

PROJETO PILOTO ARQUIGRAFIA: **OPEN-AIR MUSEUM**

.....
por Artur Simões Rozestraten, Ana Paula Oliveira Bertholdo, João Henrique
Kersul Faria e Flávio Soares Corrêa da Silva
.....

INTERAGINDO COM IMAGENS, TEXTOS E INFORMAÇÕES EM ÁUDIO,
NAS RUAS DAS CIDADES, USUÁRIOS CONTRIBUEM COM SUAS
PRÓPRIAS IMPRESSÕES E COLABORAM COM A CONSTRUÇÃO
CONTÍNUA DE CONHECIMENTOS SOBRE OS AMBIENTES URBANOS,
SUAS DINÂMICAS E TRANSFORMAÇÕES.

O projeto piloto *Open-Air Museum* (Museu a Céu Aberto) promove uma convergência experimental entre dois projetos: o Arquigrafia <<https://www.arquigrafia.org.br>> e o *Smart Audio City Guide* <<https://vimeo.com/77111941>>, ambos desenvolvidos por equipes multidisciplinares de pesquisadores da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU), do Instituto de Matemática e Estatística (IME), da Escola Politécnica (POLI), da Escola de Comunicações e Artes (ECA) e da Faculdade de Direito (FD) da Universidade de São Paulo (USP).

O Arquigrafia é um ambiente colaborativo temático eminentemente visual, que reúne imagens de arquitetura e urbanismo – fotografias, desenhos e vídeos –, georreferenciadas, sobre edifícios e espaços urbanos no Brasil e na comunidade lusófona, direcionado ao público de estudantes, profissionais, professores, pesquisadores, fotógrafos e leigos interessados no tema.

O Smart Audio City Guide é uma rede social e um ambiente colaborativo para smartphones com informações em áudio georreferenciadas, eminentemente não visuais, que visam a estimular interações de seus usuários com os ambientes urbanos e também entre si, considerando prioritariamente – mas não exclusivamente – o público com deficiências visuais, da baixa visão à cegueira.

O conceito de Museu a Céu Aberto, nesse piloto, considera que a interação com paisagens, espaços e objetos urbanos e a experiência sensorial direta de tais fenômenos pode ser intensificada e enriquecida com a presença *in loco* de representações – em imagens, textos e áudios – que estimulam ressignificações, reposicionamentos e revisões contínuas dos conhecimentos construídos a respeito de temas pertinentes às cidades, suas dinâmicas e transformações.

Tal conceito contribui tanto à compreensão e ao reconhecimento da dimensão artística histórica que constitui a materialidade presente nas cidades, quanto também colabora com o entendimento da transitoriedade das configurações urbanas e as decorrentes questões patrimoniais contemporâneas. Compreende-se a cidade como a grande obra de arte humana¹ – Museu a Céu Aberto, propriamente – constituída por uma multiplicidade de obras de arte em diferentes escalas, dos objetos aos edifícios, dos grandes espaços públicos à sua região geográfica transformada.

Outro sentido de Museu a Céu Aberto deriva do fato de que dispositivos móveis podem trazer à luz e tornar presentes e visíveis, audíveis, sensíveis aos usuários, diretamente nos espaços urbanos, reproduções digitais de documentos que habitualmente estão restritos às reservas técnicas de Galerias, Bibliotecas, Arquivos e Museus (GLAMs). Desse modo,

digitalizações e Internet levam para as ruas, para as mãos e olhos do público que transita pelas cidades, documentos que ressignificam as interações com tais espaços como obras de arte.

Todos esses conceitos trazem inúmeros desafios em sua implementação. Por exemplo, os sistemas de GPS podem não possuir precisão suficiente para definir a localização de um usuário entre duas obras vizinhas, o que exigirá a implementação de algoritmos que considerem outros parâmetros para reduzir tais imprecisões. Adicionalmente, por se tratar de um ambiente colaborativo, o sistema precisa ser capaz de suportar um alto fluxo de dados sem prejudicar a experiência do usuário. Pois, ao mesmo tempo que a diversidade de conteúdo permite a absorção variada de informações, ela pode tornar o uso confuso e burocrático, o que implica a necessidade de apresentar a informação adequada ao contexto em que o usuário se encontra. Uma boa experiência de acesso ao conteúdo pode resultar em maiores chances de o usuário se engajar e compartilhar suas impressões. Em uma escala mais ampla, é por meio do engajamento de usuários² que se torna possível um amplo acervo de um Museu a Céu Aberto de tantas e tão distintas arquiteturas e realidades urbanas atuais. O intercâmbio de impressões distintas sobre lugares que se transformam no tempo e são percebidos de maneiras singulares por usuários diferentes entre si favorece a compreensão do relativismo de juízos formulados sobre experiências sensíveis e estimula a construção de perspectivas comparativas entre as várias possíveis narrativas relacionadas a edifícios e espaços urbanos. Para alcançar esses objetivos, o projeto está sendo desenvolvido por meio de uma pesquisa-ação e experimentos em campo³ para a análise de dados em sua configuração real. ●

Referências

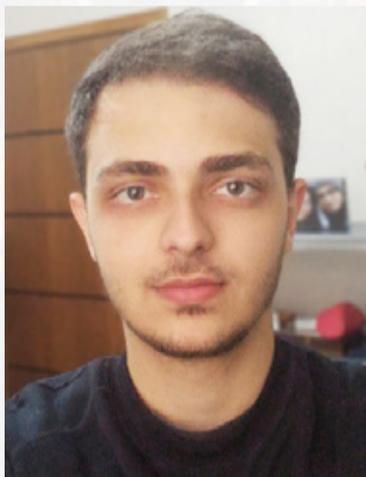
- 1 ARGAN, Giulio Carlo. História da Arte como História da Cidade. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- 2 O'BRIEN, Heather L. & TOMS, Elaine G.. What is user engagement? A conceptual framework for defining user engagement with technology. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 59(6):938-955, 2008.
- 3 BERTHOLDO, A.P.O.; MELO, C. de O.; ROZESTRATEN, A.S. (2017) Improving Engagement Metrics in an Open Collaboration Community Through Notification: An Online Field Experiment. In: Meiselwitz G. (eds) *Social Computing and Social Media. Human Behavior. SCSM 2017. Lecture Notes in Computer Science*, vol 10282. Springer, Cham <https://doi.org/10.1007/978-3-319-58559-8_10>.



ARTUR SIMÕES ROZESTRATEN | É professor doutor junto à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), orientador de doutorado na área de Tecnologia, bolsista produtividade em pesquisa CNPq (2), coordenador do Grupo de Pesquisa CNPq “Representações: Imaginário e Tecnologia” (RITE) associado ao Centre des Recherches Internationales sur l’Imaginaire (CRI2i).



ANA PAULA OLIVEIRA BERTHOLDO | É doutoranda em Ciência da Computação no Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo (IME-USP) sob a orientação do professor Marco Aurélio Gerosa e a coorientação da Profa. Cláudia de Oliveira Melo. Atualmente, está realizando um estágio de pesquisa na University of British Columbia (UBC).



JOÃO HENRIQUE KERSUL FARIA | É estudante de Engenharia Elétrica com Ênfase em Computação na Escola Politécnica da Universidade São Paulo (POLI-USP). Desenvolve o projeto Open Air Museum através do programa de Iniciação Científica do INCT.



FLÁVIO SOARES CORRÊA DA SILVA | Professor associado junto ao Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo (IME-USP), coordenador do Laboratório / Grupo de Pesquisa CNPq “Laboratório de Interatividade e Entretenimento Digital”.