

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



*Alternate Reality Games e Civic Media*

Interações digitais e psico-geográficas no espaço urbano

Felipe Faillace Salazar

Mestrado em Arte Multimédia

Especialização em Artes Interativas

Trabalho de Projeto orientado pela Prof.<sup>a</sup> Doutora Patrícia Cristina e Silva Figueira Gouveia

2022

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Felipe Faillace Salazar , declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “Alternate Reality Games e Civic Media”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

---

Lisboa, 30/09/2022

## Resumo

O tema “PlayFul Cities” já vem sendo usado em projetos participativos e colaborativos há alguns anos. Ultrapassando o virtual, utiliza jogos colaborativos (*alternate reality games*), dinâmicas sociais e esculturas interativas para aproximar cidadãos e torná-los em agentes transformadores. Semelhante a um jogo, transforma cidades num grande tabuleiro, onde, a partir de atividades lúdicas e coletivas, os cidadãos são convidados a transformar os espaços onde habitam e transitam em uma experiência participativa, colaborativa e divertida. Simultaneamente, cada vez mais as cidades contemporâneas vêm sendo pensadas para as pessoas e para o seu bem-estar, pelo emprego de estratégias urbanísticas e sensores inteligentes espalhados pelas cidades. Iniciativas privadas e governamentais vêm se debruçando sobre o conceito de cidades inteligentes capazes de uma maior acessibilidade para aqueles que a habitam.

Nesta dissertação apresento o projeto do “Mapa Afetivo Colab.” realizado na Biblioteca de Belém em Lisboa. Fazendo uso de conceitos como o mapeamento afetivo, a psicogeografia e a deriva como prática artística, o projeto busca desenvolver uma metodologia colaborativa e social que envolva moradores e frequentadores das freguesias em Lisboa. Incentiva os participantes a elaborarem um diagnóstico sensorial dos desafios e soluções da freguesia através de uma atividade lúdica, coletiva e interativa onde a brincadeira se transforma numa ferramenta de engajamento cívico. Faz uso do caminhar e do perambular pela cidade como exercícios sensoriais, para que os participantes, em suas múltiplas lentes, possam perceber, registrar e vivenciar a cidade de uma forma mais profunda e crítica. Este projeto, propõe uma metodologia exploratória, baseada em uma investigação em artes e design (*project-based research*), na qual a teoria e a prática se interligam para a criação de um projeto que concretiza, de forma lúdica e sensorial, um aprofundamento da nossa percepção sobre as cidades onde vivemos e transitamos.

### Palavras-Chave:

Civic media; alternate reality game; playful cities; psicogeografia

## **Abstract**

The theme “PlayFul Cities” has already been used in participatory and collaborative projects for some years. Going beyond the virtual, it also uses collaborative games (*alternate reality games*), social dynamics and interactive sculptures to bring citizens together and transform them into engaged citizens. Similar to a game, it transforms cities into a large board where, through playful and collective activities, it invites citizens to transform the spaces where they live and transit, into a participatory, collaborative and fun experience. At the same time, more and more contemporary cities are being designed for people and their well-being. Through urban strategies and smart sensors spread across cities, private and government initiatives have been focusing on the concept of smart cities that are more accessible to those who live in them.

In this dissertation I present the project of the “Mapa Afetivo Colab.” held at the Belém Library in Lisbon. Relying on concepts such as affective mapping, psychogeography and wandering as an artistic practice, the project seeks to develop a collaborative and social methodology that involves residents of neighborhoods in Lisbon. It encourages participants to develop a sensory diagnosis of the neighborhoods’ challenges and solutions through a playful, collective and interactive activity, in which playing becomes a civic engagement tool. It uses walking and wandering around the city as a sensory exercise, so that participants, in their multiple lenses, can perceive, register and experience the city in a deeper and more critical way. Thus, this project proposes an exploratory methodology, based on an investigation in arts and design (project-based research), in which theory and practice are interconnected, for the creation of a concrete project that can, in a playful and sensorial way, deepen how we perceive the cities where we live and move.

### **Keywords:**

Civic media; alternate reality game; playful cities; psychogeography

## Agradecimentos

Agradeço a Prof.<sup>a</sup> Doutora Patrícia Cristina e Silva Figueira Gouveia pela orientação, paciência e inspiração ao longo do desenvolvimento deste trabalho no mestrado.

Agradeço a Bhya Sugai, companheira e namorada, pelas conversas, questionamentos e (necessários) esclarecimentos das minhas complexas divagações e ideias, ao redor do tema deste trabalho de projeto nos últimos 2 anos; essas conversas foram fundamentais para refinar minha prática artística e a escrita deste documento.

Agradeço a Gabriela Ornellas pela parceria na fundação da agência digital, Studio Venturas, e introdução no mundo do *web design*, habilidade esta que me permitiu tangibilizar conceitos e ideias em plataformas digitais, experiências interativas e narrativas audiovisuais.

Agradeço a Andrés Azzolina, Renata Torralba, Sandra Araújo, Simão Rodrigues, Leonor Pereira e Pedro Afonso, colegas de mestrado e vida que acompanharam, inspiraram e incentivaram minhas investigações ao redor do tema deste trabalho de projeto. Sejam nos projetos conjuntos dos últimos meses, sejam nos encontros informais por Lisboa e Portugal.

Finalmente, agradeço a Sandra Tosta Faillace e Luiz Augusto Salazar, progenitores que me apoiaram a seguir meus sonhos e tentar essa aventura em terras estrangeiras, saindo do meu país natal para uma nova jornada. Nem mesmo todas as palavras ditas (e não ditas) poderão expressar a minha gratidão e felicidade de tê-los ao meu lado durante estas e outras etapas da vida.

# Índice

<b>Prefácio</b>	<b>vii</b>
<b>Introdução</b>	<b>1</b>
Nota de Intenções	3
<b>Capítulo 1 - Metodologia de Investigação</b>	<b>5</b>
Questões de investigação e objectivos	6
<b>Capítulo 2 - Contextualização do tema</b>	<b>8</b>
Participação Civil em Lisboa	8
Cidadãos pela Ajuda	9
Civic Media	9
Alternate Reality Games	16
ESTUDO DE CASO - Brincando Com Confiança	23
<b>Capítulo 3 - Cartografia Afetiva, Caça ao Tesouro e Cidades Inteligentes</b>	<b>27</b>
Problematizações	27
Cartografia afetiva	29
Caça ao Tesouro	33
Cidades Inteligentes	37
<b>Capítulo 4 - O Projeto Artístico</b>	<b>45</b>
Planeamento - Identificar o contexto e suas possibilidades	46
Ação - Construção do jogo e realização da atividade	47
Observação - Recolha de conteúdos: registos e percepções	47
Reflexão - Gerar insights e reflexões	47
<b>Capítulo 5 - Mapa Afetivo Colab.</b>	<b>49</b>
Game Design (Proposta)	49
Desenvolvimento	49
A escolha da região da atividade	52

Divulgação da atividade	53
Preparação	55
Realização do Workshop	55
Recolha das partilhas audiovisuais	59
Avaliação do Workshop	60
Formulário Google Forms	62
Compilação e Resultados	63
Cruzamentos dos registos audiovisuais	67
Análise da Atividade	76
Website - Mapa Afetivo	81
<b>Investigações Futuras</b>	<b>83</b>
Desdobramentos do Workshop	83
<b>Conclusão</b>	<b>86</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>88</b>

## Prefácio

Este projeto teórico-prático propõe a dinamização de um jogo colaborativo sensorial com os moradores da freguesia da Ajuda, em Lisboa. O jogo oferecerá aos seus membros atividades participativas onde estes registam o seus afetos ao longo de uma série de exercícios psicogeográficos.

Apoiando-se em conceitos como a psicogeografia e a deriva como prática artística, estes exercícios fazem uso do caminhar, do perambular pela cidade e da troca de experiências, para mapear afetivamente o que os participantes, em suas múltiplas lentes, percebem, registam e vivenciam na cidade de uma forma mais profunda e crítica. Como síntese do projeto, um website será desenvolvido para apresentar as múltiplas experiências vivenciadas pelos participantes e seus registos durante o projeto.

Ao longo do mestrado em Arte Multimédia, fundei em Lisboa, uma agência em design digital chamada Studio Venturas (Anexo III). Prestando serviços de webdesign, branding, marketing e consultoria estratégica, essa agência permitiu realizar diferentes trabalhos autônomos junto a iniciativas e empresas na Europa, América do Norte e na América do Sul. Utilizando a metodologia de *design thinking* pude aprofundar e aplicar seus conceitos e práticas na construção deste trabalho de projeto e de outros abaixo.

Ao longo do desenvolvimento deste projeto participei com a Prof.<sup>a</sup> Margarida Queirós, do Instituto de Geografia e Ordenamento do Território (IGOT), no desenvolvimento de uma série de vídeos sobre a "ViViDo - Plataforma de Gestão da Rede Nacional de Apoio a Vítimas de Violência Doméstica" (Anexo IV). De norte a sul, visitamos as estruturas do projeto, realizamos entrevistas e recolhemos depoimentos das pessoas da rede. Das entrevistas iniciais - guião, edição e até a animação dos conteúdos audiovisuais - trouxemos a escuta, a colaboração e a empatia como elementos principais para tratar um tema delicado e complexo como este. Por fim, apresentamos uma série de vídeos institucionais onde mostramos o impacto desta Rede de Apoio aqui em Portugal: como suas estruturas de atendimento e profissionais qualificados vem atuando neste tema e como, finalmente, esta nova plataforma digital vai transformar o apoio às vítimas nos próximos anos.

Também tive a oportunidade de trabalhar com Prof. Rui Prada do Instituto Superior Técnico (IST) na construção de um Laboratório de Inovação no campus do Taguspark do IST (Oeiras) (Anexo V). Através de dinâmicas participativas e colaborativas, com seus diretores e coordenadores, desenvolvemos uma nova identidade visual e um plano estratégico para o lançamento do “Open Lab IST”, um “clube do Instituto Superior Técnico que ensina crianças e jovens entre os 9-16 anos sobre conceitos de Robótica, Programação, Soldadura e Modelação & Impressão 3D.”<sup>1</sup> Elaboramos vários elementos, desde a comunicação externa até aos parceiros, colaboradores e participantes das oficinas, assim como elementos da comunicação interna, voltada para os professores e pesquisadores do IST. Elaboramos diretrizes internas de governança e um website que apresenta ao público-alvo todas as atividades que o projeto oferece.

Ainda com o Prof. Rui Prada e junto ao Prof. Horácio Fernandes do Instituto Superior Técnico (IST), realizei um trabalho de User Experience (UX) e User Interface (UI) para desenvolver uma nova interface visual para a plataforma de ensino E-Lab (Anexo VI), ferramenta utilizada pelos professores para gerarem experiências virtuais de física e engenharia em um ambiente compartilhado por alunos e professores. Através de uma pesquisa de referências e melhores práticas do mercado, entreguei uma nova identidade visual a ser aplicada pela equipe de desenvolvimento interno nos próximos meses.

---

<sup>1</sup> Trecho retirado de <http://rob9-16-1.vps.tecnico.ulisboa.pt> (Acedido em 12.08.22).

# Introdução

Nesta tese, busco refletir sobre o processo de desenvolvimento de um projeto teórico-prático realizado no âmbito do mestrado em Arte Multimédia, na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

No primeiro capítulo busco aprofundar a metodologia de investigação utilizada, *project-based research*, e as questões de investigação exploradas durante sua execução, apresentando de uma forma geral os principais conceitos do trabalho e o objetivo essencial do projeto - que busca investigar como a psicogeografia e o mapeamento afetivo, quando acompanhadas de mecânicas lúdicas e participativas podem ser catalisadores do engajamento cívico e comunitário dos participantes envolvidos.

No segundo capítulo, contextualizo os temas principais do trabalho ao me debruçar sobre o conceito de *Civic Media*, sobre as suas múltiplas interpretações - a partir da investigação de pesquisadores de destaque e das suas observações sobre este complexo tema. Ainda neste capítulo, apresento os *Alternate Reality Games*, incluindo as suas aplicações, as melhores práticas e o processo que as levou a tornarem-se ferramentas cada vez mais relevantes para projetar experiências que consideram a narrativa digital e globalizada que vivemos hoje em dia. Encerro o capítulo com um estudo de caso que mistura ambos os conceitos em um projeto urbanístico, cívico e digital, realizado no Brasil durante a pandemia do COVID-19.

No terceiro capítulo, são expostos, em detalhe, os três principais conceitos do trabalho: a Cartografia Afetiva, a Caça ao Tesouro e o conceito de Cidades Inteligentes; estão também expostas, de forma teórica e prática, os elementos que levantam possíveis problemas, questões e oportunidades para executar o projeto artístico no contexto que vivemos.

No quarto capítulo, busco aprofundar o projeto artístico, segmentando e detalhando cada uma das etapas de investigação deste projeto: planeamento, definição, observação e reflexão. Em cada uma das etapas, busco deixar claro quais decisões foram tomadas e porque são relevantes do ponto de vista projetual.

No quinto capítulo, detalho a execução do projeto artístico em um workshop realizado na Biblioteca de Belém no dia 11 de junho de 2022, onde pude implementar o exercício prático e

colher impressões sobre os seus resultados. Sejam os resultados qualitativos, quantitativos, digitais ou analógicos, a compilação envolveu o cruzamento de todos esses dados, buscando investigar as questões de investigação levantadas no início do projeto e quais desdobramentos a atividade trouxe para o contexto local. Finalizo o capítulo apresentando a estrutura de navegação do website e os processos necessários para a sua construção.

Finalmente, encerro o projeto com um apanhado de impressões pessoais sobre a teoria, o processo e resultados finais, deixando explícitos alguns futuros caminhos de investigação que o mestrado, sintetizado neste trabalho de projeto trouxe para o meu universo pessoal, profissional e acadêmico.

## Nota de Intenções

Desde criança sempre estive ligado aos jogos. Cresci em uma vila residencial, junto com várias outras crianças, e as brincadeiras nos espaços da vila eram as alegrias da minha infância. As surpresas da brincadeira, as interações livres e as variações das atividades sempre me encantavam. Com bastante tempo livre, passávamos do tédio ao riso com a nossa imaginação e nosso grupo de amigos.

Conforme fui crescendo, as brincadeiras mudaram e os jogos eletrônicos entraram no meu imaginário. A tecnologia digital me ofereceu uma nova “expansão dos sentidos”, onde a imaginação estava concretizada nos *pixels* da tela. Logo as interações virtuais, com aquele novo universo de possibilidades, transformaram meu olhar fora das telas, percebendo o mundo ao meu redor como um grande e complexo jogo.

Na adolescência, aos 13 anos, comecei a caminhar sozinho para a escola. Longe da orientação dos meus pais e sobre como deveria agir ou interagir com a cidade e as pessoas que nela viviam, passei a observar a vida ao meu redor com muito mais interesse e curiosidade. Com os amigos, depois da escola, passávamos as tardes em praças públicas criando jogos urbanos efêmeros: construimos narrativas inventadas para passantes, subíamos em árvores, negociávamos com feirantes e algumas vezes seguíamos pessoas interessantes, pois queríamos observar os seus estilos e gestos. Morando em um apartamento, a cidade era o meu quintal.

Este olhar interessado sofreu uma nova e imensa transformação quando comecei a andar de skate. Saí das calçadas de pedestre e comecei a olhar as ruas e o asfalto. Passei a perceber a qualidade das ruas do meu bairro: quais eram as melhores rotas para chegar até a escola? Onde havia poucos carros para que eu pudesse praticar algumas manobras sem correr algum risco? Por que as ruas perto das favelas tinham piores asfaltos enquanto que as zonas mais ricas da cidade tinham os melhores percursos? Aos poucos, fui mapeando mentalmente a cidade que se foi tornando minha e eu dela. Quanto mais a vivia, mais a transformava. Neste projeto, procuro abordar com um olhar curioso e *playful* o espaço público, enquanto resgato a minha infância e adolescência, ao transformar as ruas da cidade em um tabuleiro para um grande jogo interativo. Pretendo, neste projeto, instigar os participantes a desenvolverem um olhar crítico perante o espaço que os rodeia - seja sua rua, bairro ou cidade - de tal forma que o olhar viciado do

cotidiano, aquele que torna banal o que vemos todos os dias, seja provocado e alterado por um exercício interativo no espaço público.

De forma colaborativa, desejo que os participantes, ao trocarem relatos sobre as suas experiências com os espaços urbanos, percebam como as suas sensações e emoções transbordam para o espaço da cidade e mudam a forma como a cidade é vivida e percebida, não só por eles, mas por todos que nela habitam.

# Capítulo 1 - Metodologia de Investigação

Para o desenvolvimento desta tese, utilizei uma metodologia de investigação e pesquisa teórico-prática baseada no constante avanço e reflexão sobre um projeto em construção (*project based research*). Sendo assim, podemos detalhar este trabalho em quatro etapas essenciais:

- Planeamento
- Ação/Execução
- Observação
- Reflexão

Cada etapa tem seu próprio processo e objetivos. Como o nome sugere, “Planeamento” é dedicado à pesquisa e identificação das oportunidades existentes dentro do contexto atual. “Ação” está voltada para a execução do projeto e para a sua realização física. “Observação” é a etapa principal da coleta de informações, impressões e opiniões. “Reflexão” é a análise de tudo o que aconteceu previamente e, finalmente, a sua síntese, o que se aprendeu e que melhorias podem ser feitas.

Abaixo, detalho as principais questões de investigação e objetivos do projeto que vieram a ser desenvolvidas neste projeto.

## **Questões de investigação e objectivos**

O tema “PlayFul Cities” já vem sendo usado em projetos participativos e colaborativos há alguns anos. Ultrapassando o domínio virtual, faz uso dos jogos colaborativos, das dinâmicas sociais e das esculturas lúdicas para aproximar os cidadãos das cidades e transformá-los em participantes engajados. A partir de atividades lúdicas e coletivas, convida esses moradores a ressignificarem os espaços onde moram e por onde deambulam, em uma experiência participativa, colaborativa e divertida, através de ações direcionadas.

Este projeto apoia-se em conceitos como o mapeamento afetivo, a psicogeografia e a deriva como prática artística para desenvolver um jogo colaborativo com os moradores do bairro da Ajuda, em Lisboa. Faz uso do caminhar e do perambular pela cidade como exercícios sensoriais para que os participantes, e suas múltiplas lentes, possam perceber, registrar e vivenciar a cidade de uma forma mais profunda e crítica.

Cada vez mais os espaços urbanos vêm sendo pensados para as pessoas e para o seu bem-estar. Através de estratégias urbanísticas como o Placemaking e o Urbanismo Tático, iniciativas privadas, governamentais e civis vêm se debruçando sobre o conceito de uma cidade mais acessível e interativa para aqueles que a habitam. Sendo assim, este projeto busca explorar a relação entre os moradores do bairro da Ajuda em Lisboa e seus desafios atuais, através de um jogo sensorial pelo espaço físico.

Utilizando a mecânica de jogo, e apoiando-se nos conceitos da psicogeografia e no processo participativo comunitário, este projeto incentiva os participantes a elaborarem um diagnóstico sensorial dos desafios e soluções da freguesia através de uma atividade lúdica, coletiva e interativa, onde a brincadeira se transforma numa ferramenta de engajamento cívico.

A obra deste projeto toma forma em um website onde o registo das caminhadas dos participantes e seus trajetos são apresentados através de fotos, vídeos e áudios em páginas interativas.

Espera-se, ainda, que a investigação teórica do projeto pesquise a influência de elementos psicogeográficos e do mapeamento afetivo, associados a mecânicas lúdicas e participativas, enquanto catalisadores de um envolvimento cívico e comunitário comum aos seus participantes.

O projeto investigará como as tecnologias digitais, presentes hoje de forma ubíqua em nossas

vidas, podem ser ferramentas de expansão para nossos sentidos e como as mesmas oferecem novas lentes de percepção, pelas quais observamos o mundo. Finalmente, serão apresentados alguns exemplos onde a intersecção entre estes assuntos gerou impacto sócio-cultural e transformou a relação de moradores com o espaço onde vivem.

As questões de investigação convocadas neste projeto listam-se de seguida:

- Qual a relevância de se utilizar a tecnologia digital para promover a expansão dos sentidos?
- Nas cidades contemporâneas quais são as formas de mediação entre espaço público, tecnologia digital e sua interatividade?
- Quais interações afetivas estão disponíveis aos cidadãos das cidades inteligentes contemporâneas?
- Como a experiência lúdico-participativa do “playful” pode aprofundar a experiência sensorial-afetiva nos espaços urbanos?

## Capítulo 2 - Contextualização do tema

### Participação Civil em Lisboa

No âmbito em que esta tese de mestrado foi escrita, em 2022, a cidade de Lisboa, onde resido e exerço a minha profissão, vive um momento de intensa participação civil na construção de uma cidade socialmente mais horizontal.

Têm surgido propostas “top-down” na esfera pública, como o “Conselho de Cidadãos”, lançado pelo atual Presidente da Câmara Municipal de Lisboa, Carlos Moedas, que diz ter como objetivo “envolver os cidadãos na tomada de decisão de uma maneira não partidária” e a busca “que a participação dos cidadãos na construção da cidade seja um momento de democracia em que os responsáveis políticos ouvem primeiro para decidir depois.” São propostas como esta que confirmam a existência de uma grande propaganda ao redor da ideia de colaboração civil enquanto “oportunidade de mudar a cidade” e onde as “(...) ideias podem fazer a diferença.”<sup>2</sup>

Na crença e esperança de construir a nossa cidade do futuro, diversas iniciativas civis aproveitam-se das novas propostas para lutar por uma maior participação e tomada de decisão na construção dos bairros e da cidade.

Tratam-se de associações formais, como, por exemplo, a associação “Vizinhos de Belém”, que busca organizar, de forma descentralizada e democrática, um grande grupo de voluntários em projetos de otimização do trânsito, segurança e ordenação urbana em uma das zonas mais turísticas da cidade de Lisboa. Há também iniciativas emergentes, como a “SOS Quinta dos Ingleses”, que luta contra a especulação imobiliária e a preservação ambiental de uma extensa área verde essencial para o bem-estar dos moradores de Oeiras e frequentadores da histórica praia de Carcavelos. A estas aliam-se plataformas de comunicação, como a “Lisboa Para Pessoas”, famosa por cobrir assuntos como mobilidade urbana, cidadania e sustentabilidade através de artigos, entrevistas e uma comunidade extremamente participativa em um fórum digital público.

O ponto principal é que essas iniciativas vêm inspirando moradores inquietos com as rápidas e

---

<sup>2</sup> Trecho retirado de <https://cidadania.lisboa.pt/participacao/conselho-de-cidadaos> (acedido em 26.07.2022)

drásticas mudanças em suas cidades, tornando-os cidadãos investidos na “política do dia-a-dia”, onde a participação cívica não é um passatempo extracurricular, mas uma obrigação cívica de ter sua voz ecoando pelos salões das câmaras municipais do país.

## **Cidadãos pela Ajuda**

Dentre as iniciativas apresentadas no final do capítulo anterior, me aproximei de uma chamada “Cidadãos Pela Ajuda”. Por morar em uma região muito próxima do bairro da Ajuda, faço minhas caminhadas diárias pelas ruas da região e, em uma delas, encontrei uma grande mobilização de posters e cartazes, realizada pelos moradores, colados ao lado de uma chamada à Discussão Pública da Unidade de Execução da Ajuda.

De forma resumida, um terreno abandonado durante décadas foi entregue à iniciativa privada e o plano de habitação proposto pela construtora foi entendido, pelos moradores, como incoerente com a região, seu histórico e população local. O grupo se organizou para questionar a existência do projeto, expandir os limitados canais de diálogo com as partes responsáveis e, finalmente, propor alterações ao projeto original para que seja mais coerente com o espírito da vizinhança.

Ao sentir o chamado para me envolver nesta organização, entrei em contato e logo me tornei seu membro mais jovem, assumindo um papel semelhante ao de designer/facilitador e ficando responsável não só pelo website e comunicação digital, mas também pela governança interna e comunicação interna com os participantes do grupo.

Aliando essa experiência de voluntariado à minha formação em Arte Multimédia, na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, passei a estudar alguns conceitos que se tornaram centrais para a minha prática, nomeadamente, *Civic Media* e *Alternate Reality Games*, dos quais falaremos de imediato de forma mais extensa.

### ***Civic Media***

Na tentativa de contextualizar este projeto e mergulhar dentro do universo das cidades, suas dinâmicas sociais e no universo *playful* do jogo e seu potencial de transformação de pessoas, espaços, narrativas e relações, é importante mencionar dois principais conceitos que se entrelaçam ao longo da minha pesquisa: *Civic Media* e *Alternate Reality Games*.

