híbridas de narrativa se mostram.

<sup>18</sup> O Documento original está disponível no site: [www.technocult.com/library/headmap.pdf](http://www.technocult.com/library/headmap.pdf)

<sup>16</sup> Site oficial: <http://34n118w.net/>

<sup>17</sup> Artigo disponível em: <http://www.voyd.com/voyd/lichtydeathofnetart.pdf>

<sup>19</sup> Segundo definição de André Lemos (2001: 36): “O local é fundador da relação com o mundo do indivíduo, mas igualmente da relação com o outro, da construção comum do sentido que faz o vínculo social”.

**Toda nova estética traz dentro de si grandes transformações. Cada mudança cultural e social provocada pelo desenvolvimento técnico é percebida e afirmada pela arte daquele momento histórico, possível pelo uso de determinada tecnologia.**

**Dentre os inúmeros recortes possíveis para o estudo da arte e da narrativa, optou-se por aquele que apresenta um novo estatuto para o espaço e para a postura do leitor, de forma que a produção de uma narrativa diferenciada seja estimulada. Sendo assim, conclui-se que a construção narrativa, a qual passamos a chamar de híbrida em referência ao espaço que a abriga, é fruto de mudanças estruturais, e sócio-culturais, dada a disseminação da computação pervasiva e seus dispositivos sem fio.**

**A estética que se mostra, e a qual busca-se destacar, é aquela que incentiva a redescoberta de um espaço urbano através de uma vivência sem fio em um espaço híbrido, ou seja, pode-se extrair mais e mais de uma locação quando a unimos ao potencial das tecnologias móveis e do espaço virtual.**

#### Bibliografia

- AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas, SP: Papirus, 2008, 13 edição.
- BAUMAN, Zygmunt; DENTZIEN, Plínio. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BORDWELL, David. Film Art: An Introduction. Disponível em:  
<http://www.davidbordwell.net/filmart/index.php>. Acesso em: Novembro de 2008.
- \_\_\_\_\_. Narration in the Fiction Film. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- CARVALHO, Castelar de. Para compreender Saussure. 12ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- HEMMENT, Drew. Locative arts - the artist: the first person to set out a boundary stone or to make a mark. Disponível em: <http://www.drewhemment.com/pdf/locativearts.pdf>. Acesso em: Março de 2008
- HIGHT, Jeremy. Narrative Archaeology, Reading the landscape. Disponível em:  
<http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/hight.pdf>. Acesso em: Novembro de 2008
- LATOUR, Bruno. Jamais fomos modernos. São Paulo: Editora 34, 2008, 4ª reimpressão.
- LEÃO, Lucia (Org.). O Chip e o Caleidoscópio. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.
- \_\_\_\_\_. Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.
- LEMOS, André. Mídia Locativa e Território Informacional. In ARANTES, Priscila e SANTAELLA, Lucia (org). Estéticas Tecnológicas. São Paulo: EDUC, 2007.
- LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. São Paulo: Editora 34, 10ª reimpressão, 2001.
- MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: 2007. 104 Referências Bibliográficas
- \_\_\_\_\_. Navegar no ciberespaço. São Paulo: Editora Paulus, 2004.
- SANTOS, Milton. A natureza do espaço. São Paulo: Edusp, 2008.