Em primeiro lugar, *Civic Media* é um termo abrangente, pelo que a sua definição gera debates mesmo dentro deste campo de conhecimento. Porém, a sua definição mais comum é a de Henry Jenkins, fundador e coordenador do MIT Center for the Future of Civic Media de 2007 a 2020:

“Meios cívicos : qualquer uso de qualquer tecnologia com o objetivo de aumentar o engajamento cívico e a participação pública, permitindo a troca de informações significativas, promovendo a conectividade social, construindo perspectivas críticas, garantindo transparência e responsabilidade ou fortalecendo o agenciamento do cidadão.” (JENKINS, MIT Center for the Future of Civic Media)<sup>3</sup>

Jenkins clarifica que, independentemente do meio pelo qual a tecnologia atinge seus usuários ou participantes, o que realmente importa é a intenção por trás do uso dessa ferramenta. Se a ferramenta busca uma maior conexão entre pessoas, trocas relevantes e um verdadeiro senso de comunidade e participação entre quem a utiliza, então podemos dizer que é um meio cívico em ação. Assim,

“Ao pensarmos em meios cívicos, precisamos pensar em todos os mecanismos que geram essa “estrutura de sentimento” de pertencer a uma comunidade e trabalhar juntos para garantir sua viabilidade no longo prazo. (...) o engajamento cívico envolve o entrelaçamento simultâneo de laços sociais fracos e fortes.” (JENKINS, MIT Center for the Future of Civic Media)<sup>4</sup>

Aliando à definição de Jenkins, o livro *Bowling Alone*<sup>5</sup>, de Robert Putnam, um professor de Harvard, pode ajudar-nos a compreender o que são os meios cívicos; Putnam fala do *bowling*,

---

<sup>3</sup> Tradução do autor a partir do texto original: “Civic Media: any use of any technology for the purposes of increasing civic engagement and public participation, enabling the exchange of meaningful information, fostering social connectivity, constructing critical perspectives, insuring transparency and accountability, or strengthening citizen agency.” (JENKINS, MIT Center for the Future of Civic Media)

<sup>4</sup> Tradução do autor a partir do texto original: “As we think about civic media, then, we need to think about all of the mechanisms that generate that “structure of feeling” of belonging to a community and working together to insure its long term viability. (...) civic engagement involves the interweaving of weak and strong social ties.” (JENKINS, MIT Center for the Future of Civic Media)

<sup>5</sup> PUTNAM, Robert, (2001), *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. Touchstone Books; 1ª edição (2001); ISBN 978-0743203043.

uma atividade profundamente enraizada na cultura americana, não só como um desporto, mas como uma atividade cívica. No contexto em que o livro foi escrito, a atividade do *bowling* tinha a intenção de aproximar vizinhos e, em simultâneo, afastá-los do emergente uso individual da TV nas casas americanas. Apesar de Putnam afirmar também que a TV foi um grande fator de união social nos seus primeiros anos, considerando meios familiares em que os membros se reuniam para ver algum programa na casa de um parente ou as conversas e fofocas paralelas relacionadas com programas televisivos, ainda havia, segundo o autor, formas mais cívicas dos cidadãos confraternizarem. A tese de Putnam sustenta que o *bowling* representava um compromisso entre os cidadãos com seus vizinhos, capaz de oferecer um encontro pessoal que gerava outras conversas significativas e laços sociais, que surgiam e se fortaleciam ou eram criados entre os participantes.

A ideia de transformar atividades banais e cotidianas em oportunidades para novas relações é algo inspirador, pois mostra como o que realmente importa é a lente/perspectiva pela qual vemos o mundo e o interpretamos. Um encontro na praça, um café na esquina, uma conversa na janela, são oportunidades que acontecem a todo o momento em diversos lugares da cidade. O que pode parecer como algo descontraído, leve e banal pode se tornar algo maior, dependendo da intenção que carregamos nesses momentos. Quando direcionamos para estes encontros a intenção de construir laços, aproximar realidades e quebrar barreiras, eles se transformam em uma atividade cívica de grande impacto. Considera Henry Jenkins,

“Esse senso de engajamento cívico se manifesta através (...) dos microprocessos da vida cotidiana – através de inúmeros rituais sociais e interações cotidianas aparentemente sem sentido com algum subconjunto do grupo maior de pessoas com quem sentimos algum senso de conexão social.”(JENKINS, MIT Center for the Future of Civic Media)<sup>6</sup>

Em intervenções criativas no espaço público, artistas promovem a reflexão e questionam a realidade dos participantes ao transformarem determinados espaços, como uma praça ou uma rua, em verdadeiros palcos para performances e experiências lúdicas e comunitárias. Usando

---

<sup>6</sup> Tradução do autor a partir do texto original: “As we think about civic media, then, we need to think about all of the mechanisms that generate that “structure of feeling” of belonging to a community and working together to insure its long term viability. (...) civic engagement involves the interweaving of weak and strong social ties.” (JENKINS, MIT Center for the Future of Civic Media)

objetos, sinalizações, esculturas e outros meios, desafiam o *status quo* e promovem um espaço de “suspensão” e “imersão” em locais inusitados. Essas intervenções convidam quem participa ao “respiro” e criam uma espécie de “bolha” dentro do ritmo caótico e acelerado da cidade.

Segundo Brígida Campbell, “A arte nesses espaços embaralha códigos urbanos, faz confusão e cria momentos de suspensão. As pessoas voltam-se para si mesmas por alguns minutos, pois a eles não se oferece nada a não ser um suspiro, não se vende nada.” (CAMPBELL, 2015, p. 159)<sup>7</sup>

Ao abrir este espaço de diálogo que antes não existia, mas que sempre esteve lá, o espaço público se transforma de dentro para fora. Segundo Mary Flanagan:

“A introdução de objetos de arte e performance em espaços públicos, por exemplo, é uma forma de os artistas se apropriarem do espaço cognitivo do espaço público, do espaço cotidiano, e funcionarem de forma intervencionista. Artistas que praticam a intervenção muitas vezes têm objetivos sociais ou políticos e podem procurar abrir o diálogo transgredindo as fronteiras entre arte e vida cotidiana.” (FLANAGAN, 2013, p. 11)<sup>8</sup>

O diálogo acontece quando o conflito é inevitável e graças a esses artistas e iniciativas, somos estimulados a nos questionar sobre o espaço que transitamos e como este pode ser transformado. Francesco Careri, afirma que “(...) os dissensos e conflitos urbanos não só são legítimos e necessários para a constituição da esfera pública e também dos espaços públicos, mas seria exatamente da permanência dessa tensão entre as diferenças não-idealizadas nem pacificadas que dependeria a construção de uma cidade menos espetacular e mais lúdica e experimental.”<sup>9</sup> (CARERI, 2013, p. 14)

É igualmente possível, através de objetos industriais ou projetos arquitetônicos, desenvolver noções e processos de *Civic Media*. É exemplo disso o trabalho de Victor Papanek, um renomado

---

<sup>7</sup> CAMPBELL, Brígida, (2015), *Arte para uma cidade sensível*. São Paulo; Invisíveis Produções. ISBN 978.85.66129.22.9.

<sup>8</sup> Tradução do autor a partir do texto original: “The introduction of art objects and performance into public spaces, for example, is a way that artists appropriate the cognitive space of public space, of everyday space, and functions in an interventionist fashion. Artists practicing intervention often have social or political goals, and may seek to open up dialogue by transgressing the boundaries between art and everyday life.”

<sup>9</sup> CARERI, Francesco, (2013), *Walkscapes - O caminhar como prática estética*, São Paulo: G. Gilli. ISBN 978.85.65985.16.1.

designer e educador que abordava questões relacionadas com a sustentabilidade e a transversalidade do design no dia-a-dia. Papanek escreveu em seu livro *The Green Imperative*<sup>10</sup> (1995) um exemplo que pode ser relacionado também com o conceito de *Civic Media*. O educador foi convidado a projetar um parque para crianças em 1965 e, além do projeto arquitetônico do espaço, sua principal ideia foi instalar máquinas de lavar roupa de uso gratuito dentro de uma estufa no centro do parque.

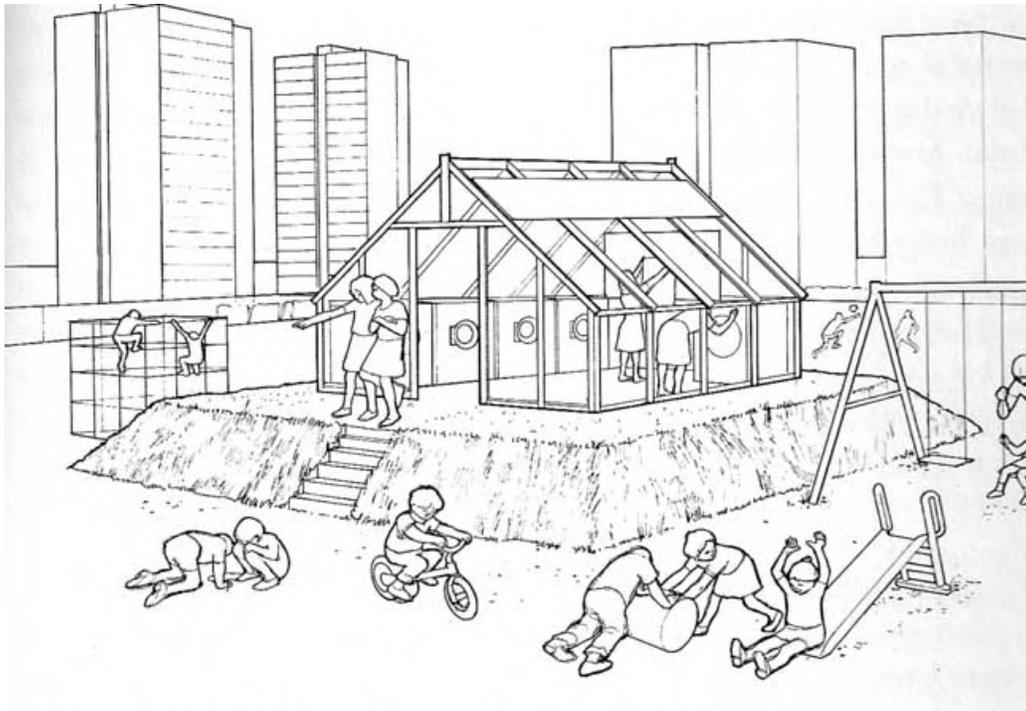


Figura 1 - *The Green Imperative*. Capítulo 9: “Sharing Not Buying” (1995): Fonte da imagem:

<https://te-st.ru/2018/10/10/what-means-responsible-design/>

O parque infantil (Figura 1), antes abandonado, começou a ser visitado por mães com os seus filhos e aos poucos foi se tornando um ponto de encontro da comunidade. Nas palavras do autor:

“Daqui em diante, o *playground* estava em uso constante, servindo o bairro de várias formas socialmente valiosas. A estufa tornou-se um centro natural onde as mães se reuniam, trocavam fofocas da comunidade, lavavam a roupa e, ao mesmo tempo, podiam supervisionar as brincadeiras dos filhos. Houve mais dois desdobramentos positivos: um

---

<sup>10</sup> PAPANEK, Victor, (1995), *The Green Imperative, Ecology and Ethics in Design and Architecture*, Thames and Hudson, USA.

quadro de avisos do bairro logo apareceu na lavanderia da estufa, listando coisas a serem trocadas, boleias compartilhadas necessárias para outra cidade, serviços, babás e coisas à venda. O uso de uma lavanderia comercial próxima (exigindo preços exorbitantes desse público cativo de moradores de favelas) diminuiu até que finalmente foi forçada a sair do mercado.” (PAPANNEK, p. 194)<sup>11</sup>

Neste exemplo de Papanek, a intervenção estratégica com um eletrodoméstico de luxo em um projeto de parque para crianças, mostra a sensibilidade e genialidade do designer e educador, ao perceber o contexto da época onde mulheres equilibram a responsabilidade doméstica e o cuidado dos filhos no cotidiano. Conforme o espaço foi se tornando auto-gerido e coordenado pelas pessoas que o utilizavam, novas relações foram sendo construídas ali e o engajamento cívico e a participação da comunidade lentamente tornaram as máquinas de lavar secundárias, pois o senso comunitário estabelecido entre quem ali habitava se tornara prioridade.

A cidade é como uma grande tela, onde múltiplas camadas estão sobrepostas, e o que é “público” está sempre sob tensão dos múltiplos interesses existentes. Sem os “dissensos”, a cidade não se desenvolve e não reflete sobre si mesma e sobre o seu papel no desenvolvimento dos cidadãos que ali habitam.

Porém, não é só de *bowling* e máquinas de lavar que o *Civic Media* se define. Uma das maiores frentes de impacto e relevância deste tema tem sido a capacitação de cidadãos marginalizados para a utilização dos meios digitais, sociais e jornalísticos para mostrarem sua voz, ponto de vista e opinião crítica sobre as questões sociais existentes nos lugares onde vivem.

Como exemplo desta abordagem, podemos referir o projeto do MIT Center, chamado *Civic Entertainment*, que culminou na fundação de uma agência em Mumbai que atua na frente democrática de acesso ao conhecimento através das plataformas digitais. Nas palavras dos autores do mesmo, o projeto “explora a interseção do engajamento cívico com cinema, televisão,

---

<sup>11</sup> Tradução do autor a partir do texto original: “From here on the playground was in constant use, serving the neighborhood in several socially valuable ways. The greenhouse became a natural center where the mothers would gather, exchange community gossip, do their laundry, and at the same time be able to supervise their children at play. There were two further positive spin-offs: a neighborhood bulletin board soon made its appearance in the greenhouse-laundry, listing things to be swapped, shared rides needed to another town, services, baby-sitters and things for sale. The use of a nearby commercial laundromat (demanding exorbitant prices from this captive audience of slum dwellers) declined until it was finally forced out of business.”

rádio, teatro, literatura e entretenimento digital. O projeto visa estudar os modos pelos quais o entretenimento pode criar maior conhecimento das instituições públicas, motivar os cidadãos para os deveres democráticos e apresentar estratégias eficazes de mudança social e política.” (*Civic Studios*, s/d, on-line)<sup>12</sup>

Essa linha de capacitação e empoderamento da juventude, tem sido determinante na construção de um novo tipo de visão do mundo. Antes silenciados pelos grandes conglomerados jornalísticos, a cada ano surgem rádios-piratas, coletivos jornalísticos e associações independentes voltadas para comunicar uma realidade diferente daquela que é exibida nos canais *mainstream* de TV e notícias.

No Brasil, para citar dois exemplos de grande impacto, referimos o caso do grupo Gato Mídia que atua no Complexo do Alemão, o maior complexo de favelas do Rio de Janeiro. Desde 2013 tem como objetivo “estimular jovens a produzir sua própria comunicação, contando outras histórias e se conectando com o Mundo.” (Gato Mídia, s/d, website on-line)<sup>13</sup>

Aliada está a Mídia Ninja que, hoje em dia, atua internacionalmente e se define como “uma rede de comunicação livre que busca novas formas de produção e distribuição de informação a partir da tecnologia e de uma lógica colaborativa de trabalho.” (Mídia Ninja, s/d, website on-line)<sup>14</sup>

Seja por necessidade ou oportunidade, essas iniciativas podem ser classificadas como *Civic Media* pelo impacto imenso que geram na realidade e no contexto social das comunidades em que decidem atuar, sejam elas locais ou regionais. Trabalhando com políticas de código aberto, transparência radical, tecnologias digitais e parcerias descentralizadas, essas iniciativas engajam múltiplos cidadãos e oferecem uma nova forma de participação social, cívica e democrática nos cenários onde estes direitos são tão escassos.

Finalmente, vivemos cercados por tecnologias digitais e somos constantemente estimulados por

---

<sup>12</sup> Tradução do autor do texto original: “explores the intersection of civic engagement with film, television, radio, theater, literature, and digital entertainment. The project aims to study the modes in which entertainment can create greater knowledge of public institutions, motivate citizens towards democratic duties, and present effective strategies of social and political change.” CIVIC STUDIOS, disponível em WWW:<URL: <https://civiciestudios.com/>>

<sup>13</sup> GATO MÍDIA, disponível em WWW:<URL: <https://gatomidia.com/quem-somos/>>

<sup>14</sup> MÍDIA NINJA, disponível em WWW:<URL: <https://midianinja.org/quem-somos/>>

esses múltiplos meios. Ao trazermos a intenção de usá-los como ferramentas de transformação democrática, podemos citar John Culkin, em “A Schoolman's Guide to Marshall McLuhan”:

“Nós nos tornamos no que contemplamos. Nós moldamos as nossas ferramentas e, posteriormente, estas moldam-nos.” (CULKIN, 1967, John)<sup>15</sup>

Ao utilizarmos essas ferramentas como agentes e meios de transformação social e engajamento cívico, nos tornamos veículos de transformação: fios, nós e amarras que constituem e fortalecem, projeto por projeto, intenção por intenção, o tecido social da democracia e da participação civil nos espaços onde acontecem.

### ***Alternate Reality Games***

Nas últimas décadas, o advento da internet trouxe diferentes formas de acessar, manipular e disseminar conteúdo. Estamos cada vez mais conectados com os nossos dispositivos móveis e eletrodomésticos, a ubiquidade da internet tornou o wi-fi quase tão necessário quanto o acesso a luz elétrica e a água. Ao mesmo tempo que este contexto tecnológico foi se fortalecendo, artistas digitais, publicitários e empresas buscaram aproveitar esta nova forma de se comunicar para divulgar seus empreendimentos, projetos e propostas criativas.

No contexto da disseminação da internet surgem os Alternate Reality Games (ARGs) os quais aliam à experiência tradicional de jogo uma nova camada de jogabilidade e participação que atravessa o virtual e o real enquanto também funciona com ferramenta social ao aproximar pessoas e formar comunidades em redor das narrativas dos jogos.

Os jogos de realidade alternativa (ARG), são, em sua essência, jogos que possuem uma narrativa interativa onde o mundo real é somente mais uma plataforma de interação na qual os jogadores, ao participar, transformam e fazem evoluir a história com as suas intervenções.

Este estilo de jogo depende da participação ativa de um grupo de jogadores. Conforme os jogadores se envolvem, desvendam, respondem aos desafios e charadas que o criador do jogo elaborou, a história ou narrativa do jogo se apresenta aos participantes. Semelhante a uma caça

---

<sup>15</sup> Tradução do autor do texto original: “We become what we behold. We shape our tools, and thereafter our tools shape us.”

ao tesouro, os participantes precisam atuar tanto no mundo real, visitando espaços, abrindo cartas, participando em eventos, lendo notícias em jornais, procurando por pistas ao interagir com múltiplos meios como telefonemas, e-mail, correio, SMS, websites, *hotspot's* de *bluetooth*, *pen-drive* e outros meios físicos ou virtuais.

Quando o mundo inteiro pode ser um grande palco para realizar e interagir com o jogo, os limites entre o que é real ou virtual são desafiados. Um dos principais conceitos que os ARGs tangenciam e entram em conflito com, remete-nos para a noção de 'magic circle' mencionada por Huizinga no seu livro *Homo Ludens*. Este conceito foi depois disseminado no trabalho de colaboração *Rules of Play: Game Design Fundamentals* de Katie Salen e Eric Zimmerman.

De maneira geral, os autores concordam que o círculo mágico ou 'magic circle' é o conceito que delimita o espaço onde o jogo, evento ou performance acontece. Seja no mundo real ou no virtual, é o *playground* onde o participante é convidado a atravessar o véu do cotidiano para a ficção/fantasia para desta forma viver uma experiência fora do comum. Nas palavras de Huizinga:

“Assim como não há diferença formal entre brincadeira e ritual, o 'lugar consagrado' não pode ser formalmente distinguido do campo de jogos. A arena, a mesa de cartas, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, a quadra de ténis, o tribunal de justiça etc., são todos em forma e função campos de jogos, ou seja, lugares proibidos, isolados, cercados, sagrados, dentro dos quais prevalecem regras especiais. Todos são mundos temporários dentro do mundo comum, dedicados à realização de um ato à parte.”<sup>16</sup> (HUIZINGA, 1955 [1938], p. 10)

Porém, Salen e Zimmerman, aprofundam esse conceito e o atualizam para os meios digitais atuais, ao simplificar em “(...) o círculo mágico de um jogo é onde o jogo acontece. Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico, ou talvez criar um quando o jogo começa. (...) o termo círculo mágico é apropriado porque há de fato algo genuinamente mágico que acontece

---

<sup>16</sup> Tradução do autor do texto original: “Just as there is no formal difference between play and ritual, so the 'consecrated spot' cannot be formally distinguished from the play-ground. The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc, are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.”

quando um jogo começa.”<sup>17</sup> (SALEN & ZIMMERMAN, 2004, p. 3)

Um dos seus principais lemas dos ARG's, é a expressão “This Is Not A Game (TINAG)”, onde não delimitam com clareza o que é realidade e o que é jogo. Sendo assim, desafiam o ‘círculo mágico’ ao oferecer uma experiência de jogo “disfarçada”. A experiência se torna mais imersiva, sem limites claros quando começa ou quando termina, e seus participantes acabam por mergulhar nas jornadas, charadas, surpresas e desafios como mais uma camada da realidade.

Ao invés de se criar uma separação entre o real e a ficção, a mecânica principal do jogo sugere um “call-to-dive”: aquele momento que é anterior ao início de alguma experiência onde o participante se prepara para sair da realidade e mergulhar na fantasia.

Sean Stewart, fundador de umas empresas mais bem sucedidas na execução e impacto de projetos de ARG, a 42 Entertainment, reforça esta noção quando afirma que:

“(…) a principal coisa sobre um ARG é a maneira como ele salta de todas essas plataformas. É um jogo que é social e chega até você de todas as maneiras diferentes de se conectar ao mundo em seu redor.” (STEWART, 2009, on-line)<sup>18</sup>

Por meio da 42 Entertainment, Stewart e a sua equipa criaram experiências publicitárias e divulgaram jogos, filmes e eventos relevantes de forma global, transformando a comunidade de fãs e seguidores em detetives obcecados por pistas. Esta forma de se jogar os ARG 's, apresentando vários pontos de interação espalhados por múltiplos meios, desafia a noção de círculo mágico e promove um novo tipo de narrativa *transmedia*.

Existem ainda, no amplo espectro dos ARG's, os *Pervasive Games*, que se diferenciam o suficiente para merecerem uma definição própria. Montola, no livro, *Pervasive Games: Theory and Design*, caracteriza os *Pervasive Games* da seguinte forma:

“Os jogos pervasivos são uma forma curiosa de cultura. Eles existem na interseção de

---

<sup>17</sup> Tradução do autor do texto original: “(...) the magic circle of a game is where the game takes place. To play a game means entering into a magic circle, or perhaps creating one as a game begins. (...) the term magic circle is appropriate because there is in fact something genuinely magical that happens when a game begins.”

<sup>18</sup> WATSON, Jeff, *Transmedia Storytelling and Alternate Reality Games* (2009), slide 58, disponível em WWW: <URL: <https://www.slideshare.net/remotedevice/transmedia-storytelling-and-alternate-reality-games>>

fenômenos como cultura da cidade, tecnologia móvel, comunicação em rede, ficção de realidade e artes cênicas, combinando pedaços de vários contextos para produzir novas experiências lúdicas.” (MONTOLA, 2009, p. 7) <sup>19</sup>

Segundo Montola, existe uma nova forma de cultura, que é transversal aos múltiplos meios e influências externas. Nos seus cruzamentos, surge um novo contexto, onde não conseguimos distinguir o que é real e o que é ficção.

Dos jogos ARG 's já realizados, um dos que mais se destacou foi o “Year Zero” feito para o então novo álbum da banda Nine Inch Nails, em 2007. Em uma visão geral, o álbum remete-nos para um futuro distópico, onde a privacidade não existe e os habitantes da ficção vivem em um estado totalitário e fascista, no qual o indivíduo é subjugado pelo sistema sem oferecer alguma resistência. Por conta disso, a única forma de articular algum movimento de oposição (na narrativa do álbum) é através de elaborados quebra-cabeças e mensagens secretas entre seus apoiantes.

Para contar essa história, o jogo foi realizado durante o ano de 2007, tendo o seu começo em fevereiro do mesmo ano, e durou até julho de 2008. Enquanto ARG, utilizou múltiplos meios com pistas e dicas escondidas (figura 2) nas letras da contracapa do CD e fez uso de mensagens criptografadas, umas presentes nas próprias músicas, outras disponíveis em websites fictícios e em banners publicitários espalhados pelos Estados Unidos. Estas pistas acabaram por envolver uma comunidade enorme de fãs e curiosos que se comunicaram nas redes sociais e fóruns digitais, buscando entender e desvendar as mensagens e a proposta por trás do jogo.

---

<sup>19</sup> Tradução do autor do texto original: “Pervasive games are a curious form of culture. They exist in the intersection of phenomena such as city culture, mobile technology, network communication, reality fiction, and performing arts, combining bits and pieces from various contexts to produce new play experiences.” MONTOLA, M., *Pervasive Games: Theory and Design*, (2009)



Figura 2 - Registro das mídias e imagens utilizadas na concepção do ARG “Year Zero” de Nine Inch Nails

Fonte: <https://42entertainment.com/work/yearzero>

Um dos pontos mais relevantes deste projeto consistiu na forma como o jogo aproximou diferentes grupos de pessoas, tornando-as uma “comunidade revolucionária” de investigadores amadores. O seu uso dos conceitos apresentados anteriormente relativos aos *Civic Media* é inegável, uma vez que os ARGs dialogam diretamente com a construção de comunidades ao promover desafios que só podem ser resolvidos de forma coletiva e colaborativa por seus participantes.

Para este estudo são estas as novas experiências de jogo que são relevantes. Na intersecção entre narrativa, espaço público e a atividade de jogar, temos um vislumbre de como a tecnologia digital pode oferecer uma nova lente/perspectiva pela qual interagimos com o mundo ao nosso redor, seja ele físico ou digital.

Pokémon GO, um dos exemplos mais conhecidos da última década, desenvolvido entre a Nintendo, a Niantic e a The Pokémon Company, traz o elemento da realidade aumentada para as cidades, tornando-as grandes safaris de exploração e captura de pokémons. Através do telemóvel os participantes visualizam um mapa da cidade onde existem diversos pontos de interação: outros pokémons, centros de treinamento, de combate e outros jogadores disponíveis para interação. Nesta dinâmica do jogo, a única forma dos jogadores interagirem uns com os outros é

direcionando-se fisicamente a esses “hotspots”: esquinas, ruas, parques e estabelecimentos do mundo físico que, por conta da experiência, tornam-se também pontos de encontro virtual para os jogadores.

Apesar de ser diferente dos “tradicionais” jogos de realidade alternativa realizados nos anos 2000, como, por exemplo, o jogo anteriormente referido “Year Zero”, onde múltiplos meios são usados para contar uma história participativa e no qual é necessário uma comunidade engajada para desvendar por completo os mistérios, o Pokémon GO utiliza um único dispositivo móvel (telemóvel) e a cidade ao redor do jogador como principais plataformas de interação entre o usuário e o universo do jogo.

A diferença fundamental entre esses dois jogos remete-nos para o salto tecnológico que ocorreu nos últimos anos e como os telefones se tornaram, não só em dispositivos móveis, mas também em microcomputadores que centralizam diversas funções e que cabem no nosso bolso. O que antes implicava interagir com múltiplos meios espalhados em diferentes canais tecnológicos, está hoje, muitas vezes, cindido à utilização de um único dispositivo, o telemóvel, capaz de resolver todas essas questões de uma só vez.

Mesmo centralizando as interações digitais em um único dispositivo, vemos hoje artistas digitais que continuam buscando novas formas de relacionar o analógico e o digital, questionando essas barreiras de forma interativa e divertida. Um exemplo que vale a pena ser mencionado é o trabalho de Troy Innocent em *Wayfinder Live*. Neste projeto, o autor convida os participantes a irem para a rua e a interagirem com marcadores físicos previamente instalados nos locais. Misturando o analógico e o digital na construção do espaço da cidade, suas intervenções atraem curiosos e tornam o espaço público num grande tabuleiro interativo. Nas suas palavras:

“O Wayfinder Live é um jogo gratuito de realidade aumentada baseado em localização geográfica. A varredura de códigos urbanos na rua desbloqueia fragmentos de animação e som que documentam traços de uma micronação oculta. (...) Wayfinder Live é um jogo ao vivo no qual se exploram cidades jogando. *Wayfinding* não é para se ir de a a b, mas para encontrar uma nova maneira de ser. (...) É aquele espaço para onde se vai quando se

está ‘no jogo’, na zona, imerso no brincadeira.”<sup>20</sup> (INNOCENT, 2016, on-line)

Diferente do uso já banalizado de QR Codes, Innocent cria os seus próprios marcadores físicos e, através da realidade aumentada, forma um universo próprio para a sua brincadeira que estimula a descoberta (Figura 3) desses marcadores no espaço físico.

A brincadeira se transforma em uma competição amigável entre os jogadores pela “tomada de territórios” por diferentes equipes. “No Wayfinder Live você usa fichas para influenciar territórios e reivindicá-los para o seu clã: pintar a cidade de laranja, verde ou azul?”<sup>21</sup> (INNOCENT, 2016, on-line)

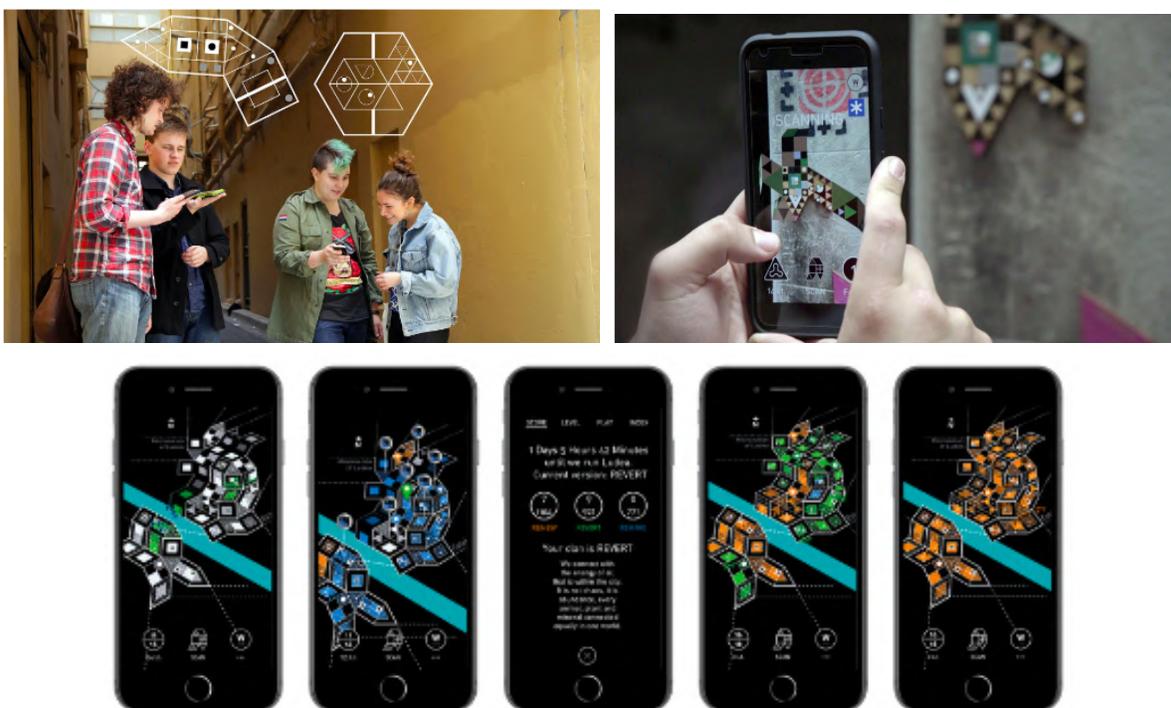


Figura 3 - Escanear QR Codes, seguir dicas e avançar na “conquista da cidade” é como Troy idealizou seu jogo

Fonte: <https://troyinnocent.frb.io/projects/wayfinder-live>.

<sup>20</sup> Tradução do autor do texto original: “Wayfinder Live is a free to play location-based augmented reality game. Scanning urban codes on the street unlock fragments of animation and sound that document traces of a hidden micronation. (...) Wayfinder live is a live game in which you explore cities through play. Wayfinding not to get from a to b but to find a new way to be. (...) It is that space you go to when you are ‘in-game’, in the zone, immersed in play.”

<sup>21</sup> Tradução do autor do texto original: “In Wayfinder Live you use tokens to influence territories and claim them for your clan: paint the town orange, green or blue?”

A partir desses exemplos, observa-se como o convite ao brincar, ao lúdico, pode ser um simples e poderoso estímulo ao engajamento do cidadão moderno, para que participe ativamente na construção das realidades existentes na cidade em que vive. Catalisar esse processo cívico através das mecânicas colaborativas do jogo, utilizando a tecnologia digital como ferramenta de interação, é o que se buscou enaltecer no exemplo abaixo.

### **ESTUDO DE CASO - Brincando Com Confiança**

Tentando unir os principais conceitos abordados neste texto, apresento um estudo de caso realizado pela instituição não-governamental “A Cidade Precisa de Você”, no Brasil. Esta instituição vem trabalhando em iniciativas de impacto sócio-cultural há pelo menos cinco anos e vem desenvolvendo projetos multidisciplinares que mobilizam a sociedade civil e engajam cidadãos comuns, tornando-os agentes de mudança através de formações, programas culturais e projetos acadêmicos.

Desenvolvido durante a pandemia do COVID-19 e suas restrições na vida do brasileiro, “Brincando com Confiança” é um jogo urbano que combina dinâmicas participativas, lúdicas e territoriais com diferentes estilos de jogos, na busca de mobilizar cidadãos comuns e criar um espaço de diálogo e comunhão entre vizinhos. Nas palavras dos seus autores “um jogo em escala humana, onde as pessoas jogam com seus próprios corpos (...).”<sup>22</sup>

Segundo o vídeo presente no seu website, os criadores observaram que, durante a pandemia, o espaço público seria um dos pontos centrais na regeneração da sociedade civil. Através do compartilhamento do espaço, do convívio comunitário e do fortalecimento social, os desenvolvedores do jogo projetaram uma solução que conseguisse adaptar-se ao distanciamento social, tornando-a uma mecânica de jogo que facilitasse a criação de um tabuleiro físico nas praças das cidades brasileiras. Relembrando o conceito de “magic circle”, citado anteriormente através de Salen, Zimmerman e Huizinga, este jogo envolve o cidadão comum trazendo-o para um espaço de diálogo através de atividades participativas. Assim, afirmam os autores:

“O jogo proporciona dinâmicas lúdicas e divertidas que promovem relações afetivas, estimulam o debate e, ao mesmo tempo, deixam espaço para o uso imprevisível e

---

<sup>22</sup> ALONSO, Fabian et al. "Brincando com Confiança". 2020. Acedido a 19 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://www.acidadeprecisa.org/brincandocomconfianca>.

espontâneo. Os jogos sugeridos desafiam os jogadores a observar e propor o que pode ser melhor na cidade e no local do tabuleiro, trocando ideias com demais frequentadores e aproximando-se de outros grupos. Utilizando o jogo é possível explorar questões como a identidade e memória local, consciência ambiental e inovação cidadã podendo ser utilizado em contextos educacionais ou como ferramenta em processos participativos.” (A Cidade Precisa de Você, 2021, on-line)

Ao permitir que a cidade possa ser um grande tabuleiro interativo e lúdico, este projeto fascina pela sua simplicidade e multiplicidade. Quando oferece as ferramentas para que cada bairro, praça ou esquina ou associação de moradores seja uma ágora de diálogo e comunhão entre seus moradores, permite que o espaço público seja reutilizado através da brincadeira coletiva. Configura-se, então, por esses e outros motivos, como um meio cívico, ao ter como seu principal objetivo o engajamento cívico e participação civil de seus participantes.

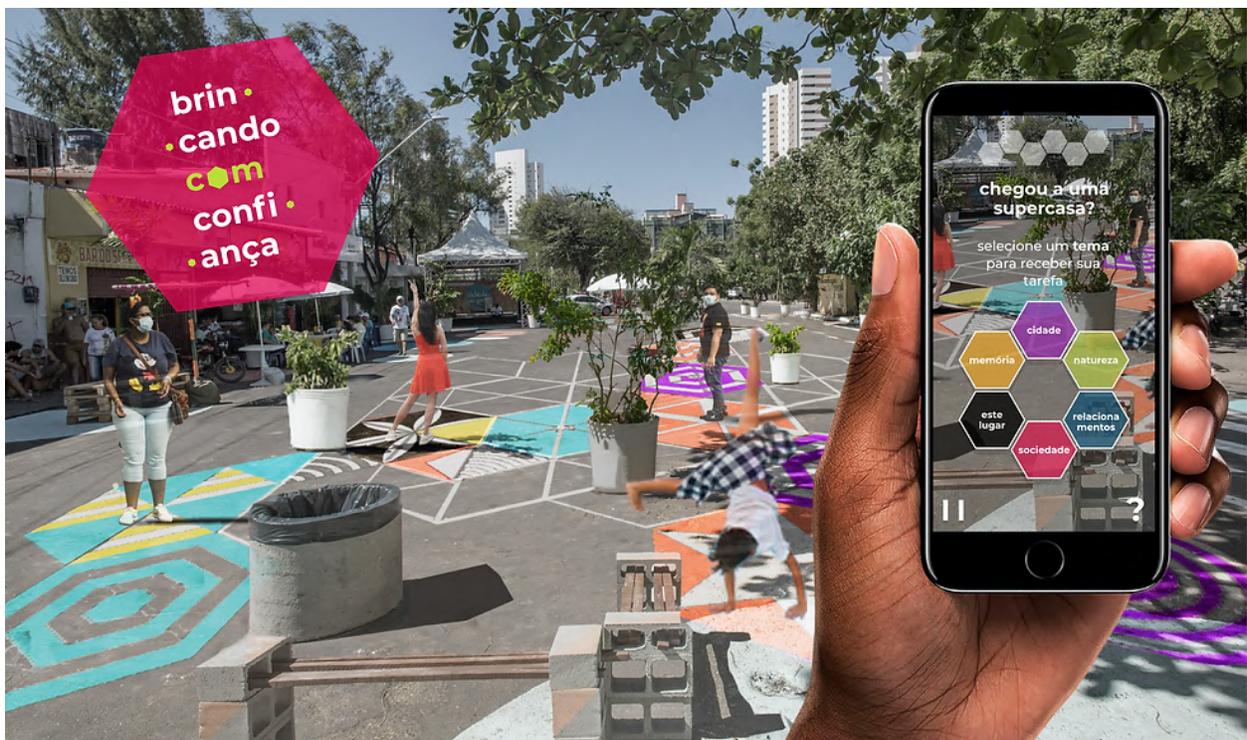


Figura 4 - A união entre o digital e o real. O aplicativo mostra as regras do jogo e o espaço físico é o tabuleiro.

Fonte: <https://www.acidadeprecisa.org/brincandocomconfianca>

Aos olhos dos seus criadores, estes divulgam o projeto como um jogo “(...) replicável em qualquer território, com um tabuleiro de fácil execução e regras de jogos que estão disponibilizadas neste site, em um aplicativo e em redes sociais, além de sinalizadas próximas

aos tabuleiros em espaços públicos.” (A Cidade Precisa de Você, 2021, on-line)

Observa-se então mais um dos pontos de destaque deste projeto: a sua ubiquidade informacional. Ou seja, através dos múltiplos pontos de contato em que o participante pode acessar o jogo, permite que os jogadores naveguem por uma experiência multidimensional e acessem uma “caixa de jogos virtual”. Segundo os autores:

“O projeto inclui a intervenção física no solo, através da pintura de piso, acompanhada de um manual de regras de jogo e um manual de como desenhar o seu próprio tabuleiro. Como uma camada adicional, foi produzido um aplicativo para telemóvel: uma "caixa de jogos virtual" com regras para diferentes atividades, de manuais DIY, e uma interface de realidade aumentada, que amplifica o potencial de interação do usuário com o jogo, a cultura de uso do território local e a relação com os outros participantes, além de possuir um mapa com a localização de todos os tabuleiros realizados.” (A Cidade Precisa de Você, 2021, on-line)

Ao fragmentar a experiência de jogo nestas múltiplas plataformas mencionadas acima, entende-se que há uma “história” sendo contada. De forma indireta, os desenvolvedores do jogo criam um caminho de exploração onde os participantes vão desvendando e descobrindo mais sobre o projeto, seus valores e objetivos. Além disso, o aplicativo permite que através da realidade aumentada, os participantes possam interagir com este tabuleiro e seus jogadores, sobrepondo a camada da realidade com interatividade digital.

Outro aspecto inovador deste projeto é a forma como apresenta inicialmente alguns modos de jogos pré-definidos que os seus participantes são convidados a modificarem e melhorarem se assim o entenderem.

“Foram projetados três jogos iniciais, de fácil compreensão e adaptação, que podem ser jogados por pessoas de todas as idades em diferentes contextos. Os usuários podem criar novos jogos e compartilhá-los na fanpage do projeto ou nos contactando, (...) trocando experiências.” (A Cidade Precisa de Você, 2021, on-line)

Finalmente, “Brincando com Confiança” é um exemplo claro que demonstra como um meio cívico pode utilizar os diferentes elementos dos jogos para mobilizar a sociedade civil e o

engajamento civil de forma lúdica e participativa, através de múltiplas tecnologias virtuais e físicas.

No atual contexto, onde há múltiplos estímulos a redes e canais digitais, o projeto apoia-se nas inovações tecnológicas e na facilidade com que interagimos com estas inovações e, ao invés de propor um novo canal ou uma nova ferramenta digital para nos relacionarmos, utiliza as que já existem e que estão ao nosso alcance para promover encontros, relações e trocas significativas, com a intenção de nos conectarmos uns com os outros em alguns dos aspectos que, no âmbito deste projeto e na minha opinião, são os mais relevantes que temos enquanto sociedade: o diálogo e a brincadeira.

## Capítulo 3 - Cartografia Afetiva, Caça ao Tesouro e Cidades Inteligentes

O tema deste projeto requer elaboração sobre mapeamento afetivo e o conceito da cidade enquanto grande repositório de histórias e construtora ativa de afetos e sensações, e que enquanto transforma, é também transformada pelos seus moradores e visitantes. Como pistas de um grande quebra-cabeça ou uma **caça ao tesouro**, quando transitamos e observamos nossos territórios somos também investigadores sensoriais em busca de respostas e ordem para o caos cotidiano.

A linha condutora deste projeto sugere que se questione de que forma cada cidadão se pode envolver com a vida, as memórias e as sensações de uma cidade, partindo-se do pressuposto que este faz parte de um (quadro) fractal orgânico com múltiplas camadas que se sobrepõem constantemente. Então, considera-se que estes cidadãos fazem parte de uma massa invisível, que está camuflada e incorporada na dinâmica de uma cidade que as ignora.

Porém, através do mapeamento dinâmico e da cartografia afetiva tornamos visíveis as experiências destes indivíduos. Estas ferramentas fortalecem as mecânicas de design participativo, método que busca o engajamento e construção ativa dos participantes nas suas dinâmicas de resolução de problemas, e assim, suas impressões e opiniões se tornam contribuições importantes para a dinâmica da cidade e ajudam a defini-la e melhorá-la futuramente.

### Problematizações

Dentro das cidades e territórios existem rotas e caminhos que são conhecidos e atravessados continuamente: uma via principal, uma rua comercial, ou até mesmo uma rota turística. Porém, a cidade é feita de múltiplas histórias, percursos e lugares: ruas, travessas, cantos, becos, jardins “intocados” e escondidos do olhar cotidiano. Muitas vezes, dentro do nosso próprio bairro, não entramos em ruas estranhas com receio de “nos perder”, ou pior, de “perder tempo”. Utilizando serviços de GPS e aplicativos com fins semelhantes, somos orientados a uma rota pré-definida para os nossos destinos, sucumbindo unicamente às ferramentas que têm como objetivo nos levar o mais rápido possível do ponto A ao ponto B. **Porém, questiono o paradoxo: quantas novas experiências perdemos ao “evitar nos perdermos”?**

Será que, através da tecnologia digital, poderíamos incentivar o “caminhante” a uma espécie de “deriva contemporânea”, ao explorar rotas não-convencionais, chegar a novos lugares e vivenciar uma experiência nova de contemplação e colaboração? **Como podemos promover experiências sensoriais e criativas na cidade?**

Muitos dos trabalhos relacionados com as *Playful Cities* promovem a aproximação entre pessoas, a colaboração física e presencial em determinado lugar para a construção ou até mesmo percepção do trabalho artístico como um todo. Ou seja, somente com muitos participantes, ou com a ação efetiva destes, a obra se mostra por completo. Explorando o lado assíncrono e descentralizado dos diferentes jogos que podem ser desenvolvidos, principalmente ARGs, surgem outras formas de participação inéditas ou inexploradas. Como podemos relacionar os diferentes formatos de participação para que se conectem como uma experiência integrada? **Até onde a tecnologia digital pode facilitar a união entre essas múltiplas interfaces?**

Podemos trazer interação entre cidade e pessoas de uma forma mais acessível e compartilhada. Através dos dispositivos móveis, podemos tornar a cidade mais interativa a partir da experiência individual de cada cidadão. **Como pode o telemóvel ser uma lente, canal ou ferramenta de interação e exploração da cidade?**

Observando o conceito de *Civic Media*, percebemos que enquanto campo, reúne uma série de práticas e atividades voltadas à participação cívica. Neste trabalho, onde se visa o espaço público como tabuleiro ou principal plataforma de interações, a **cartografia afetiva** pode auxiliar-nos com uma leitura e interpretação do território nova, onde os sensores urbanos, dispositivos inteligentes instalados em cidades que capturam dados em massa, são a camada complementar das nossas impressões subjetivas. Neste contexto, questiona-se quais práticas estão entrelaçadas com a prática artística, colaborativa e pública. **De que maneira podemos promover o engajamento cívico de forma experimental e horizontal a partir da tecnologia digital? Qual é a intersecção entre os campos?** (Figura 5)

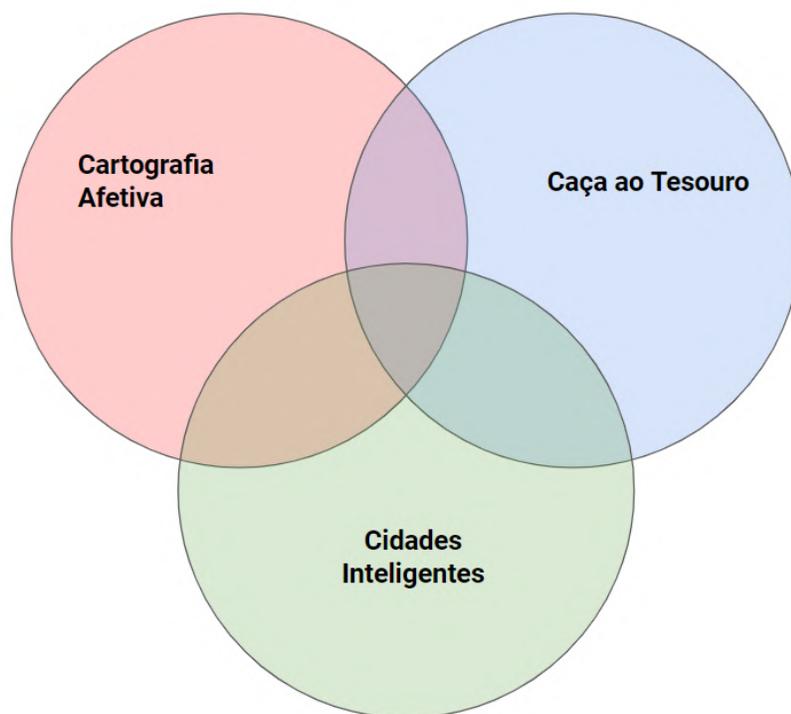


Figura 5 - Diagrama de Venn intersecção entre os três principais conceitos do projeto

## Cartografia afetiva

Para lá das questões de investigação, este projeto busca consolidar um novo modo de conhecer uma cidade (e possivelmente qualquer lugar), da mesma forma que a biblioteca, o museu de arte contemporânea ou o próprio centro histórico promovem *insights* sobre esses lugares.

Karen O'Rourke em seu livro “Walking & Mapping, Artists as Cartographers” diz que: “Quanto mais uma cidade favorece a diversidade, mais animada ela é. Versátil e abundante, é um sistema dinâmico que resulta em grande parte de simples interações entre os seus habitantes e o espaço vivo envolvente. Agindo individualmente e interagindo com outros ao nível local, promove-se um comportamento coletivo complexo a um nível superior.” (O'ROURKE, 2016, prefácio)<sup>23</sup>

Tornando as ruas da cidade em um grande arquivo de memórias, sensações ou vivências, a

---

<sup>23</sup> Tradução livre do Inglês: “The more a city favors diversity, the more lively it is. Versatile and abundant, it is a dynamic system that results largely from simple interactions between its inhabitants and their living space. Acting individually and interacting with others at a local level, they produce complex, collective behavior at a higher, global level.”

resposta que este projeto sugere está envolvida com os métodos da **cartografia afetiva**, onde o mapa estático da cidade se torna dinâmico e onde cada cidadão comum pode contribuir com as suas memórias e sensações para um território que se transforma constantemente. É intenção deste projeto constituir um manifesto ao potencial dos afetos que o cidadão, conhecido ou desconhecido, pode imprimir numa cidade.

Em relação ao mapeamento afetivo abordado neste projeto, grande parte do seu conceito apoia-se na prática da deriva. Esta prática, segundo Francesco Careri é “uma atividade lúdica coletiva que não apenas visa definir as zonas inconscientes da cidade, mas que apoiando-se no conceito da psicogeografia - pretende investigar os efeitos psíquicos que o contexto urbano produz no indivíduo.” (CARERI, 2013, p. 83)

O intelectual situacionista francês Guy Debord, em *The Naked City* (1957), reorganiza um mapa turístico de Paris dividindo os seus bairros e conectando-os aleatoriamente. De forma simples, incentiva a questão do acaso, da deriva e da prática do *flâneur*. A deriva surge então como uma forma de se perder no espaço urbano, de se entregar ao inconsciente da cidade e navegar pelo fluxo desse mundo relacional que a cidade oferece e que o “caminhar ao acaso” se propõe.

Guy Debord no seu artigo *Teoria da Deriva* observa que: “o acaso é um fator menos importante nesta atividade do que se possa pensar: de um ponto de vista *dérive*, as cidades têm contornos psicogeográficos, com correntes constantes, pontos fixos e vórtices que desestimulam fortemente a entrada ou saída de certas zonas.” (DEBORD, 1956, on-line) <sup>24</sup>

Neste contexto, observamos a existência destas “correntes e fluxos invisíveis” que nos direcionam e nos carregam pelo território. O “acaso” na deriva de Debord passa então a ser condicionado pela forma como absorvemos e interpretamos os símbolos e sinais espalhados pelos espaços que a cidade nos proporciona enquanto a habitamos. Guiados pelo cheiro de algo familiar ao cruzarmos a porta de uma casa ou uma música que toca ao longe da varanda de um apartamento, somos atraídos pelo que nos fascina. Ao abriremos nossa sensibilidade para estas experiências, promovemos um estado de presença que estimula uma relação afetiva sem igual.

---

<sup>24</sup> Tradução livre do Inglês: “Chance is a less important factor in this activity than one might think: from a *dérive* point of view cities have psychogeographical contours, with constant currents, fixed points and vortexes that strongly discourage entry into or exit from certain zones.”

E é esta relação afetiva que se pretende inquirir neste projeto de mestrado. Considera-se então que **enquanto transformamos os espaços que transitamos, eles também nos transformam.**

Uma inspiradora abordagem lúdica em relação ao mapeamento afetivo e à cartografia está presente em “Grapefruit” de Yoko Ono, especificamente no trabalho “Map Piece”.<sup>25</sup>

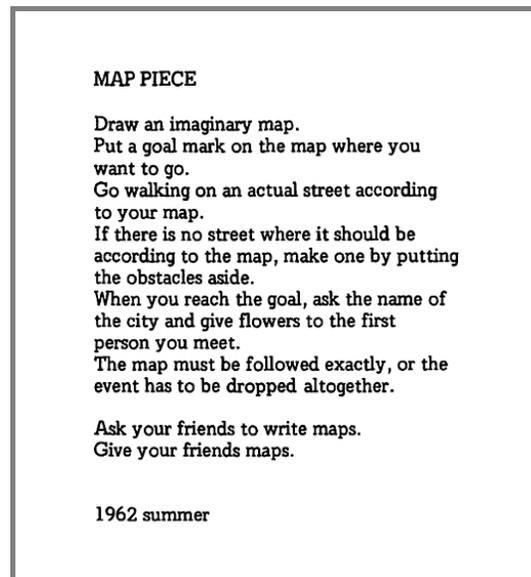


Figura 6 - Map Piece (1962) - Grapefruit

Em *Grapefruit* (1971) a artista apresenta um livro de “receitas” de performances. Neste trabalho reuniu diversas atividades e provocações relacionadas com caminhar, interpretar e vivenciar os espaços urbanos e as relações existentes neles. Através de orientações claras, Yoko Ono propõe jogos criativos, performances em orientações subjetivas e lúdicas.

Em *Map Piece* (1962) (Figura 6), a artista promove a desconstrução do mapa cartográfico tradicional e a construção de mapas imaginários, preenchidos pelas memórias e afetos daqueles que caminham por aquelas rotas. A arte e a performance são usadas para confundir e encantar o participante.

Sobre o uso da arte nos espaços públicos, Brígida Campbell, comenta que:

“A arte nesses espaços embaralha códigos urbanos, faz confusão e cria momentos de suspensão. As pessoas voltam-se para si mesmas por alguns minutos, pois a eles não se

---

<sup>25</sup> ONO, Yoko; *Grapefruit*; (1971)

oferece nada a não ser um suspiro, não se vende nada. Gera contrainformação, poesia e literatura, por meio de intervenções de autores muitas vezes anônimos, que imprimem no cotidiano marcas invisíveis no tecido urbano em diálogo constante com um espaço público compartilhado.” (CAMPBELL, 2015, p.159)

Assim como em "Grapefruit" e inspirado pelas considerações de Campbell, quero que este projeto possa “embaralhar os códigos urbanos” e promover a reflexão sobre quem somos dentro dos espaços urbanos que nos cercam. Quero promover espaços de suspensão e contemplação.

Segundo Casalegno, a errância que o humano moderno pode ainda viver, é a sua ferramenta contra o modelo racional e estrutural da sociedade que temos. Podemos ver essas performances e atividades como uma crítica ao modelo moderno e pós-moderno de urbanismo que define uma vivência mais impessoal e isolada, em detrimento de outras possibilidades, como aquelas que promovam diálogo, diversidade e engajamento:

“Hoje, esse mecanismo social, que visa tudo planejar e racionalizar, sabendo a via régia a seguir, está travado. (...) É assim que assistimos ao retorno do nomadismo e nos confrontamos com o fenômeno da errância. No campo do trabalho ou do consumo, do turismo ou das viagens, ideologicamente ou nas relações sociais, o homem pós-moderno está impregnado disso.” (CASALEGNO, 2000, on-line) <sup>26</sup>

Se estamos inquietos e impregnados com o “fenômeno da errância”, de que forma podemos usá-lo como ferramenta ou canal para nos conectarmos e nos questionarmos de uma forma mais lúdica, experimental e colaborativa sobre o nosso papel enquanto humanos modernos em nossas metrópoles contemporâneas?

---

<sup>26</sup> Tradução livre do Francês: “Aujourd’hui, cette mécanique sociale, visant à tout planifier et à rationaliser, connaissant la via regia à suivre, est grippée. (...) C’est ainsi que nous assistons au retour du nomadisme et que nous sommes confrontés au phénomène de l’errance. Dans le domaine du travail ou de la consommation, du tourisme ou des voyages, sur le plan idéologique ou dans les rapports sociaux, l’homme post-moderne en est pétri.

## Caça ao Tesouro

A forma como interagimos com a cidade e uns com os outros, como nos movimentamos por ela, gera novas possibilidades que abrem portas para interpretações e relações mais experimentais, participativas e colaborativas.

Durante a minha pesquisa por atividades que envolviam a arte, o design e o urbanismo, uma das que mais me interessou foi a modalidade de “gincana” que se configura como um tipo de competição, recreativa, que envolve a formação de equipes que buscam resolver algum desafio ou teste, utilizando-se do conhecimento e, principalmente, do trabalho coletivo do grupo para vencer.

Dentro das atividades de uma gincana, a que nos interessa para este projeto é a famosa **Caça ao Tesouro**. Em geral, ela acontece através de pistas que são espalhadas pelos espaços e que os participantes, em equipes, são estimulados a encontrar, de forma sequencial, e a desvendar as charadas na intenção de localizar o “tesouro”. Além dos aspectos mais notórios do trabalho em equipe e da resolução de *puzzles*, esta brincadeira promove uma exploração lúdica dos espaços em que ela acontece, apoiando-se na curiosidade como motor para o seu desenvolvimento.

Ao pensarmos na espacialidade das cidades e na escala a que este tipo de brincadeira pode chegar, podemos imaginá-la sendo aplicada em uma região da cidade. Sendo assim, acredito que a deslocação dos participantes pelo território (em busca das “dicas do tesouro”) os faz explorar novas rotas pela cidade, trabalhar em equipe e criar novas relações consigo mesmo, com os outros e principalmente com a cidade, enquanto se aventuram por caminhos que antes não eram vistos ou percorridos (por eles). Em *Walking & Mapping*, Karen O’Rourke aponta a semelhança entre a geografia e a história que os mapas podem nos trazer. A autora diz que:

“Surpreendentemente semelhantes aos mapas de itinerários gerados por computador de hoje, os mapas de peregrinação medievais visavam facilitar a ação. Suas instruções aos peregrinos mostravam um caminho a ser percorrido de um lugar a outro, indicavam paradas que deviam ser feitas e registravam distâncias em horas ou dias. Um mapa asteca do século XV que descreve o êxodo dos Totomihuacas mostra pegadas e esboços das refeições de cada dia, batalhas e travessias de rios: é tanto um livro de história quanto um

mapa geográfico.” (O'ROURKE, 2016, introdução XIX) <sup>27</sup>

Caminhar por um território, registrar mentalmente ou em texto suas impressões, acaba por gerar uma “rota afetiva” na qual o espaço geográfico é transformado para se tornar parte dos afetos. O que viu, sentiu e viveu durante essas jornadas ou travessias e peregrinações pode ser lido como um jogo sensorial, uma forma sensível de afetar e intervir na cartografia tradicional.

No projeto *Múrmura.cc* da empresa Shoot The Shit, os cofundadores aproveitam a colaboração para questionar o uso do espaço público e permitir que cada cidadão possa intervir no território. Apoiando-se no lema “power to the crowd” promovem verdadeiras transformações a partir de pequenos atos individuais sincronizados pela cidade.

Para organizar esses atos, formaram uma comunidade de voluntários chamada *Múrmura* e a ferramenta “Action Box”:

“Pelo correio, caixas-surpresa chegam a vários pontos do país com materiais para criar pequenas intervenções urbanas.(...) As chamadas action box podem conter giz, tinta, *stencil*, enfim, o que as mentes criativas dos publicitários inventarem para inspirar cada um a transformar um pouco o seu bairro para melhor. Essa é apenas uma das diversas ações que o grupo bolou unindo criatividade, design e ferramentas para tirar as pessoas do estado inerte.” (GUERREIRO, 2017, on-line)<sup>28</sup>

A exploração dos espaços é transformada pela ação ativa dos cidadãos. Estes adquirem uma postura de intervenção, marcando pontos de autocarro, criando sinalizações que antes não existiam e também pensando em outras formas de tornar a cidade mais acessível e divertida para quem vive nela.

---

<sup>27</sup> Tradução do texto original: “Strikingly similar to today’s computer-generated itinerary maps, medieval pilgrimage maps were aimed at facilitating action. Their instructions to pilgrims showed a path to take from one place to another, indicated stops to make, and noted distances in hours or days. A fifteenth-century Aztec map that describes the exodus of the Totomihuacas shows footprints and sketches of each day’s meals, battles, and river crossings: it is as much history book as a geographical map.”

<sup>28</sup> GUERREIRO, Carmen; *Shoot the Shit: como desencadear microrrevoluções nas ruas*; Formiga.me, 2017;



Figura 7 - Action Box - Imagem do blog: Formiga.me

Junto com a *Action Box* (Figura 7), os voluntários da iniciativa são incentivados a registrar toda a experiência com os seus telemóveis, utilizando *hashtags* nas redes sociais para gerar engajamento e promover uma participação mais ativa da comunidade. Semelhante a um jogo ou uma brincadeira, eles deixaram bem claro quais eram as “regras do jogo” e as ferramentas pelas quais os “jogadores” poderiam jogar: a *Action Box*. Em seguida, deixaram emergir diferentes estilos de participação, a própria ação dos voluntários / usuários / jogadores é que guiava a transformação da brincadeira, o que abriu novas oportunidades e inovações dentro da própria mecânica do jogo criado.

A *Action Box* apresenta semelhanças ao trabalho de George Maciunas, um dos fundadores e líderes do grupo artístico *Fluxus*. Com seus *Fluxus Kits* (Figura 8), o artista criou pequenas caixas com instruções e sugestões para atividades espontâneas, lúdicas e criativas que qualquer pessoa poderia realizar. Conhecidas como "*happenings*", as obras “aconteciam” sempre de forma diferente, dependiam da interpretação e veia artística de cada participante, assim como da sua abordagem às provocações.



Figura 8 - Fluxkit. 1965. Fonte: [https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/fluxus\\_editions/works/fluxkit/](https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/fluxus_editions/works/fluxkit/)

A proposta de criar “kits de participação” é bastante interessante do ponto de vista participativo e documental. Além de criar um artefato que os participantes possam utilizar para se guiar e orientar, também promove meios físicos ou digitais que possam apoiar as intervenções.

O “chamado para ação” fica claro para quem se envolve, pois estão todos produzindo e desenvolvendo em cima do mesmo meio: um kit de participação individual. Além disso, incentiva um “modo de jogar” semelhante para todos os participantes, o que cria uma base comparativa e facilita a análise desse material registado no término da atividade.

## Cidades Inteligentes

Atualmente concebemos propostas modernas e dinâmicas para as nossas cidades com base nos bancos de dados de informações que são gerados a partir de sensores espalhados para capturar a poluição sonora, qualidade do ar, entre outros. Se a cidade já está sendo medida e mapeada digitalmente, este projeto busca questionar, e comparar no limite do possível, os afetos e percepções dos cidadãos com os dados mais quantitativos gerados por máquinas e sensores nos espaços urbanos.

Nas cidades mais modernas, principalmente em Lisboa, podemos ver cada vez mais iniciativas voltadas a entender, gerenciar e disponibilizar dados para o público geral. De sensores de ilhas de calor urbanos, até dados específicos sobre a localização dos bebedouros ativos da cidade, o cidadão comum (e curioso) de hoje tem mais acesso a informações do que nunca. Porém, isto levanta algumas perguntas. **Agora que temos acesso, o que fazemos com esta informação?**

Ao tocarmos no tema de Cidades Inteligentes, acho fundamental falarmos sobre privacidade. **Quais são as outras informações medidas que ainda não temos acesso?** Podemos relembrar a obra de Orwell, *1984* (Figura 9), e o seu impacto na introdução de um conceito e da nossa percepção do controle que o Estado - caracterizado como o “Grande Irmão”, que nos vigia incansavelmente - exerce sobre os assuntos dos cidadãos comuns.



Figura 9 - 1984 (filme). 1984. Fonte: [https://www.imdb.com/title/tt0087803/mediaindex?ref=tt\\_ov\\_mi\\_sm](https://www.imdb.com/title/tt0087803/mediaindex?ref=tt_ov_mi_sm)

Vivemos uma era de vigilância constante, onde a perda da privacidade foi naturalizada, senão exaltada pela “sociedade do espetáculo” de hoje. Em uma simples pesquisa nas redes sociais, conseguimos descobrir muito sobre nossos amigos, parentes e até celebridades. Essas são as informações que estão sendo oferecidas “voluntariamente” para todos. Resta inquirir sobre as informações que são cedidas involuntariamente.

Em “Mediações, Tecnologia e Espaço público” (2009) , pesquisadores juntaram-se para entender as possibilidades e impactos dos meios geolocalizados, bem como a forma como nos relacionamos com os dados e sensores espalhados pelas cidades. Os pesquisadores definem a cibercultura como “um processo de digitalização da cultura, com a publicação de documentos de todos os tipos em redes de computador, especialmente a internet. Como resultado, ocorre uma transposição de relações (sociais, institucionais, processos e informações) para contextos de mediação por meio de aparelhos digitais em rede.” (BAMBOZZI, BASTOS & MINELLI, 2009, p. 220) <sup>29</sup>

Em 2009, este conceito de cibercultura, estava mais próximo ao contexto e desafios da época onde havia um vasto horizonte a ser desbravado, principalmente na digitalização de documentos e processos antes em papel. Hoje, podemos ver que a ubiquidade da internet vai muito mais além da digitalização da cultura e que permeia as práticas de vigilância, o controle e o uso dos algoritmos para transformar a nossa relação com os espaços digitais e físicos que nos cercam. A cibercultura não está mais restrita a um lugar, ela penetra tudo e se move com facilidade pelos territórios urbanos: “Território, aqui, é uma zona de controle informacional cercada por bordas ou fronteiras invisíveis (a bolha, a parede, a célula, o interstício), que emergem dos lugares oferecendo possibilidades de acesso, produção e distribuição de informação.” (BAMBOZZI, BASTOS & MINELLI, 2009, p. 163)

Câmeras de vigilância, sensores digitais e tecnologias automatizadas espalhadas pelas cidades obrigam a maioria dos cidadãos urbanos a viver uma relação de troca quase unilateral. Cedemos essas informações, mas para que fim estão sendo utilizadas? Como um aplicativo digital onde aceitamos os “termos de uso”, o qual nunca lemos por completo, neste caso, interagimos todo o dia com estes aparelhos e sensores sem nem saber que estão lá. Afirmam os autores já antes

---

<sup>29</sup> BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. (2009) Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis.

citados que,

“Devemos definir os lugares, de agora em diante, como uma complexidade de dimensões físicas, simbólicas, econômicas, políticas, aliadas a bancos de dados eletrônicos, dispositivos e sensores sem fio, portáteis e eletrônicos, ativados a partir da localização e da movimentação do usuário. Essa nova territorialidade compõe, nos lugares, o território informacional.” (BAMBOZZI, BASTOS & MINELLI, 2009, p. 162)

Nas últimas décadas, os espaços das cidades que transitamos vêm sofrendo grandes mudanças, passando a ser zonas de interação com estes novos “territórios informacionais”, dos quais muito pouco sabemos - como nos afetam ou como podemos tomar controle destes novos meios e das suas composições.

Entendendo estes meios como interfaces inteligentes implica, segundo Bambozzi, Bastos e Minelli, considerá-los como sistemas híbridos “atentos”. Assim,

“dispositivos, sensores e redes digitais sem fios e seus respectivos bancos de dados, “atentos” a lugares e contextos. Dizer que essas mídias são atentas a lugares e contextos significa que reagem informacionalmente a eles, compostos, por sua vez, de pessoas, objetos e/ou informação, fixos ou em movimento. (...) Emergem aqui duas dimensões fundamentais da cibercultura: localização e mobilidade.” (BAMBOZZI, BASTOS & MINELLI, 2009, p. 162)

As tecnologias sensoriais de vigilância parecem estar atentas aos nossos movimentos e, por isso, confiamos que quem toma decisões age no melhor dos nossos interesses. Porém, sabemos que nem sempre é assim. Existem hoje questões relacionadas com a Inteligência Artificial e seus algoritmos que nos deveriam inquietar. Considera Reese:

“Departamentos de polícia em todo o mundo estão a usar esses programas de software para identificar crimes. Embora existam dezenas de empresas de tecnologia americanas que vendem esse tipo de software para agências de aplicação da lei, uma startup em particular, (...) está a reunir informações de meios sociais – incluindo postagens no Facebook, emojis, amigos – e analisando-as para fazer conexões, até referências cruzadas dessas informações com dados privados, para criar um perfil “holístico” que pode ser

usado para encontrar pessoas que representam “riscos”.” (REESE, 2022, on-line) <sup>30</sup>

No estudo mencionado por Reese no seu artigo, após a força policial da cidade de Londres começar a utilizar essas tecnologias assistivas de previsão, concluiu-se que, caso o bairro fosse uma região que recebia muitos chamados policiais, a chance deste bairro ser o mais perigoso da região era maior e que, por isso, a maioria das forças policiais tinham que estar alocadas naquela região.

O caso londrino levanta o debate sobre qual a melhor forma de intervenção nesses locais: seja uma assistência social recorrente às questões específicas daquela área marginalizada ou lotar as ruas com viaturas policiais e torcer para que a pressão policial resolvesse o problema. Porém, também mostra falhas na aplicação e no desenvolvimento de um algoritmo criado por engenheiros e programadores que foram, assim como todos nós, condicionados por preconceitos discriminatórios para com a sociedade em que vivemos. Ao não nos questionarmos sobre essa visão de mundo, acabamos por reforçá-la.

Modelos preditivos gerenciados por inteligências artificiais não são conceitos totalmente novos e já vimos a sua aplicação fictícia tanto no cinema como nos videogames. No cinema, em *Minority Report* (2002), dirigido por Steven Spielberg, apresenta-se uma força policial especial focada em impedir assaltos, roubos e homicídios, antes mesmo que eles aconteçam. Apesar do conceito ser instigante e oferecer (tanto na ficção das grandes telas quanto na vida real) a possibilidade de uma sociedade utópica livre do crime, voltamos ao questionamento central: o quanto estamos dispostos a ceder do nosso livre arbítrio para receber os benefícios das maravilhas tecnológicas que nos cercam?

Nos videogames, temos o exemplo de “SimCity” (1989), jogo desenvolvido por Will Wright, que trouxe uma visualização dinâmica e automatizada do planejamento de cidades. O jogo foi um grande sucesso e marcou gerações pelos desafios e possibilidades que oferecia aos jogadores - seja criando um regime autoritário desigual, expulsando os mais pobres, instalando fábricas poluentes e removendo os impostos aos mais ricos, ou desenvolvendo cidades sustentáveis,

---

<sup>30</sup> Tradução do autor do texto original: “Police departments across the globe are using these software programs to pinpoint crime. While there are dozens of American tech companies selling this type of software to law enforcement agencies, one particular startup, Voyager Labs, is collecting social media information—including Facebook posts, emojis, friends—and analyzing them to make connections, even cross-referencing this information with private data, to create a “holistic” profile that can be used to find people who pose “risks.”

*eco-friendly* onde a desigualdade social e econômica é quase inexistente. Tudo dependia das intervenções do jogador: adicionar mais uma escola e um hospital em uma área marginalizada e ver a qualidade de vida aumentar ou redirecionar todo o orçamento das escolas e hospitais para a força policial local. As escolhas eram “suas”. Em seu artigo no ArchDaily, uma das maiores plataformas de arquitetura e urbanismo disponíveis atualmente, Nolan Gray diz que a “sua ênfase na governança baseada em dados é, no entanto, renovadora. As métricas do SimCity fornecem aos jogadores indicadores claros do sucesso urbano: encurte os trajetos, mantenha as habitações acessíveis, reduza a poluição e sua cidade prosperará.”(GRAY, 2021, on-line)<sup>31</sup>



Figura 10 - Sim City (1989) . Dinâmica da cidade vista de cima: prédios, estradas e linhas de trem. Fonte:

<https://www.archdaily.com.br/br/960421/simcity-criou-uma-geracao-de-urbanistas>

O aspecto mais interessante, na minha opinião, é que através da inteligência e mecânica do jogo, todo jogador consegue ver em tempo real o resultado das suas interferências na qualidade de vida da cidade e, conseqüentemente, dos habitantes. De forma lúdica e visual o desenvolvedor conseguiu, através da interface, capturar e simplificar o dinamismo das relações econômicas, políticas e sociais existentes nas cidades (Figura 10).

<sup>31</sup> Nolan Gray. "SimCity criou uma geração de urbanistas" 09 Mai 2021. ArchDaily Brasil. Acessado 22 Jul 2022. <<https://www.archdaily.com.br/br/960421/simcity-criou-uma-geracao-de-urbanistas>> ISSN 0719-8906

Acredito que este jogo é um marco na história do *videogame*, ao trazer as dinâmicas invisíveis no planeamento urbano e ao levantar questões críticas sobre a forma como somos governados e o que podemos fazer a respeito disso.

São meios como estes que nos chamam à atenção para aspectos que, anteriormente, permaneciam ausentes do nosso questionamento cotidiano. Sabendo que existem ferramentas como estas, capazes de nos fazer perguntar pela forma de governo ideal, recordemos a nossa primeira pergunta: agora que temos acesso [a dados] o que fazemos com esta informação?

Acredito que a arte tem um papel fundamental nesta resposta. Como foi dito no livro *Mediações, Tecnologia e Espaço: Panorama Crítico da Arte em Mídias Móveis* (2009): “(...) há poucos casos de emprego das mídias locativas para apropriação do espaço urbano, fortalecimento comunitário e tensionamento de questões políticas e/ou estéticas. Os melhores exemplos vêm, como sempre, dos artistas, mostrando as potencialidades e perigos dessa utilização.” (BAMBOZZI, BASTOS & MINELLI, 2009, p. 162)

No contexto atual deparamo-nos, por um lado, com o acesso sem restrições a muitos dados públicos e a ferramentas governamentais digitais; por outro lado, encontramos um grande número de jovens artistas cada vez mais digitalizados, globalizados e familiarizados com ferramentas digitais. Na intercessão entre esses dois fatores, reside a resposta e também a inspiração que faltava para o surgimento de iniciativas como o *\_hackaBip* (2021).

O evento *\_hackaBip* foi uma iniciativa da Câmara Municipal de Lisboa (CML) que procurou aproximar a comunidade tecnológica às organizações e atores de intervenção territorial, promovendo o uso das plataformas de dados urbanos abertos.

Para isso, procurou ideias que respondessem à questão “Como está o nosso bairro? Como usar as ferramentas digitais e as plataformas de dados urbanos abertos em apoio ao desenvolvimento do nosso bairro?”. Realizado em 2021, em Lisboa, foi um grande evento em formato de “hackathon” - uma maratona de intenso desenvolvimento e colaboração entre múltiplas equipas para desenvolver soluções em um curto espaço de tempo. Com as múltiplas equipas alinhadas a um desafio comum, utilizaram-se as plataformas de dados de Lisboa: LX Interativa, Lisboa Aberta, Lisboa Inteligente, entre outras, para se criar uma iniciativa que oferecesse alguma solução criativa a partir deste grande repositório de dados.

O *hackaBip* procurava:

“(…) aproximar a comunidade tech da intervenção territorial ao abastecer a inovação tecnológica com as necessidades identificadas pela sociedade e aumentar a literacia digital da iniciativa local, potenciando os efeitos das suas ações nos territórios. Também promovemos o uso das plataformas de dados urbanos abertos, reforçando a apropriação da informação enquanto bem comum e recurso indispensável para a participação cívica. Assim, contribuímos para a afirmação da cultura livre, da democratização do conhecimento e das tecnologias.” (Sobreurbana, 2022, on-line)

Através deste evento, podemos compreender melhor o que é possível fazer em termos de meios cívicos participativos. Estamos cercados por ferramentas tecnológicas e informativas que, através do nosso olhar crítico, podem tornar-se ferramentas políticas, artísticas e comunitárias que fomentam e estimulam uma cidadania plena. A aplicação de um método de design participativo a essas ferramentas é fundamental para que estas possam atender às necessidades dos moradores das cidades.

Anterior ao evento lisboeta, temos também a ação realizada em 2016 pelo grupo SobreUrbana em Goiânia, cidade do Brasil. Através de uma série de workshops com os moradores da cidade, realizou-se um mapeamento (Figura 11) onde os participantes discutiram “arquitetura, arte urbana, vazios urbanos e aspectos que fazem de Goiânia uma cidade comestível.”

Nos workshops foi desenvolvido um “mapa colaborativo (...) criado para dar visibilidade a lugares da cidade que muitas vezes passam despercebidos na correria do dia-a-dia.” (CIDADE (IN)VISÍVEL, 2016, on-line)



Figura 11 - Captura de tela do mapa da plataforma Goiânia Invisível. Na imagem vemos os pins no mapa e os filtros na lateral.

Utilizando as ferramentas digitais *open-source*, disponíveis e acessíveis para todos, o grupo dos participantes criou uma nova cartografia para a cidade, criaram então uma nova camada, ou lente, pela qual podemos olhar, observar, explorar e conhecer aquela mesma cidade. Em outras palavras, criou um mapa afetivo:

"O mapa afetivo é um instrumento que simplifica o acesso aos sentimentos dos indivíduos em relação ao território onde vivem. O processo começa com um levantamento individual ou coletivo de impressões, sentimentos, histórias, experiências pessoais, potenciais e fragilidades do território. Em seguida, essas indicações são desenhadas no mapa da cidade, saindo da percepção pessoal para ganhar uma dimensão pública." (CRUZ, 2019, on-line)

Se existe o desejo de trazer outras percepções afetivas e críticas para a dimensão pública, acredito que precisamos "tomar os dados pelas mãos". Ao invés de sermos números e estatísticas capturadas por sensores instalados pelo espaço público, precisamos "hackear" nossas cidades, tomar esses sensores como nossos e desenvolver um olhar crítico ao criarmos novas narrativas e experiências para as cidades.

## Capítulo 4 - O Projeto Artístico

A partir da investigação teórica sobre estes assuntos, pretende-se desenvolver, por meio deste projeto, um jogo colaborativo sensorial junto com moradores e frequentadores da freguesia da Ajuda, em Lisboa.

O jogo tem como objetivo engajar os participantes em uma atividade sensorial e participativa que decorre pelo espaço da freguesia, oferecendo uma "experiência sensorial" onde os participantes podem observar a região com atenção e presença num exercício psicogeográfico. Utilizando dispositivos móveis e digitais, os participantes são convidados a registrar seus percursos e sensações através de imagens, vídeos, sons e textos enquanto caminham pelo espaço urbano da cidade.

Neste jogo sensorial, os participantes, usando o seu próprio corpo como "controle", viverão a experiência do *flâneur* e a deriva como forma de navegar subjetivamente no tecido social da sua própria "cidade-memória", aquela que existe a partir da nossa vivência diária. A relevância deste projeto reside no uso de mecânicas de jogos participativos e interativos para incentivar o engajamento cívico e comunitário de cidadãos nos espaços que habitam. Através de atividades lúdicas e comunitárias, a proposta é a de que os participantes se tornem mais conscientes dos desafios e problemas percebidos no espaço urbano de forma colaborativa leve, divertida e crítica.

Numa fase seguinte, essas múltiplas observações, registos, trajetos e impressões, recolhidas pelos participantes, são organizadas em um espaço comum onde os registos estão visíveis a futuros participantes ou visitantes, para que as suas colaborações possam ser reinterpretadas por utilizadores alheios ao jogo/workshop realizado. A narrativa interativa sobre a realização do jogo é visualizada em uma experiência interativa através de um website on-line disponível para consulta aberta.

De forma prática, esta segunda parte da investigação do projeto artístico foi dividido em quatro etapas:

1. Planeamento - *Identificar o contexto e suas possibilidades*
2. Ação - *Construção do jogo e realização da atividade*

3. Observação - *Recolha de conteúdos: registos e percepções*
4. Reflexão - *Gerar insights e reflexões*

## **Planeamento** - Identificar o contexto e suas possibilidades

A etapa de Planeamento tem como foco o levantamento de questões e problematizações que contribuam para a relevância e o funcionamento do projeto artístico, nomeando quais as questões fundamentais a serem abordadas diretamente.

É uma etapa comprometida a entender o contexto onde o jogo se insere, a entender quais os desafios do território em questão e, finalmente, a estruturar um formato de participação na atividade em grupo e seus possíveis desdobramentos futuros.

Acredito também ser importante elaborar e explicitar parâmetros de projeto que foram utilizados no planeamento e a execução da atividade:

O método MoSCoW (*must be, should be, could be, will not be*) é uma técnica de priorização usada no desenvolvimento e gerenciamento de projetos. Ajuda a equipe a desenvolver um foco e criar direções e valores claros para serem revisitados ao longo do projeto.

<b>Tem que ser</b>	<b>Deveria ser</b>	<b>Poderia ser</b>	<b>Não vai ser</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interativo</li> <li>• Colaborativo</li> <li>• Analógico &amp; Digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensorial</li> <li>• Lúdico</li> <li>• “Location-based”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Open-source</li> <li>• Hospedado em um website</li> <li>• Local</li> <li>• Compartilhável</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Complexo para participar e jogar</li> <li>• Precisar de permissão para instalar no celular</li> </ul>

A partir das referências da investigação teórica dos capítulos anteriores, desenvolvi uma matriz para entender, estruturar e tomar decisões estratégicas sobre o funcionamento e o impacto desejado da atividade.

## **Ação** - Construção do jogo e realização da atividade

A etapa de Ação e Execução foi marcada pela tomada de decisões estratégicas, baseadas na experiência final que o projeto procurava atingir, ou seja, que o participante pudesse desenvolver proximidade e relação não só com o território, mas consigo, a partir de mecânicas de jogos participativos, sensoriais e urbanísticos, promovendo uma experiência afetiva e colaborativa por meio da deriva e da observação crítica dos entornos da cidade.

Nesta etapa, também houve um grande esforço na preparação dos materiais planejados: apresentações em slideshow, visitas técnicas ao espaço da atividade, impressão de materiais gráficos, criação de formulários de inscrição e de avaliação, preparação das dinâmicas participativas e, também, da linha narrativa e conceitual, que era importante ser percebida pelos participantes ao serem introduzidos a um tema específico com o qual não estão familiarizados.

## **Observação** - Recolha de conteúdos: registos e percepções

Na etapa de Observação o principal foco é a vivência do workshop: o dia da realização da atividade, a forma de registo que cada participante usou, a relevância dos materiais gráficos de apoio (mapas impressos, brochuras, etc.) e o entendimento geral - se os que participaram se conectaram com os conceitos apresentados e propostos ao longo da atividade.

Neste caso, tentou perceber-se como cada participante interagiu com o território, como caminhou, por onde caminhou, o que percebeu ou deixou de perceber, o que registou e o que deixou de registrar. Foram igualmente questões de destaque a escolha do meio digital ou analógico - se usou o telemóvel ou se escolheu escrever no caderno e por quê. Além disso, tentou apurar-se a sintonia entre os participantes durante o momento de partilha das impressões, registrando se houveram sinergias ou discrepâncias e como elas foram conversadas e resolvidas.

## **Reflexão** - Gerar *insights* e reflexões

Refletindo sobre a experiência, o objetivo é gerar *insights*, percepções, observações sobre a atividade de forma crítica e criativa. A partir da recolha dos materiais audiovisuais e textuais dos participantes, o processo de reflexão se concentra no olhar crítico e analítico sobre os dados que foram registados durante o passeio dos participantes, tomando atenção às respostas que o projeto

deu, ou não, às perguntas a que inicialmente se propôs e, caso tenha dado, como o fez.

Nesta etapa, foram realizados diferentes cruzamentos entre todo o material recolhido ao longo do projeto.

- Registos dos participantes enviados (fotos, vídeos, imagens e anotações);
- Apreciações e comentários dos participantes feitos durante o workshop;
- Marcações e comentários no mapa analógico;
- Respostas ao formulário de avaliação enviado após o workshop;
- Cruzamentos digitais e analógicos entre os diferentes conteúdos.

A partir dessa leitura será compreendido se o projeto atingiu o objetivo desejado e quais os resultados que originou, não só para os participantes, mas para todo o escopo conceitual do mapeamento afetivo e do seu significado neste exercício experimental em particular. A obra se complementa no desenvolvimento de um website onde a experiência dos participantes, seus registos e impressões, estão disponíveis para consulta aberta e navegação.

## **Capítulo 5 - Mapa Afetivo Colab.**

### **Game Design (Proposta)**

A proposta do workshop procurou realizar uma atividade sensorial pelo espaço público. Os participantes foram convidados a caminhar pela freguesia, criando registos textuais, audiovisuais, sonoros, baseados nos seus vários olhares e interpretações pessoais, a partir dos quais se construiu um mapa afetivo de forma colaborativa. O processo de elaboração do mapa afetivo decorreu no próprio dia.

O principal objetivo foi o desenvolvimento e cruzamento dos vários olhares e impressões dos moradores e frequentadores da freguesia da Ajuda, ou seja, o que estes manifestaram ao mapear, com uma observação mais atenta, os seus afetos, histórias, sensações, problemas, oportunidades e soluções criativas durante a deriva.

O jogo permitiu um mergulho dentro do território da freguesia da Ajuda e fez uso de uma caminhada afetiva pela mesma. Cada participante recebeu um kit psicogeográfico, composto por um mapa, uma caneta e um caderno, e foi incentivado a mapear os espaços no bairro através da câmara do telemóvel ou de anotações no caderno. Ao aceitarem participar no jogo, cada pessoa recebeu um kit de apoio composto por:

- Mapa do território (impresso em flyer);
- Caneta;
- Caderno.

Com estas ferramentas na mão, o participante foi convidado a caminhar pelo bairro e vivenciar um processo de imersão e deambulação por ruas e becos da região, com o objetivo final de gerar um diagnóstico pessoal, afetivo e artístico das redondezas.

### **Desenvolvimento**

Para a escolha da atividade do jogo, os parâmetros da etapa de Planeamento foram levados em consideração, tendo surgido uma resposta equilibrada que exigia uma decisão que tomasse em

conta, simultaneamente, a experiência individual - instigando o participante a caminhar pela região vivendo a sua própria deriva - e a coletiva, ao convidar o participante a transpor seus registros para um grande mapa analógico, partilhando em seguida suas impressões com outros participantes. Em essência, as atividades e dinâmicas escolhidas e realizadas durante o workshop tiveram como objetivo final a conexão dos participantes, não só com o território, mas entre si enquanto cidadãos.

Para os materiais de apoio do Workshop, foram desenvolvidos e impressos alguns gráficos como, por exemplo, brochuras em A4 (Figura 13) e mapas do território em A0 (Figura 12), com o intuito de ilustrar, orientar e facilitar o mapeamento e a visualização dos pontos de interesse durante a realização do workshop.

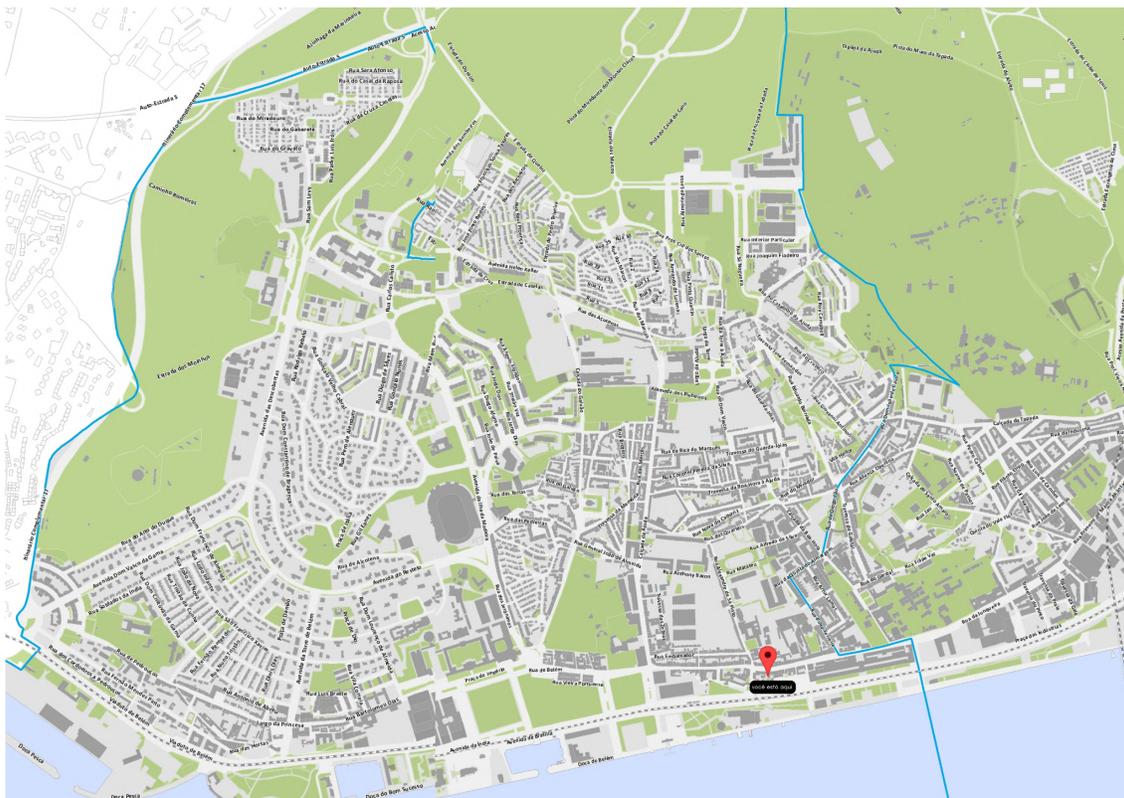


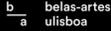
Figura 12 - Mapa editado e impresso em formato A0 da união das freguesias da Ajuda, Belém e Alcântara. Acervo próprio.

**Transforme suas experiências afetivas e sensoriais em um mapa colaborativo**



**BIBLIOTECA DE BELÉM**  
R. da Junqueira 295 297,  
1300-338  
Lisboa  
Portugal

# MAPA AFETIVO





Workshop #1 -  
Biblioteca de  
Belém



### Mapeando a freguesia

"Ao transformarmos a cidade, somos também transformados por ela."

#### Instruções

- Caminhe pela freguesia e busque registrar **impressões, sensações, memórias, problemas, oportunidades e fragilidades**
- Preferencialmente, **utilize o telemóvel** para registrar **imagens, vídeos, textos** ou qualquer outro tipo de conteúdo.

#### Pare e ouça a cidade

- Com seu celular, registre algo belo.
- Qual o som ao redor?
- Faça uma pergunta a um estranho e grave sua resposta.
- Registre um momento de afeto e carinho.
- Pare e escute. Como se sente? Deixe uma palavra para esse momento.

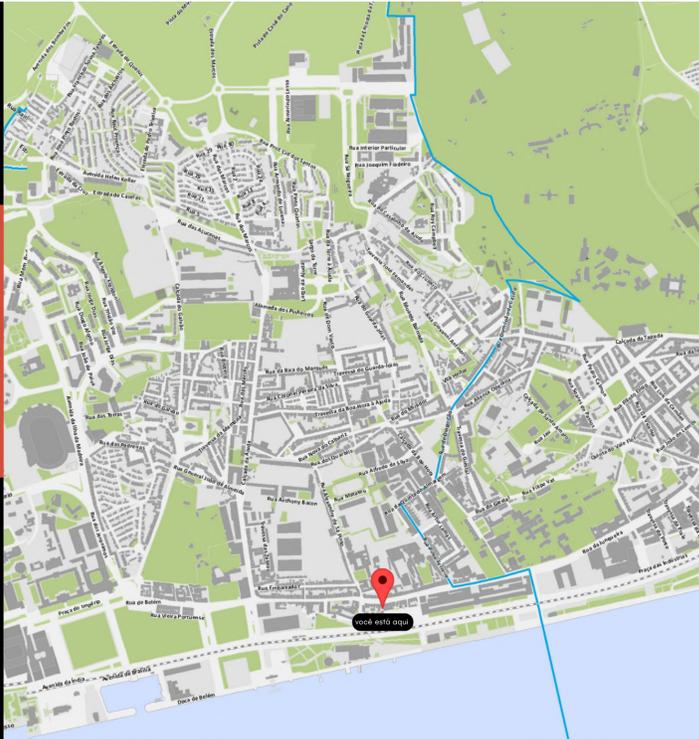


Figura 13 - Brochura impressa, guia aos participantes. No interior interior haviam inspirações, instruções e provocações aos participantes. Acervo próprio

Foi também desenvolvida uma apresentação em slideshow para servir de guia para a orientação e a realização do Workshop. Esta apresentação procurou explicar o contexto e o tema do projeto, apresentar referências semelhantes e inspirações do tema, assim como organizar as atividades do dia de forma sequencial para os participantes.

Durante a etapa de planeamento foram estudadas muitas opções de jogos e práticas urbanísticas de mapeamento colaborativo, em especial aquelas que demonstravam ter um forte carácter comunitário associado. A escolha da atividade em si, ou seja, quais seriam as regras do jogo, foi uma decisão complexa, pois precisava considerar um equilíbrio entre “caos” e “ordem”. A atividade precisava de ser aberta, para permitir a exploração e a experiência coletiva da deriva dos participantes; e precisava de ser orientada a ponto de facilitar a captura e organização do material registado de forma sistemática.

## **A escolha da região da atividade**

A escolha da região na qual o jogo decorreria foi outro tópico que mereceu bastante atenção dado que, tendo o jogo um forte carácter local, era importante que o território explorado fosse bem centralizado e houvesse facilidade de movimentação, saída e entrada, na região. Se, por exemplo, houvesse muitas ladeiras inclinadas, será que os participantes subiriam? O que isto deixaria de contribuir para o projeto?

A consideração contou, para a decisão, com a escolha de uma região em que houvesse um equilíbrio ideal entre comércio, residências, turismo e lazer (espaços públicos e praças).

Sendo assim, a Biblioteca de Belém, na freguesia de Belém, foi escolhida como local para a realização do evento. A coordenação da Biblioteca procurava formas de se inserir na freguesia de maneira mais relevante através de práticas participativas e comunitárias na região.

A Biblioteca de Belém é bem localizada na Rua da Junqueira, em frente ao ponto do 15E e 714, duas linhas de transporte público, eléctrico e autocarro, muito utilizadas na cidade de Lisboa. Trata-se de um espaço de fácil acesso, devido aos transportes, e que permite tanto a exploração da ribeira do Tejo, através da passagem elevada para o MAAT, como da freguesia da Ajuda - região quase inexplorada pelo turismo e ofuscada pela relevância dos monumentos históricos em Belém, também quase esquecida devido às suas ladeiras inclinadas e população envelhecida.

A freguesia da Ajuda acabou mesmo por se tornar a escolha óbvia quando se juntou à consideração, acrescentando aos fatores primários que dizem respeito à elaboração funcional do projeto, a minha própria proximidade, enquanto dinamizador, ao movimento de moradores dos “Cidadãos Pela Ajuda”, bem como o meu desejo de me envolver com outros movimentos no “espírito da freguesia”.

Não são muitos os moradores lisboetas que decidem visitar a freguesia e muitos deles apenas passam pela região nos seus percursos de transporte. Concluí que um passeio sensorial pela região, reduzindo a velocidade dos carros para a dos pés em caminhada, em uma região em que muitos já não transitam normalmente, ofereceria uma oportunidade para convidar o cidadão a olhar para o território com mais atenção. Assim, algo banalizado e familiar é percebido através de lentes novas, lúdicas e curiosas.

## **Divulgação da atividade**

Através das redes sociais de amigos e familiares em Lisboa, e em parceria com a Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, o movimento cívico "Cidadãos pela Ajuda" e a Câmara Municipal de Lisboa, fez-se um esforço de colaboração para a divulgação compartilhada do evento (Figura 14). Este esforço resultou na inscrição de 20 pessoas de diferentes idades e com interesses distintos. Todos foram direcionados a um simples formulário de inscrição padrão feito no Google Forms, dentro do serviço digital Google Drive.



Figura 14 - Material de divulgação para Instagram e Facebook, poster com QR Code para o formulário de inscrição, acervo próprio.

## Preparação

Como já havia dito, para a preparação do evento foram impressos alguns materiais gráficos como mapas da região e brochuras para os participantes se orientarem e inspirarem durante a sua caminhada. Para melhorar a visualização da região, onde o jogo e as dinâmicas do dia aconteceriam, os mapas da freguesia da Ajuda, Belém e Alcântara, disponíveis no site da Câmara Municipal de Lisboa foram unificados em um grande mapa através de edição gráfica na ferramenta Adobe Photoshop.

Para incentivar o registo dos participantes, foram comprados autocolantes e materiais gráficos de apoio para as dinâmicas do dia. Em geral a lista de materiais segue em baixo:

- Mapa pequeno (A4) - Brochura (por n° de participantes)
- Packs de marcadores coloridos (por n° de participantes)
- Mapa grande (A0) - Mapa da freguesia / 1 unidade
- Caderno (A5) - (por n° de participantes)

## Realização do Workshop

A realização do projeto aconteceu na Biblioteca de Belém, em Lisboa, no dia 12 de junho, coincidindo com o aniversário da Biblioteca que comemorava os seus 57 anos de existência como espaço cultural. A Biblioteca disponibilizou uma sala ampla com cadeiras, mesas e um projetor, assim como cadernos para escrita e canetas, itens os quais serviram como materiais de apoio ao Workshop. Além disso, a gestão da Biblioteca preparou uma mesa com água aromatizada, café, chá e biscoitinhos para todos.



Figura 15 - Apresentação da “Agenda do dia” no workshop no dia 11 de junho de 2022 na Biblioteca de Belém. Acervo próprio

Em um dia ensolarado e quente de primavera, foi finalmente realizada a atividade (Figura 15).

No início, fez-se um breve “Check-in” onde, em dois minutos, cada participante pôde se apresentar e responder à pergunta central: **“Qual sua relação com este território?”**

Dos vinte inscritos, compareceram dez pessoas com diferentes relações com o território da freguesia. Em sua maioria, cerca de seis pessoas, não conheciam a região e estavam animadas com a oportunidade de “mergulhar” nela pela primeira vez. Os moradores da região, estavam animados em redescobri-la e explorar caminhos novos aos que faziam para o trabalho ou para a escola dos filhos.

Foi feita uma explicação detalhada da proposta do dia, apresentando a agenda da atividade e, na sequência, alguns conceitos teóricos e projetos práticos ao redor do tema “Mapeamento Afetivo”. Cada participante recebeu o mapa impresso do território, canetas, caderno e uma carteira de autocolantes coloridos. Os participantes foram então convidados a andar pelo bairro durante uma hora e meia (90 minutos) sem nenhuma direção específica, mas inspirados com um olhar crítico em busca de afetos, histórias, sensações, problemas, oportunidades e soluções que seriam interessantes de registrar (Figura 16).



Figura 16 - Registro dos participantes: utilizando o mapa impresso (A4) para marcações enquanto caminham pelo território.

Utilizando os seus telemóveis e cadernos, os participantes recolheram depoimentos, fotos, vídeos, áudios, poemas ou textos sobre essas situações observadas. Porém, foram seus próprios depoimentos, que sintetizaram esses registos e enriqueceram ainda mais a atividade.

Utilizaram os marcadores coloridos para assinalar no grande mapa impresso (Figura 17) onde cada “evento” individual foi vivenciado, foi também possível detalhar um pouco mais o contexto ao redor das marcações. Os participantes espelharam os registos que tinham sido feitas nas brochuras/guias individuais para o mapa impresso (A0).



Figura 17 - Utilizando o grande mapa impresso (A0) os participantes começam a gerar um mapeamento físico dos seus registos.

Com todos os marcadores coloridos inseridos no mapa, realizamos uma roda em grupo, uma plenária, com os participantes presentes. O intuito era gerar uma reflexão sobre o trabalho ao respondermos às perguntas centrais:

- O que mais se destacou na sua caminhada?
- Como foi o processo de deriva pelo bairro?
- Quais sensações vieram à tona?



Figura 18 - Momento de partilha em grupo, os participantes compartilha suas impressões e jornadas sensitivas pelo espaço

Em roda, cada participante foi convidado a falar sobre a sua experiência com a atividade (Figura 18). Alguns escolheram ler suas anotações enquanto falavam, enquanto outros contaram, da memória, verdadeiras jornadas sobre suas breves caminhadas. No [Anexo I](#), transcrevi as anotações feitas no caderno do workshop com algumas observações minhas.

Conforme os participantes iam partilhando, uns concordavam, outros discordavam e

questionavam alguns comentários e impressões. Essa sinergia e troca livre fortaleceu os laços entre os participantes e expandiu a visão coletiva sobre a percepção da região. Após partilha verbal em roda entre os participantes, houve ainda um momento de informalidade onde os mesmos trocaram contatos telefônicos e puderam reforçar ou questionar alguns comentários feitos durante a plenária, através da qual pude perceber uma aproximação informal entre eles. Assim, recolhemos os materiais dos cadernos, post-its e demos por encerrada a atividade (Figura 20).



Figura 20 - Foto em grupo com os participantes ao final da atividade

## **Recolha das partilhas audiovisuais**

De poemas escritos à mão, a vídeos e áudios em formato de entrevista, houveram muitos registos audiovisuais de cada participante. Houve até um participante que decidiu criar o seu próprio jogo sensorial!

Por conta dessa complexidade, foi enviado um *link* aberto para uma pasta no Google Drive, ferramenta compartilhada de armazenamento em nuvem, onde cada um teve liberdade para criar sua própria organização dos materiais que produziu/recolheu.

Cada participante acessou e fez o *upload* dos seus registos de forma assíncrona na semana seguinte ao workshop, em um prazo combinado entre todos. Houve ainda aqueles que tiraram

fotos de seus cadernos e anotações, achando complementar a presença desse material aos registos das fotos, vídeos e áudios feitos pelo telemóvel. É importante esclarecer que alguns participantes escolheram organizar seus registos em pastas e sub-pastas, sejam por regiões, becos, travessas e sentimentos que sentiram onde passaram; outros, simplesmente jogaram tudo sem categorização ou mesmo legenda.

## **Avaliação do Workshop**

A partir da realização do workshop, pude conceber espaço para algumas **melhorias metodológicas** - sejam elas nas dinâmicas das atividades feitas aos participantes, seja no exercício do mapeamento ou até mesmo no desenvolvimento do material gráfico impresso e disponível aos participantes durante a atividade.

Em relação à dinâmica em grupo, alguns participantes reclamaram de pouco tempo de partilha no momento da plenária ou de pouca interação livre e não mediada, com mais intervalos para conversas, do que um apanhado de exercícios e atividades sequenciais e “sem respiro”.

Para a impressão dos materiais, houve um feedback geral de que a brochura impressa, apesar de ter auxiliado a orientação dos participantes, foi muito limitada (pois a escala do mapa era muito pequena e prejudicava a leitura geral). Em alguns casos, houve participantes que conheceram becos e travessas da freguesia que não estavam no mapa ou que não conseguiam situar devido às letras miúdas. Sendo assim, seria necessário uma releitura do mapa, mergulhando mais nos seus detalhes ao invés de focar numa visão tão larga que não foi apresentada.

Para o mapeamento em si, que tinha como originalmente como objetivo a transposição do exercício individual para um mapa digital on-line, se tornou inviável. Por falta de algum sistema mais complexo e padronizado na categorização e recolha desses registos, não foi possível identificar com clareza o local onde cada um foi feito. Isso implica que, ao invés de termos registos atrelados a coordenadas GPS específicas em uma cartografia territorial, temos então uma visão geral: uma suposta “rota de afetos” na qual os participantes, juntos, criam uma “fotografia” da freguesia naquela tarde do dia 11 de junho de 2022. Pelas fotos, conseguimos, subjetivamente, mapear o “espírito da freguesia” e como cada participante relacionou-se com ele naquela tarde.

Para os próximos trabalhos, seria importantíssimo o uso de alguma ferramenta em que fosse possível registrar o caminho traçado por cada participante durante a sua atividade. Assim poderíamos cruzar os caminhos e perceber quem esteve onde, ou se houve cruzamentos entre registros. Para este fim, aplicativos como o Strava, poderiam ser usados ao início da caminhada e ao término dela para coletar esse registro.

Como **pontos positivos** iniciais, percebi que a impressão dos materiais gráficos foi um bom apoio pedagógico que também funcionou como um artefato e “certificado de participação” aos que estavam presentes. Por conta dos cadernos e anotações, os participantes tiveram uma “memória física” do workshop que levaram consigo ao seu término.

Além disso, o apoio da Biblioteca com materiais extras (cadernos e canetas), refrescos, lanches, projetor, cadeiras e um lugar silencioso foi fundamental para os participantes se concentrarem e mergulharem com profundidade nas atividades do projeto.

Finalmente, a apresentação em slideshow com referências e conteúdos inspiracionais foi muito bem recebida pelos participantes. A estrutura em 4 fases claras e objetivas (Figura 21) do projeto trouxe mais clareza para o que era esperado deles em cada atividade e o horário combinado de cada etapa.



Figura 21 - Slideshow da apresentação do projeto. Acervo próprio.

## Formulário Google Forms

Na semana da realização da atividade, foi enviado um pequeno formulário de avaliação (Figura 22) que tinha como objetivo a recolha de opiniões anónimas sobre o dia. A intenção foi coletar *feedbacks* e opiniões para as próximas realizações de workshops com intuito semelhante.



The image shows a Google Forms interface for an evaluation titled "Mapa Afetivo Colab - Avaliação". At the top, there is a header with the event name "MAPA AFETIVO COLAB" on the left and a map of a neighborhood on the right. Below the header, the form title "Mapa Afetivo Colab - Avaliação" is displayed, followed by the user's email "felipeosalazar@gmail.com" and a "Voltar" button. The main question is "Sobre a clareza na APRESENTAÇÃO do CONTEÚDO e a ATIVIDADE do dia... \*", which is marked as mandatory. It features a 5-point Likert scale with radio buttons and labels "Não entendi nada" and "Bem claro". Below the scale is a text box for "Sua resposta" with the prompt "Alguns comentários que gostaria de partilhar? O que foi bom? O que poderia ser melhor?". At the bottom, there are "Voltar" and "Próxima" buttons, a progress bar, and the text "Página 2 de 6 Limpar formulário".

Figura 22 - Formulário de avaliação do workshop. 1a página. Acervo próprio <sup>32</sup>

As perguntas quantitativas, em uma escala de 1 a 5 foram:

- Sobre a clareza na APRESENTAÇÃO do CONTEÚDO e a ATIVIDADE do dia...
- Sobre a CAMINHADA AFETIVA pela freguesia....
- Sobre a PARTILHA DE IMPRESSÕES e registos em roda...
- Sobre o MATERIAL DE APOIO GRÁFICO...

Além das perguntas, cada seção permitiu comentários qualitativos e descritivos sobre cada uma das seções.

Seguem alguns abaixo:

“A atividade foi muito interessante, intensa, surpreendente e prazerosa! Iniciativas como esta são muito importantes para aguçar nossa sensibilidade a perceber o lugar em que

<sup>32</sup> Disponível em: <https://forms.gle/cu7ru8FRdUYyRnu96> (Consult. em 24/07/2022)

vivemos em todas as suas contradições e diversidade, estimulando, assim, nossa participação cidadã!”

“Muito boa ideia de um mapa afetivo. Espero que ele seja divulgado valorizando o bairrismo, esse sentimento presente nas freguesias de Lisboa.”

“O mapa ficou prejudicado pela sua redução em panfleto. Não o usei porque não consegui ler as letras miudinhas demais. Usei o google maps para marcar os locais por onde passei.”

“Foi bom passear em sítios conhecidos, mas foi especial porque a maneira de olhar é diferente.”

“Gostei mesmo muito, penso que futuramente poderíamos fazer caminhadas em conjunto, por grupos, e até explorar de outras formas (cf. sensorial - visão) ou agrupar por eixos temáticos.”

“Foi uma *delícia!* É ótimo quando paramos para prestar atenção no nosso caminho, dia a dia, no nosso entorno e encontrar as pequenas belezas cotidianas que muitas vezes passam *despercebidas* devido à correria que impomos na vida”

“Gostei muito! Mas penso que seria necessário mais tempo, especialmente no pós deambulação pelo território/saída de campo, sugeria que se discutisse por "rondas" de forma a haver uma partilha mais plena de todos. Penso que na pré-saída teria sido interessante algum exercício/dinâmica em que pudéssemos identificar questões associadas ao território, como um mapeamento preliminar, de forma individual e confrontá-lo posteriormente com os dos outros participantes e mesmo até posteriormente à saída de campo. Mais tempo.”

No [Anexo II](#), podem-se ver todas as perguntas e votos do formulário, completo e preenchido para avaliação.

## **Compilação e Resultados**

Um dos artefatos mais valiosos do workshop foi o mapa físico (A0) impresso e as marcações com autocolante dos participantes nele. Na Figura 23 podemos ver algumas marcações feitas na

caneta no mapa impresso. Durante a atividade de preencher o mapa com autocolantes, alguns participantes decidiram criar/adicionar novas marcações ao mapa para poder identificar onde seus registros foram feitos. Do edifício público de uma Academia Recreativa à identificação de uma praça do bairro que não estava no mapa original (Largo da Paz), as modificações ao mapa trouxeram uma nova orientação do que aquela que a própria cartografia oficial da CML oferecia.



Figura 23 - Marcações físicas no mapa que os participantes realizaram para identificar os espaços próximos aos seus registros.

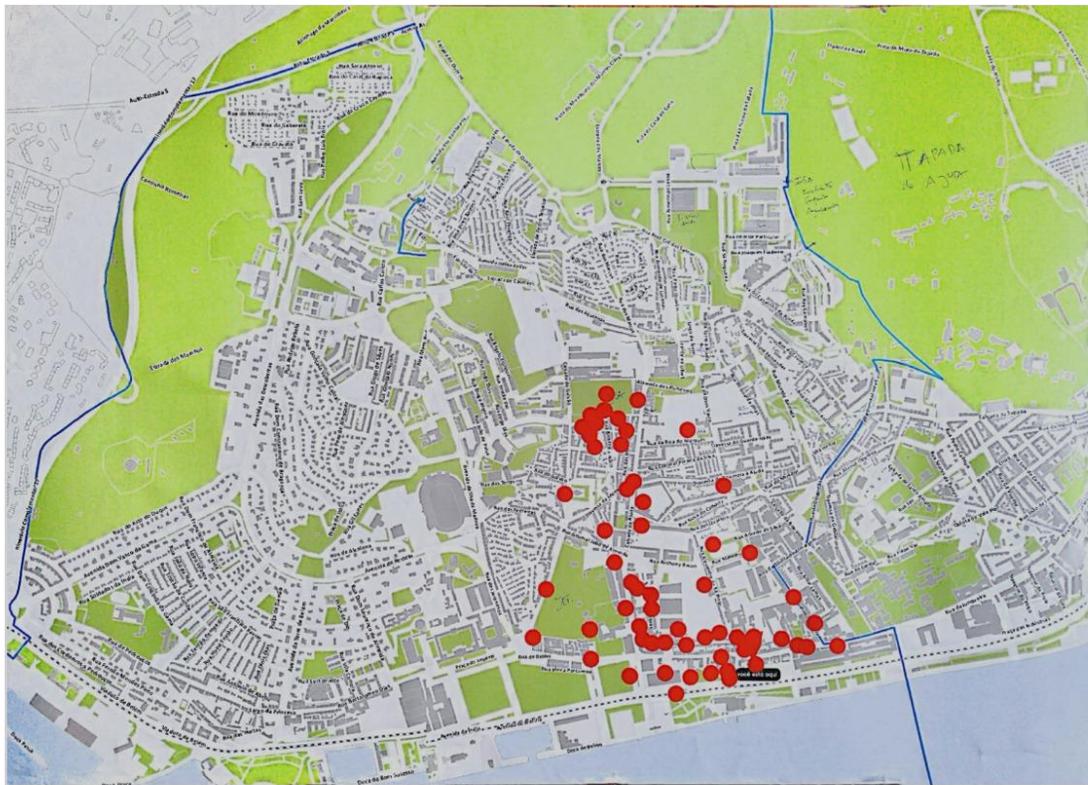


Figura 24 - Mapa impresso escaneado após Workshop

A partir da Figura 24, percebemos a “mancha gráfica” e escala da área do jogo sensorial. Ao idealizar a atividade, pensei que alguns participantes pudessem pegar autocarros e elétricos para se mover pelo território, porém, pelo raio das marcações a partir do espaço da Biblioteca, percebemos que todo o trajeto foi feito a pé, e desta forma as marcações ficaram muito concentradas e isso trouxe alguns *insights*, por exemplo:

- A escala do mapa era maior do que o necessário; poderia ser mais aproximada, para dar mais detalhes das ruas, becos e travessas.
- Muitos participantes visitaram os mesmos sítios, alguns até mesmo juntos em caminhadas coletivas.
- A realização da atividade na Biblioteca fez com que todas as marcações orbitassem em torno do local. Se não houvesse um sítio fixo, obter-se-iam resultados mais dispersos?

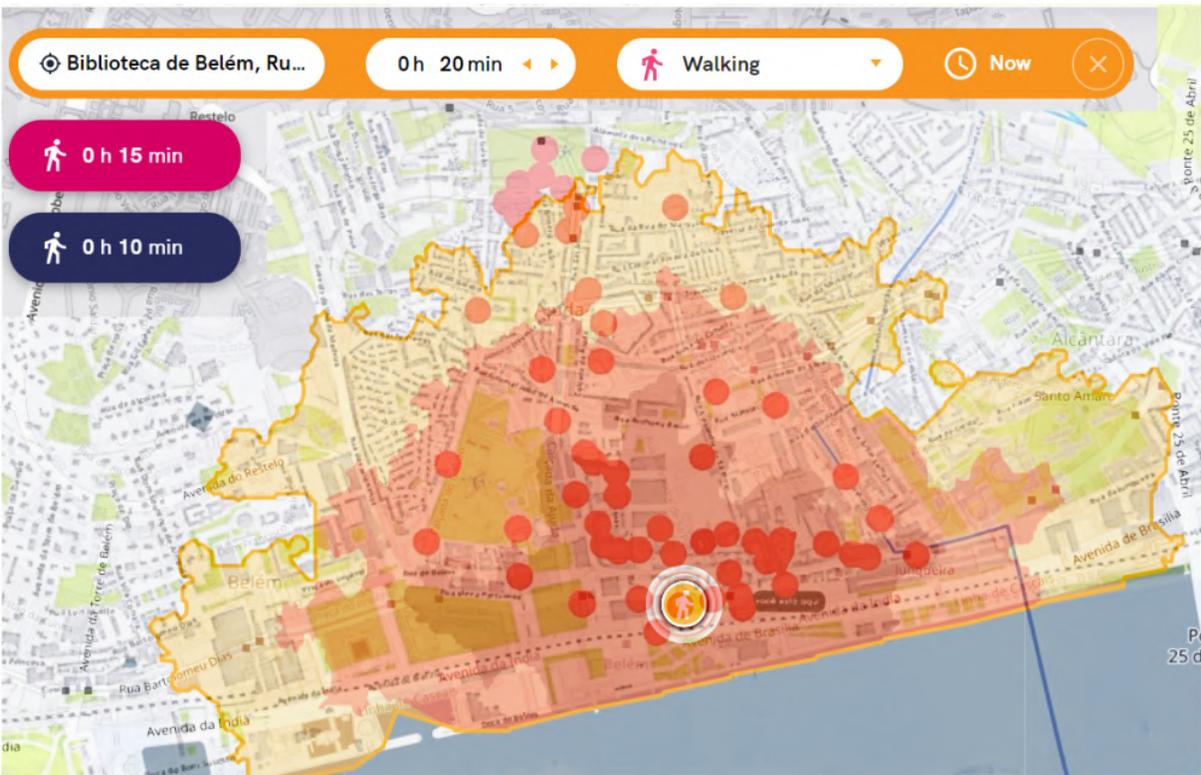
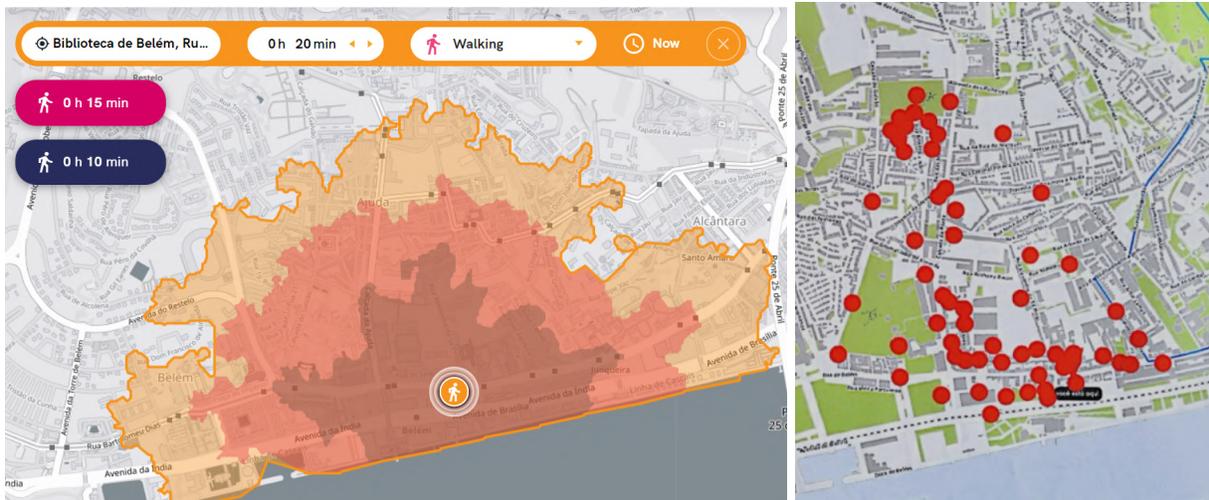


Figura 25 - Captura de tela da ferramenta Travel Time. Sobreposição do mapa da atividade escaneado e a visualização gerada pela ferramenta mostra o alcance da área do jogo.

A partir da ferramenta *Travel Time*<sup>33</sup> e o cruzamento com as marcações dos autocolantes vermelhos no workshop, foi possível calcular a distância percorrida e até onde foram os participantes na sua caminhada afetiva (Figura 25). Segundo a ferramenta, conseguimos visualizar que a grande maioria das impressões foram feitas a dez minutos do local de começo;

<sup>33</sup> <https://app.traveltime.com/> Acedido em 22.07.2022

podemos supor que os becos e travessas ali perto tenham sido inspiradores ou o início da atividade tenha motivado os participantes a registarem tudo pelo caminho. Em seguida, conseguimos visualizar anotações mais espaçadas, em torno dos quinze minutos, mostrando a construção de uma rota ou um “raio de registo e impressões” coletadas pelos participantes.

Finalmente, edificou-se um acumular de dados mais significativo de participantes por volta dos vinte minutos, especificamente num dos pontos mais importantes da freguesia da Ajuda: o Largo da Paz. Sendo um dos poucos espaços públicos da região, é interessante perceber que foi o lugar onde houve mais registos, maioritariamente constituídos por fotos de pessoas e transeuntes, mas com a presença de algumas fotos de azulejos e fachadas históricas da freguesia.

Apurou-se que os participantes, pelas ladeiras inclinadas ou pelo sol forte daquela tarde de junho, não caminharam para lá da distância dos vinte e cinco minutos do ponto de partida inicial. Quando percebemos a escala do mapa impresso (A0) e a concentração de autocolantes na região mais próxima a Biblioteca fica claro que, em futuras atividades, o mapa pode ser redimensionado para detalhar mais as redondezas, em até trinta minutos de caminhada do local de realização do workshop, ao invés de tentar contemplar toda uma região que passou despercebida nesta atividade.

## **Cruzamentos dos registos audiovisuais**

Utilizando a plataforma Miro, que gera um mural criativo digital, as fotos, vídeos e áudios dos participantes foram distribuídos e agrupados por semelhança, criando-se assim alguns grupos relacionados pelo registo audiovisual (Figura 26).

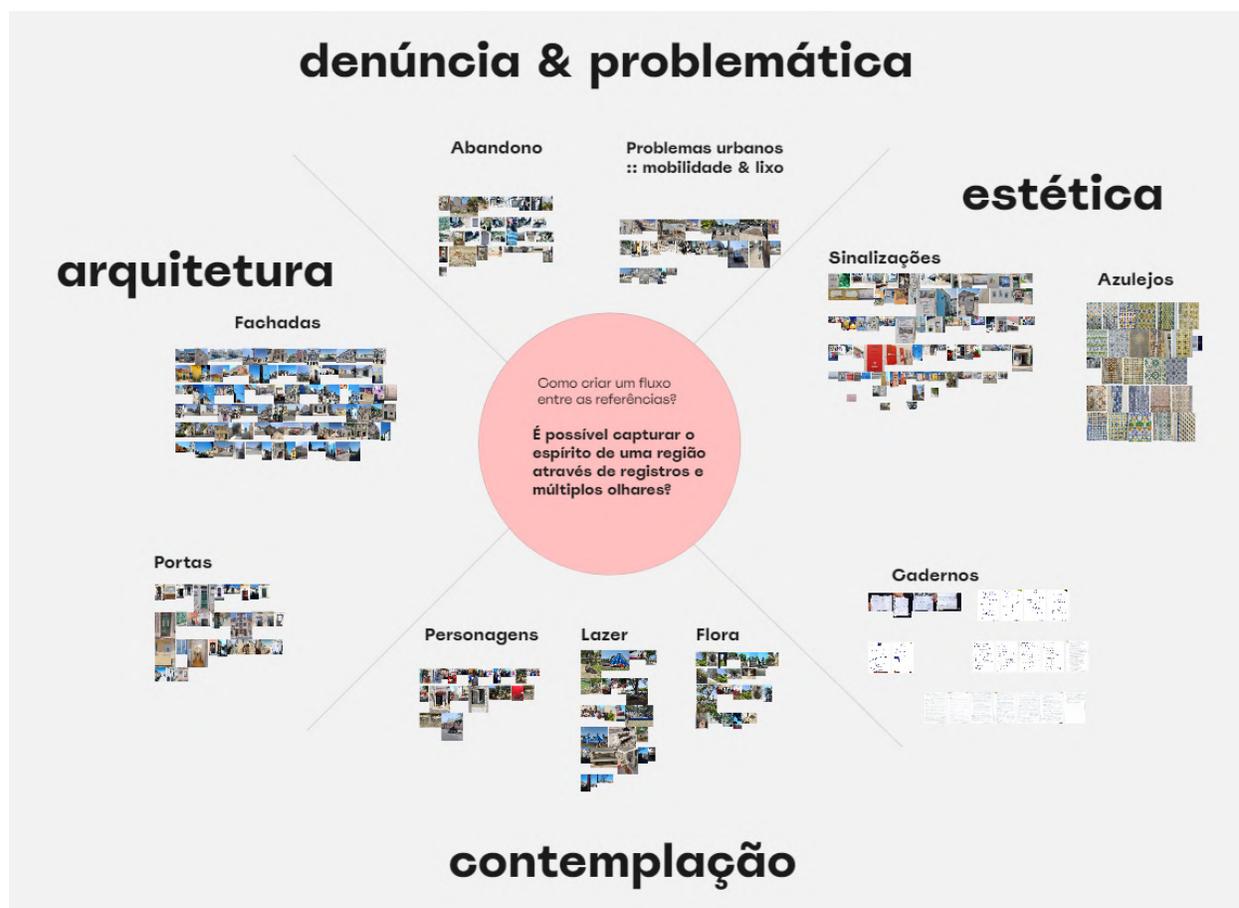


Figura 26 - Visualização da ferramenta Miro (em construção)

De maneira geral, pode-se observar a criação de subgrupos específicos com diferentes intenções. Alguns com um caráter mais **contemplativo**, outro mais **investigativo**, **estético** e finalmente alguns de **denúncia e reclamação**.

## Contemplativo

Nestes registos, percebeu-se um padrão mais contemplativo, no sentido de absorver, olhar com atenção e meditar em cima daquilo que a cidade oferecia.

- **Personagens:** agrupa um registo de pessoas e animais em situações no espaço público (Figura 27). Podemos perceber cenas como a de um senhor pintando a janela da sua casa, um gato solitário a janela e um morador da freguesia bem a vontade.



Figura 27 - Personagens: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio

- **Lazer:** agrupa um registo de situações prazerosas registadas pelos participantes (Figura 28), o início das preparações para as festas de junho em Lisboa, o descanso de um casal na sombra ou até mesmo uma foto do gelado na gelataria mais próxima.



Figura 28 - Lazer: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio

- **Flora:** agrupa registos da generosa flora da primavera (Figura 29) e sua transição para o verão, seja na amoreira que dá seu fruto no meio da calçada, ou do belo jardim da senhora na travessa escondida na freguesia da Ajuda ou até mesmo da marca do tempo nos troncos das árvores das praças públicas da freguesia de Belém.



Figura 29 - Flora: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio

## Arquitetura

Citando uma das considerações de uma das participantes do workshop: “(...) é uma cidade à venda”. Este grupo de registos mostra como a especulação imobiliária vem transformando o cenário urbanístico e arquitetónico de Lisboa, principalmente na Ajuda.

- **Fachadas:** agrupa um registo da diversa arquitetura lisboeta e suas transições (Figura 30) conforme a cidade vem sendo transformada por processos de gentrificação e especulação imobiliária, das tradicionais fachadas, suas ruínas até os prédios espelhados.



Figura 30 - Fachadas: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio

- **Portas:** agrupa um registo de fotografias de diferentes portas espalhadas pela região (Figura 31). Sejam privadas ou públicas, mas também em seus diferentes tamanhos, sinalizações e estilos, percebe-se uma relação ao desenvolvimento imobiliário dos últimos anos e sua representação estética nas ruas portuguesas e lisboetas.

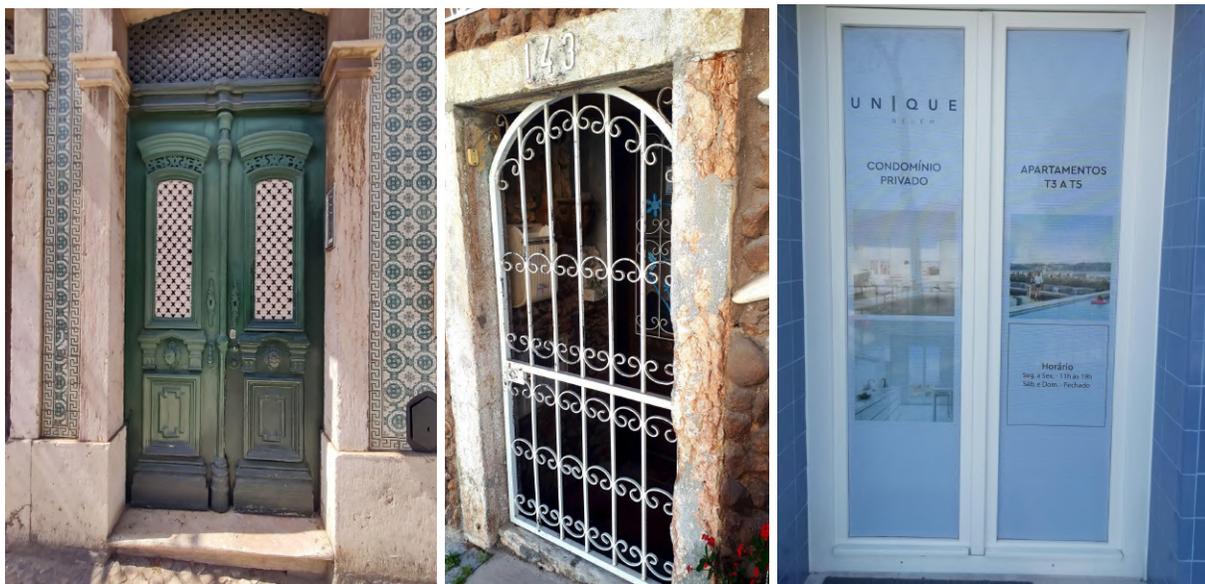


Figura 31 - Portas: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio

## Estética

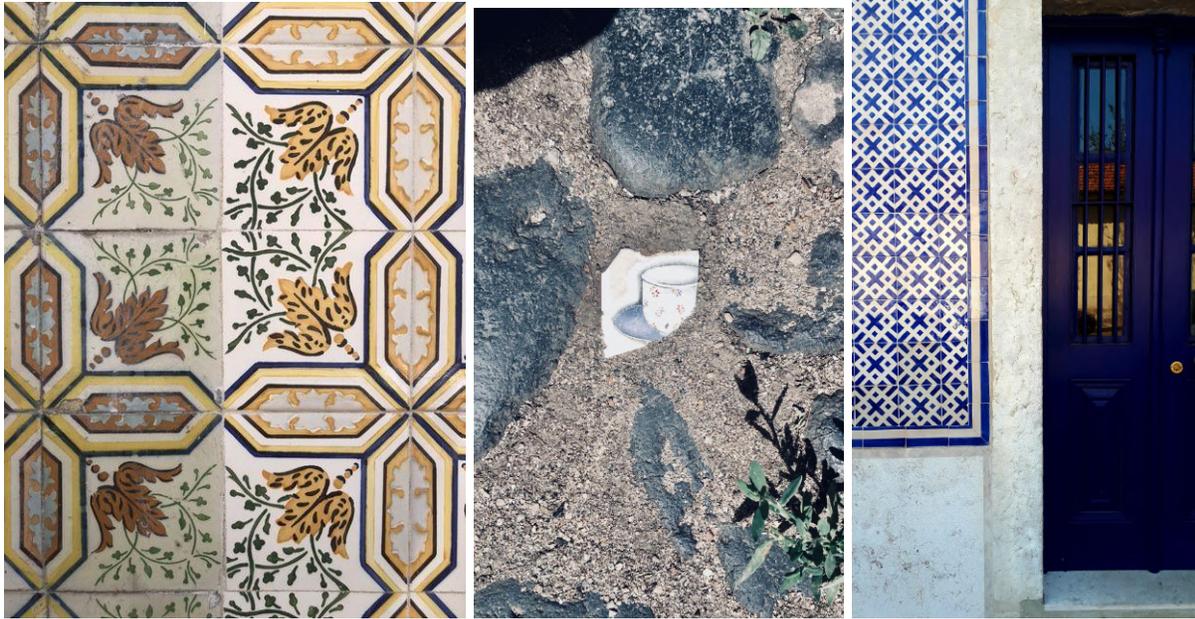
Neste grupo reúnem-se meios que aparentam um olhar mais visual e imagético, buscando formas, figuras e sinalizações que orientem, distraiam ou poluem a forma como navegamos pelas cidades.

- **Sinalizações:** agrupa um registo de diversas sinalizações na região (Figura 32), indo das placas rabiscadas e vandalizadas aos *posters* de eventos colados em prédios abandonados, chegando aos totens de sinalização, próprios da freguesia, em conjunto com as placas do nome das ruas e suas explicações breves.



Figura 32 - Sinalizações: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio

- **Azulejos:** agrupa um registo de azulejos (Figura 33) das fachadas dos edificios das freguesias da Ajuda e Belém. Das mais variadas cores, estilos e estado de manutenção. Representam a estética portuguesa e a decoração clássica dos espaços urbanos.



*Figura 33 - Azulejos: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio*

## **Denúncia e Reclamação**

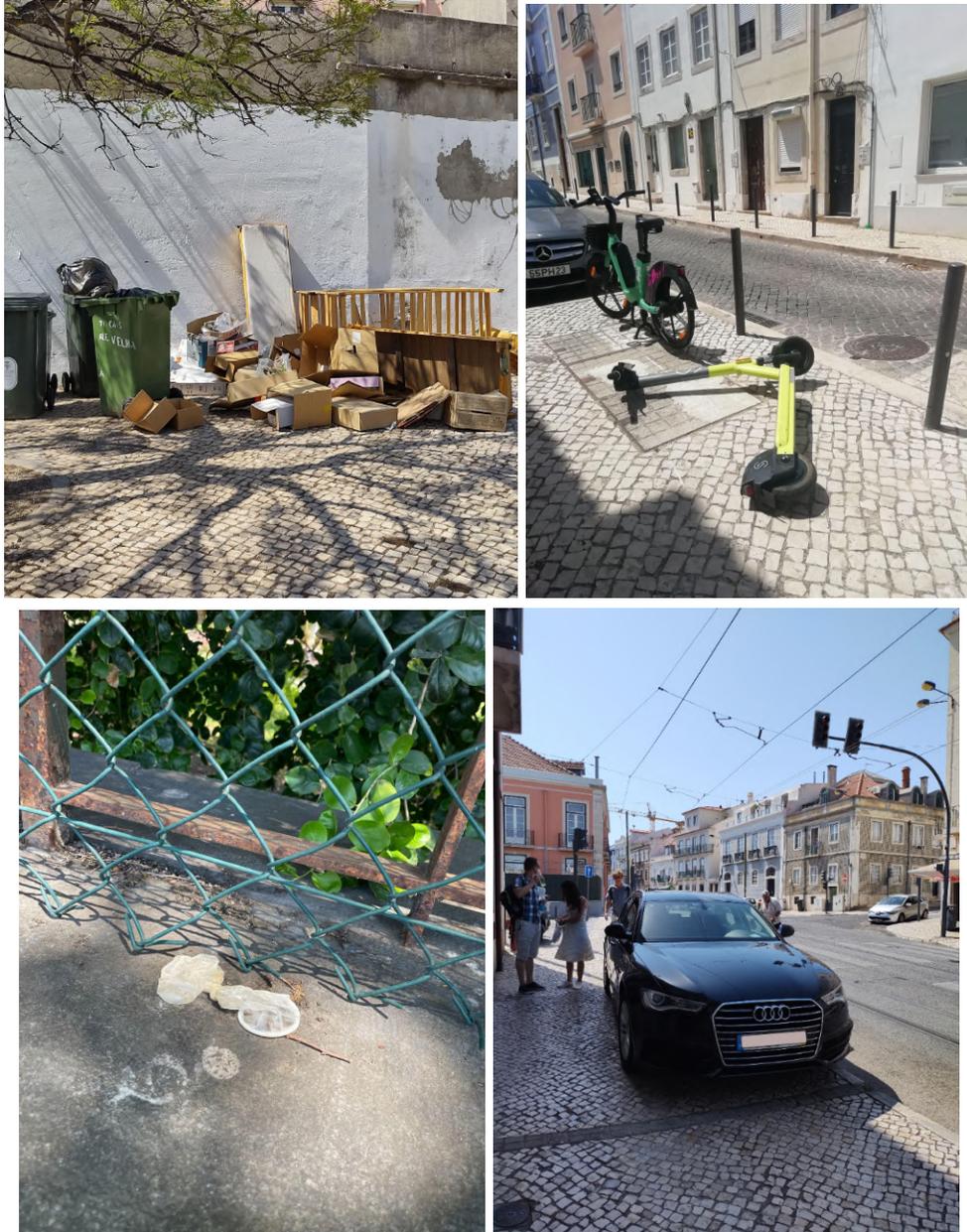
Neste grupo, é possível observar um caráter mais crítico, com alguma revolta aparente, em relação ao estado da cidade e aos problemas cotidianos que transeuntes enfrentam enquanto caminham e utilizam os espaços públicos.

- **Abandono:** agrupa um registo de prédios, ruínas e terrenos vazios, sem manutenção ou cuidado (Figura 34). Muitos dos objetos registados transitam entre o desleixo e o descarte impróprio, porém todos passam a sensação de abandono.



*Figura 34 - Abandono: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio*

- **Mobilidade urbana & lixo:** agrupa um registo de problemas de acessibilidade, infraestrutura urbana e lixo percebido pelos participantes (Figura 35). Dos fios de telefonia expostos no meio das calçadas, passadeiras mal pintadas e o transbordo nas lixeiras públicas, os registos audiovisuais e as considerações feitas na plenária de grupo mostraram uma indignação geral, conjunta com a sensação de displicência da Câmara Municipal de Lisboa. Alguns participantes chegaram a propor soluções como priorizar e criar mais ilhotas de lixo para o descarte correto na cidade; soluções que foram apoiadas pelos restantes.



*Figura 35 - Mobilidade Urbana & Lixo: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio*

## **Cadernos**

Através dos registos analógicos buscou-se perceber as semelhanças entre os cadernos dos participantes e os registos audiovisuais enviados (Figura 36). Dos rabiscos rápidos, aos poemas e desenhos, passando pela escrita descritiva e pautada de cada um dos participantes, podemos perceber diferentes estilos de “capturar” a informação através da mão e enquanto caminha.

Cruzando estes registos com as partilhas de cada participante, percebe-se como muitos dependeram das suas anotações para guiar sua apresentação e visão na plenária de grupo.

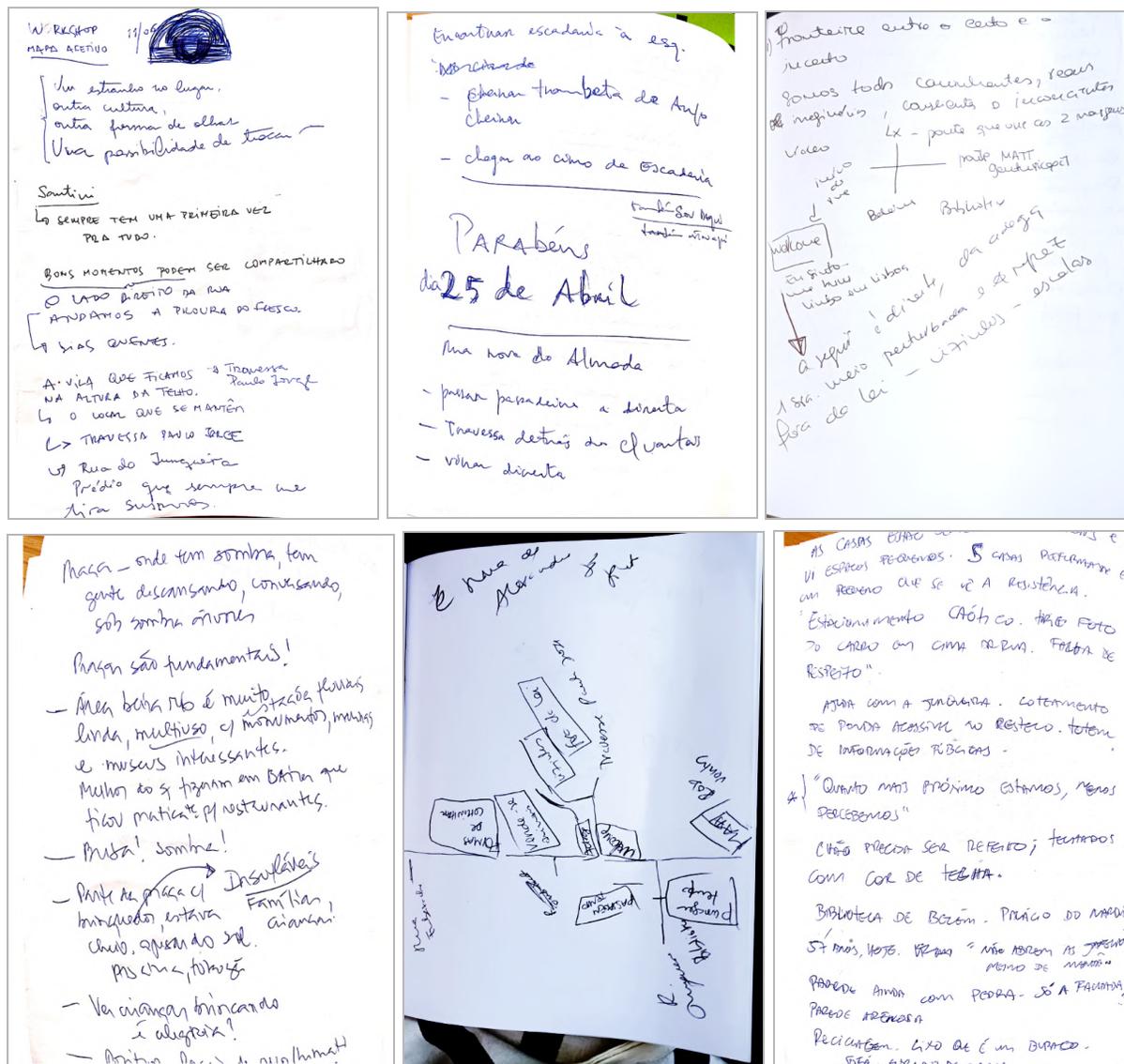


Figura 36 - Cadernos: registo enviado pelos participantes da atividade - Acervo próprio

## Análise da Atividade

Estamos, finalmente, num patamar que requer de nós a análise da atividade supramencionada.

Cruzando as informações e criando relações entre os vários registos recolhidos podemos começar a apresentar nossas considerações.

Pelo grande fluxo de pessoas que se dirigiram aos poucos espaços de lazer da freguesia da Ajuda como, por exemplo, o Largo da Paz e o Jardim Botânico da Ajuda, supôs-se que os participantes esperavam encontrar, nesses espaços públicos, materiais interessantes para registarem. Porém, compreende-se que muitas das anotações e partilhas dos participantes não estavam relacionadas com pontos específicos do mapa, mas que sim estavam ligadas ao registo da experiência como um todo, originando algo que era mais do que um mapa com simples pontos de interesse: estava a constituir-se uma rota afetiva que se espalha pela freguesia.

Ao reunirmos os diferentes olhares dos participantes durante o mapeamento surgiu um novo território, como se diferentes camadas fossem sendo reveladas a cada nova rota, impressão ou trajeto feito pelos participantes. Como Janet Cardiff afirmou em seu projeto *Her Long Black Hair*: “Há toda uma outra cidade abaixo de nós. É como na nossa mente. Camadas profundas que só vemos em nossos sonhos” (CARDIFF, 2004, on-line).<sup>34</sup>

Ao reduzirmos o ritmo do “atravessar a cidade”, o ritmo dos carros e automóveis, para o ritmo da caminhada, dos passos e do próprio corpo, o mergulho foi mais profundo para todos. Karen O’Rourke sugere que: “Andar borra a fronteira entre representar o mundo e designar a si mesmo como um pedaço dele entre arte ao vivo e arte baseada em objetos”(O’ROURKE, 2016, p. 13).<sup>35</sup>

Ao invés de esperarmos encontrar artes nas ruas, nós próprios nos tornamos objetos artísticos ambulantes, mergulhados nas nossas subjetividades e impressões criativas que compartilhamos entre si e com a cidade que nos cerca.

Apesar da principal motivação para a atividade ser um mapeamento da região, estando esta próxima do rio Tejo e de outros espaços de lazer turístico, notou-se que a zona primária de registos foi a freguesia da Ajuda: ruas, becos e vielas do local que todos os participantes decidiram mapear afetivamente. O que guiou o início do passeio e os primeiros destinos dos participantes?

Foi interessante perceber que, dependendo do perfil de cada pessoa, existiram trajetos mais

---

<sup>34</sup> Tradução do autor do texto original: “There’s a whole other city beneath us. It’s like in our mind. Deep layers that we only see in our dreams” Janet Cardiff, *Her Long Black Hair*, 2004, Audio tour. Public Art Fund, New York

<sup>35</sup> Tradução do autor do texto original: “Walking blurs the border between representing the world and designating oneself as a piece of it between live art and object-based art” O’ROURKE, Karen, (2016), *Walking and Mapping: Artists as Cartographers*.

introspectivos e reflexivos, enquanto outros foram marcadamente mais extrovertidos, fazendo perguntas aos transeuntes, tirando fotos com grupos de pessoas e interagindo bastante com outros moradores. Alguns participantes tiveram sorte e conseguiram realizar entrevistas e presenciar eventos e atividades dos moradores, como um casamento na rua. Outros, focaram-se em olhar para os problemas estruturais: calçadas desniveladas, lixo acumulado em becos, passagens demasiado estreitas ou edifícios abandonados pela região.

O conjunto de observações, mas em especial aquelas que dizem respeito ao conteúdo cívico, fortaleceu a convicção que os jogos urbanos sensoriais e as suas diferentes formas de jogar e participar podem sustentar-se através do envolvimento cívico. Os modos de jogos que vieram à superfície, deste primeiro grupo de participantes, apontam para possíveis variações para os próximos mapeamentos a serem realizados, como seriam exemplos: focar somente em registrar as intervenções feitas nas paredes das cidades, como *graffiti* e pichações; poderíamos focar em mapear os edifícios abandonados ou até mesmo realizar entrevistas com pessoas da região para criar relações mais profundas.

Por exemplo, Filipa Barros, participante da atividade e coordenadora da Biblioteca de Belém trouxe uma observação em relação às vilas da freguesia. Ela percebeu que em algumas travessas, os moradores se juntam e transformam os seus becos, inseridos no meio urbano, em pequenas vilas afetivas e familiares onde através de decorações como plantinhas, cadeiras, bancos e churrasqueiras transformam a vila em uma pequena aldeia para aqueles que moram ali. Através de pequenos artefatos e decorações tornam aquele canto um oásis de afeto e memórias no meio do dia-a-dia acelerado e impessoal das cidades urbanas como Lisboa.

Ainda neste mesmo relato mencionou que encontrou, em uma dessas vilas que fotografou, uma senhora moradora que julgava ser “rabugenta” e com quem se cruzava todos os dias quando chegava ao trabalho. Ao encontrá-la na vila, apoiada na sua janela, a senhora contou-lhe a história da sua vida, ofereceu-lhe café (que ela aceitou) e aos poucos transformou completamente os preconceitos que a Filipa tinha sobre aquela vizinha.

Este relato é importante pois mostra como, as vezes, precisamos de um empurrão para mergulhar nas relações afetivas que transformam a forma como vivenciamos a cidade em que habitamos. A partir do exemplo da Filipa, podemos supor que a travessa onde encontrou a senhora e o

caminhar diário para o trabalho não serão mais os mesmos, pois “um café na janela” pôde mudar sua perspectiva em relação a quem mora ali: seus afetos, memórias e afetos possíveis que antes eram “escondidos” na cidade.

Dado o carácter mais completo e partilhado, que acaba por conferir identidade ao registo que se fez do mapa afetivo, é importante que possamos identificar quais foram as principais questões que surgiram relativamente às preocupações sobre o espaço público. De entre as várias ressalvas feitas pelos registos dos participantes, duas questões acabam por se tornar primárias, dado o alto número de menções: a mobilidade no bairro e as ilhas de coleta de lixo. São ambos temas que preocupam os participantes em geral.

- **Mobilidade:** Estacionamento é um problema crónico em Lisboa, principalmente nas freguesias com edifícios antigos e que não possuem estacionamento próprio. Muitos participantes repararam nos múltiplos carros mal-estacionados pela freguesia e no excesso de trotinetes (patinetes) largados no meio das calçadas. Aperceberam-se rapidamente do descaso existente em relação ao pedestre no bairro, o que acabaria por os levar a lembrar-se de como isto é problemático em muitos outros lugares de Lisboa. Precisamos andar nas próprias ruas (correndo o risco de sermos atropelados) por falta de espaço na calçada, tornando-se um desafio crítico, agora praticamente crónico, de acessibilidade aos cidadãos em geral, mas especialmente para cidadãos com deficiências motoras.
- **Coleta de Lixo:** Poderá ter sido pelo feriado do Dia de Portugal (10 de junho) ou pelo excesso de festas na cidade, no entanto muitos participantes repararam nas quantidades anormais de lixo deixado nas ruas. Alguns culpavam o vento da cidade e outros a falta de civismo dos vizinhos, que depositavam sacos de lixo em contentores lotados. Os participantes acabaram por ponderar sobre a diferença das estruturas das coletas de lixo para as áreas residenciais e para as áreas turísticas, percebendo quais eram as estruturas de funcionamento mais adequadas a cada área e quais seriam boas práticas a implementar e difundir nesse simples ato de civismo que é ser responsável pelo lixo produzido. Acumulando e transbordando as lixeiras da cidade, a sensação geral pressentia um descaso e uma falta de cuidado com a limpeza e manutenção das freguesias por parte dos responsáveis, piorando a experiência de caminhar pela freguesia.

De maneira geral, mesmo os participantes que moravam no bairro, sentiram que por via do workshop conheceram becos e espaços que antes não lhes eram familiares. Lugares onde nunca teriam entrado se não houvesse um motivo como um workshop ou atividade no bairro que os instigasse a isso.

Um morador de longa data da freguesia, Cristóvão, comentou que “nunca havia parado para olhar o nome das ruas”, simplesmente “andava por elas e nunca se deu ao trabalho de saber qual era qual”. Inspirado pela atividade, criou um jogo urbano com orientações claras onde os participantes do jogo precisam seguir as suas rotas planeadas pelas ruas específicas (agora familiares) e, conforme seguem seus próprios passos no trajeto que fazem todos os dias para irem para casa, possam se sensibilizar sobre o território que transitam.

Durante a construção dessa atividade prática junto dos moradores, houve uma pergunta-chave que me acompanhou: “É possível capturar o espírito de uma freguesia através dessas dinâmicas participativas e lúdicas?”

Quando penso no “espírito da freguesia”, penso na manifestação da “alma” daquela região e se ela aparece nas fotos e registos colectados. Como um fractal que se multiplica e se transforma a cada nova interação, ao invés de capturarmos qualquer coisa, nos tornamos também parte daquilo que buscamos mapear. Ao interagirmos com as pessoas, espaços e locais da freguesia, nos tornamos também parte desse território, mesmo que somente naquela tarde quente de junho.

### **Na tentativa de mapear, fomos mapeados.**

Quando, em atividade de grupo, conversamos em roda sobre as nossas reflexões, uma nova percepção da freguesia se formou naquela plenária, mas também uma nova percepção de nós mesmos, seja como grupo ou individual. Ao projetarmos de forma lúdica, colaborativa e sensorial nossos anseios e esperanças em cada um dos registos, isso nos transformou. Vejo que, assim como eu, cada um dos participantes também foi tocado por essa experiência sensorial coletiva.

## Website - Mapa Afetivo

<https://mapaafetivo.felipefsalazar.cc/>

Na construção de uma narrativa interativa e digital da atividade e na tentativa de ilustrar a complexa experiência dos participantes, foi desenvolvido um website onde um usuário pode, ao navegar e perceber como cada participante vivenciou a atividade: sua avaliação pessoal do workshop, suas anotações, falas na plenária de grupo e, finalmente, como mapeou afetivamente o território a partir de seus registos audiovisuais.

O objetivo do website é criar uma memória visual, digital e interativa da realização da atividade e ainda preparar espaço para futuros jogos urbanos, sensoriais e participativos dentro da mesma proposta de mapeamentos afetivos colaborativos. Na construção do website, foram seguidas algumas etapas estruturais no seu desenvolvimento.

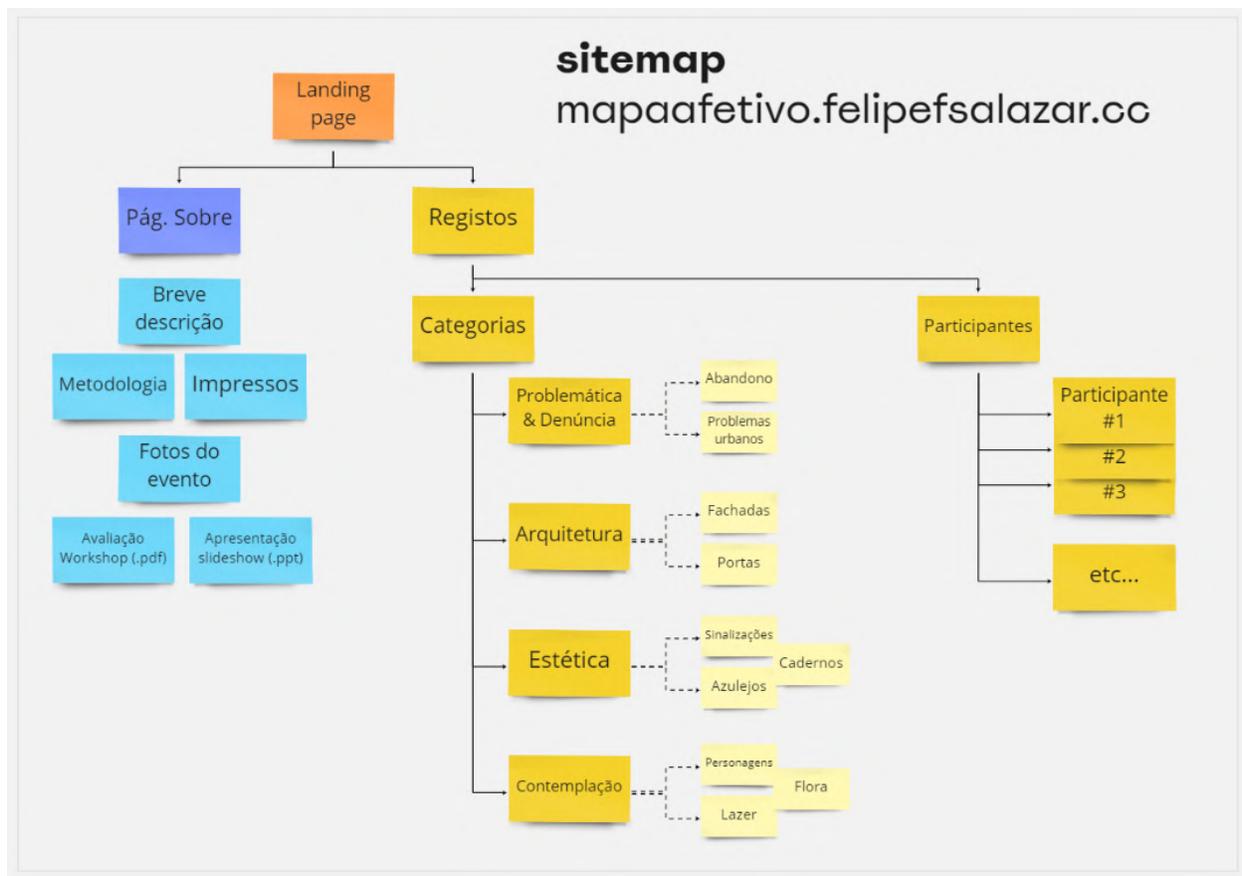


Figura 37 - Arquitetura da informação do site do projeto, na plataforma Miro. Fonte: Acervo próprio

Desenvolvido em ambiente Wordpress, o site permite que cada participante tenha sua própria página, apresentando a sua experiência de forma individual, como um *blog*. Além disso, apresenta também um cruzamento e agrupamento de conteúdos (Figura 37) de acordo com a análise realizada no capítulo anterior. Junta então, fotos e vídeos categorizados como “Abandono”, “Personagens”, “Lazer”, “Flora”, “Sinalizações” entre outras. Dessa forma, os usuários que navegam pelo site podem assim como os participantes do workshop, “se perder” nos registos e narrativas sensoriais construídas.

Na busca estética por referências, procuraram-se *templates* que priorizassem o uso de imagens e vídeos de uma forma não-convencional: ao invés de se seguirem grelhas de composição fixas, que houvesse mais dinamismo e estilos ao apresentar os diferentes conteúdos. Ao inserir as fotos e vídeos no website, foi necessário otimizar os conteúdos para que durante sua utilização a navegação não fosse prejudicada para o usuário final.

Ao mesmo tempo, houve uma curadoria rígida em relação aos registos, de maneira geral, seguiram-se alguns critérios: evitar a repetição, manter a qualidade final da imagem, enquadramento, legibilidade e “impacto”. Este último teve em consideração a capacidade da imagem comunicar os valores expostos pelo participante em sua caminhada, partilha e feedback no final da atividade. O interesse final no desenvolvimento de cada página é a construção de uma narrativa integrada entre tudo o que foi apresentado pelos participantes, das suas considerações em roda até entrevistas em áudio e vídeo com moradores da freguesia.

Realizado juntamente com o Studio Venturas, agência de design digital em Lisboa, o site foi desenvolvido durante quatro meses e foi necessário uma equipe multidisciplinar para entregar o resultado final: web-designer, designer gráfico e *copywriter*, responsável pelo conteúdo escrito.

## **Investigações Futuras**

A partir do desenvolvimento e refinamento desse projeto, surgiram alguns possíveis caminhos para investigações futuras.

Tenho como objetivo pessoal e profissional a construção de um laboratório de inovação social que utilize diferentes metodologias colaborativas, criativas, artísticas, tecnológicas e cívicas para sensibilizar e educar cidadãos urbanos e capacitá-los como agentes de transformação local. O mapeamento feito neste trabalho de projeto de mestrado facilita a construção da primeira metodologia autoral para este laboratório de inovação. Nas investigações futuras, desejo ampliar os exercícios, refiná-los com as melhorias percebidas e desdobrar os conceitos aqui apresentados para outros espaços culturais e governamentais através de workshops lúdicos e colaborativos como o que foi feito na parte prática desta tese.

Seja na utilização das ferramentas de design sistémico, na implementação das mecânicas de game design ou no fortalecimento da participação cívica, este projeto permite aprofundar o diálogo e incentivar uma participação “bottom-up”, onde os cidadãos não só apontam problemas mas também podem trazer soluções baseadas na sua experiência e convívio com o território.

No contexto contemporâneo que vivemos, as investigações futuras apontam para continuar questionando como as cidades inteligentes, os sensores urbanos inteligentes e o *Big Data* podem se relacionar com os registos pessoais e únicos de cada cidadão urbano.

Através da tecnologia digital e práticas como a filosofia *open-source*, onde todos têm acesso a tudo o que é produzido de forma gratuita, podemos transformar cada metodologia desenvolvida em um material de acesso aberto e replicável em cada freguesia ou espaço cultural não só de Portugal, como também no mundo.

## **Desdobramentos do Workshop**

Nos dias e meses seguintes à realização da atividade na Biblioteca de Belém, houveram alguns desdobramentos palpáveis que se relacionam com alguns objetivos manifestados no início do projeto - principalmente a construção de um olhar mais crítico e comunitário a partir dos participantes e espaços envolvidos na sua realização.

A partir do Workshop foi possível perceber um aumento da relevância da Biblioteca de Belém enquanto construtora e parte da comunidade regional. Além de mim, 3 dos 10 participantes, se conectaram como profissionais criativos e vêm utilizando os vários espaços da Biblioteca para trabalho: salas de estudo e salas de oficinas, para promover atividades abertas ao público da região. Ao apoiar a realização do Workshop “Mapa Afetivo Colab”, a Biblioteca se posicionou como um espaço cultural central na freguesia, o que foi muito positivo não só para a Biblioteca, como também para a região.



Figura 38 - Slides da proposta de projeto de residência artísticas enviadas a coordenação da Biblioteca de Belém. Fonte: <https://www.canva.com/design/DAFDsRcEEyE/JesEyxhRmv1Goc6Nc7F5SQ/view>

Nomeadamente, do grupo de participantes surgiu:

- **Projeto-piloto de residência artística:** duas artistas da freguesia (uma delas participante do workshop) vão utilizar uma sala antes abandonada da Biblioteca de Belém como atelier criativo e, em troca da cedência do espaço, oferecer gratuitamente oficinas e atividades a jovens e crianças da freguesia (Figura 38).
- **Festival Umundu LX:** A partir da realização do workshop junto à Biblioteca, me inscrevi no Festival Umundu e fui aprovado para realizar outro mapeamento afetivo em 19 de outubro. Este festival promove “discussões e ações de conscientização relativamente à forma como estamos a viver ou “sobreviver” num planeta finito e o modo de atuação/funcionamento do sistema socioeconómico”<sup>36</sup>
- **Exposição de artista da região:** Uma das participantes conectou a coordenadora da Biblioteca de Belém com um jovem artista que mora na freguesia da Ajuda. Este artista

<sup>36</sup> Trecho retirado de <https://www.umundu.pt/sobre-o-festival-umundu-lx-2022/> (Acedido em 12.08.22)

vai expor as suas obras durante 20 dias, de setembro a outubro, e estão em desenvolvimento ofertas para que o artista possa dinamizar aulas de pintura e desenho livre para o público infante juvenil do espaço.

Consequentemente, surgiu um grupo de moradores e agitadores culturais. Nessas novas relações surgiram negócios e, aos poucos, vem se formando uma comunidade interessada em se aprofundar através do que foi percebido no mapeamento afetivo. O interesse é gerar e implementar novas variações de atividades que possam continuar a desenvolver e a promover este tipo de movimentos dos quais a comunidade beneficia. Uma destas variações que está a ser implementada, é responsável por realçar problemas muito mais específicos, diminuindo a parte subjetiva e sensorial que está presente neste projeto: Quais são as “casas abandonadas” na freguesia? Quais são os problemas de mobilidade? Quais calçadas são seguras para idosos e cadeirantes?

Acredito que a realização, reprodução e o refinamento desta atividade permitiria o desenvolvimento de uma tecnologia social, de um *framework* criativo e uma metodologia colaborativa para a realização de mapeamentos afetivos, que poderia ser adaptada a outros contextos, freguesias, espaços culturais e instituições em Lisboa ou no mundo; fazendo dela uma mais valia social indispensável para a integração lúdica e participativa dos envolvidos nos contextos de discussão social.

## Conclusão

Este trabalho de projeto de mestrado teve como principal ponto o aprofundamento teórico sobre os elementos psicogeográficos, tecnológicos e sensoriais possíveis quando aplicados a um fim cívico e urbano com a componente projetual. O “Mapa Afetivo Colab.” buscou investigar os conceitos de *civic media* e *alternate reality games* em algo concreto e lúdico para o contexto local.

Este projeto foi desenvolvido por via de uma atividade prática no contexto da Biblioteca de Belém e nas freguesias de Belém, Ajuda e Alcântara em Lisboa. Ao reunirmos diferentes participantes, abrimos um diálogo coletivo sobre as impressões e memórias e conseguimos gerar um “retrato coletivo”, ou diagnóstico sensorial, daquele território. Isso foi valioso pois permitiu conceber a adaptação e implementação desta metodologia a novos lugares e espaços que queiram promover um espaço coletivo de aproximação comunitária e observação crítica.

O contributo que este trabalho de projeto pretende dar, centra-se na investigação de como os mapeamentos afetivos são uma poderosa ferramenta sócio-cultural para entendermos melhor nossos territórios e espaços urbanos de uma forma mais profunda, crítica e sensorial. Além disso, pelo seu valor comunitário, é um canal valioso para aproximar a diversidade de opiniões, visões e anseios que os moradores de uma região podem ter. Ao tornarmos visuais nossas impressões e memórias por meio dos registos audiovisuais nos mapeamentos, temos a oportunidade de olhar o mundo pela lente do outro e assim diminuir as barreiras sociais e culturais que nos cercam.

Ao propormos jogos urbanos colaborativos e dinâmicas lúdicas junto a um grupo de participantes, criamos um espaço seguro, um “círculo mágico”, onde podemos convidar cidadãos a sonhar novamente e permitir que, por algumas horas, possamos voltar a imaginar, criar e idealizar o espaço que nos cerca. Convém observar que ao imaginar o que (ainda) não existe, questionamos o *status-quo*: nosso senso crítico é aguçado, testamos os limites do que conhecemos e criamos novas relações entre o que já existe. Em última instância, é possível expandirmos nossos sentidos enquanto nos divertimos.

Nas cidades, a tecnologia digital é um forte complemento a esta expansão dos sentidos por permitir interações com as diferentes superfícies e camadas existentes. As interações digitais, nossos telemóveis aliados aos sensores urbanos instalados nas ruas das metrópoles permitem que nos tornemos cidadãos ativos digitalizados e participativos na construção dos dados e do mundo que nos cerca.

Na sociedade atual, muito regida pelas bolhas das redes sociais e polarizações políticas, os espaços públicos ainda são o lugar onde conseguimos interagir com o outro de forma livre e não mediada por algoritmos.

Como artista digital, acredito ser nossa a responsabilidade de questionarmos as tecnologias digitais que usamos e subvertê-las, para que estas deixem de separar e criar abismos de comunicação, tornando-se ferramentas que aproximem, criem relações e promovam diálogo sobre questões centrais da nossa cidadania e identidade, revelando como participamos na construção de uma cidade projetada para todos. Acredito que através de mapeamentos afetivos e outras atividades sensoriais, lúdicas e colaborativas, podemos começar a dar o primeiro passo nessa direção.

## Bibliografia

- 42 Entertainment. 2007. "Year Zero". 2007. Acedido a 16 de setembro de 2022. Disponível em: <https://42entertainment.com/work/yearzero>.
- ACCONCI, Vito. 1969. *Following Piece #1*. Acedido a 12 de setembro de 2021. Disponível em: [https://www.moma.org/collection/works/146947?artist\\_id=53&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/146947?artist_id=53&page=1&sov_referrer=artist).
- Active Ingredient. 2004. "Heartlands 'ere Be Dragons". *Artworks and Research* (blog). 2004. Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.i-am-ai.net/active-ingredient/>.
- ALONSO, Fabian, BERGAMO, Fabíola, SOBRAL, Heloísa, MARTINI, Karen, ABBUD, Luís Felipe, e COELHO, Maytê. 2020. "Brincando com Confiança". *A Cidade Precisa de Você*. 2020. Acedido a 19 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://www.acidadeprecisa.org/brincandocomconfianca>.
- ANDRÉ, Mário Rui. 2021a. "Lisboa Para Pessoas – Portal comunitário sobre Lisboa". *Lisboa Para Pessoas*. 2021. Acedido a 8 de abril de 2020. Disponível em: <https://lisboaparapessoas.pt/>.
- . 2021b. "Recursos". *Lisboa Para Pessoas* (blog). 2021. Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://lisboaparapessoas.pt/guias/caminhar/recursos/>.
- Associação Locais. 2020. "Fórum Urbano". Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://forumurbano.pt/>.
- Atlas plataforma - Bairro da Ajuda*. 2020. Acedido a 22 de junho de 2022. Disponível em: <https://bairrodaajuda.community-atlas.net/#map>.
- BAMBOZZI, Lucas, BASTOS, Marcus, e MINELLI, Rodrigo. 2009. *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil.
- BARTHOLL, Aram. 2010. *Dead Drops*. Acedido a 25 de outubro de 2020. Disponível em: <https://arambartholl.com/dead-drops/>.
- "BIP/ZIP". s.d. Acedido a 6 de junho de 2021. Disponível em: <https://bipzip.cm-lisboa.pt/>.
- Blast Theory. 2005. *Uncle Roy All Around You*. Acedido a 25 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/>.

- BRITO, Fernando, Miguel RODRIGUES, Nuno ANDRADE, e Renato JAPI. 2020. *A invenção da amnésia*. Acedido a 12 de setembro de 2021. Disponível em: <https://museudapaisagem.pt/project-room/>.
- Câmara Municipal de Lisboa. 2021. "hackaBIP". 2021. Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://taikai.network/cml/hackathons/hackabip/resources>.
- . s.d. "Plantas de Freguesia - dados.gov.pt". Acedido a 22 de junho de 2021. Disponível em: <https://dados.gov.pt/pt/datasets/plantas-de-freguesia/>.
- CAMPBELL, Brígida. 2015. *Arte para uma cidade sensível*. São Paulo: Invisíveis Produções.
- CARDIFF, Janet. 2004. *Her Long Black Hair*. Acedido a 12 de setembro de 2021. Disponível em: <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/her-long-black-hair/>.
- CARERI, Francesco. 2013. *Walkscapes - O caminhar como prática estética*. São Paulo: G. Gilli.
- CASALEGNO, Federico. 2000. "Michel MAFFESOLI (1997), Du nomadisme. Vagabondages initiatiques". *Communication. Information médias théories pratiques*, n. vol. 19/2 (fevereiro): 186–87. Disponível em: <https://journals.openedition.org/communication/6380>.
- CIRIA, Gustavo. 2015. *Aqui enquanto caminhamos*. Acedido a 12 de setembro de 2021. Disponível em: <http://gustavociria.co/trabalhos/aqui-enquanto-caminhamos/>.
- "Connecting Cities". s.d. Acedido a 22 de novembro de 2020. Disponível em: <http://connectingcities.net/>.
- "Conselho de Cidadãos". 2021. Cidadania. 2021. Acedido a 8 de abril de 2020. Disponível em: <https://cidadania.lisboa.pt/participacao/conselho-de-cidadaos>.
- Criar Corpo Criar Cidade. 2022. "Da Ajuda às Necessidades". 17 de março de 2022. Acedido a 22 de junho de 2022. Disponível em: <https://criarcorpocriarcidade.com/2022-2/>.
- CRUZ, Lais. 2019. "Mapa Afetivo: o que é, para que serve e como fazer um para a sua cidade". *Agenda Pública* (blog). 16 de fevereiro de 2019. Acedido a 11 de junho de 2022. Disponível em: <https://www.agendapublica.org.br/news/mapa-afetivo-o-que-e-para-que-serve-e-como-fazer-um-para-a-sua-cidade/>.

- CULKIN, John M. 1967. "A Schoolman's Guide to Marshall McLuhan". *The Saturday Review*, 18 de março de 1967. Disponível em:  
<https://www.unz.com/print/SaturdayRev-1967mar18-00051>.
- DALTON, Frederico. 2015. "Galeria Transparente". galeriatransparente. 2015. Acedido a 21 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://fredericodalton.wixsite.com/galeriatransparente>.
- DEBORD, Guy. 1956. "Situationist International Online", 1956. Disponível em:  
<https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html>.
- "Energia BIP/ZIP : 10 Anos BIP/ZIP". s.d. Acedido a 6 de junho de 2021. Disponível em:  
<https://bipzip.lisboa.pt/10-anos-bipzip/apresentacao/index.htm>.
- FLANAGAN, Mary. 2009. *Critical play: radical game design*. Cambridge, Mass: MIT Press. Acedido a 29 de novembro de 2020.
- "Galeria de Arte Urbana, Percursos". 2019. 2019. Acedido a 22 de junho de 2022. Disponível em: <http://gau.cm-lisboa.pt/percursos.html>.
- "GATO MÍDIA". 2018. Gato Mídia. 28 de fevereiro de 2018. Acedido a 25 de novembro de 2020. Disponível em: <https://gatomidia.com/quem-somos/>.
- "Geodados Lisboa". s.d. Acedido a 6 de junho de 2021. Disponível em:  
<https://geodados-cml.hub.arcgis.com/>.
- GRAY, Nolan. 2021. "SimCity criou uma geração de urbanistas". *ArchDaily Brasil* (blog). 9 de maio de 2021. Acedido a 10 de abril de 2022. Disponível em:  
<https://www.archdaily.com.br/br/960421/simcity-criou-uma-geracao-de-urbanistas>.
- GREEN, Jared. 2014. "Jaime Lerner's Urban Acupuncture". *THE DIRT* (blog). 18 de setembro de 2014. Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em:  
<https://dirt.asla.org/2014/09/18/jaime-lerners-urban-acupuncture/>.
- GUERREIRO, Carmen. 2015. "Shoot the Shit: como desencadear microrrevoluções na rua". *Formiga-me* (blog). 8 de dezembro de 2015. Acedido a 12 de agosto de 2020. Disponível em:  
<https://formiga.me/shoot-the-shit-como-desencadear-microrrevolucoes-nas-ruas/>.
- HALABURDA, Philippe. 2015. "Psychogeography Mapping I Geographic Abstraction". Halaburda-Artist. 2015. Acedido a 22 de junho de 2022. Disponível em:  
<https://www.halaburda.com/abstract-art-psychogeography-mapping-in-2015>.

- REESE, Hope. 2022. "What Happens When Police Use AI to Predict and Prevent Crime?". *JSTOR Daily* (blog). 23 de fevereiro de 2022. Acedido a 10 de abril de 2022. Disponível em: <https://daily.jstor.org/what-happens-when-police-use-ai-to-predict-and-prevent-crime/>.
- "Happy City Lab – Creating connection in shared spaces". s.d. Acedido a 22 de novembro de 2020. Disponível em: <https://happycitylab.com/en/>.
- HUEBLER, Douglas. 1969. *Location Pieces #2*. Acedido a 12 de setembro de 2021. Disponível em: [https://www.moma.org/collection/works/65484?artist\\_id=2749&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/65484?artist_id=2749&page=1&sov_referrer=artist).
- HUIZINGA, Johan. 2009. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. 30. [Nachdr.]. Boston: The Beacon Press.
- INNOCENT, Troy. 2016. "Wayfinder Live". 2016. Acedido a 28 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://troyinnocent.frb.io/projects/wayfinder-live>.
- . 2019. "64 Ways of Being". 2019. Acedido a 28 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://64waysofbeing.com/>.
- JENKINS, Henry. 2011. "What Is Civic Media Revisited: A Conversation with Harvard's John Palfrey". *Henry Jenkins* (blog). 2011. Acedido a 8 de julho de 2022. Disponível em: [http://henryjenkins.org/blog/2011/10/what\\_is\\_civic\\_media\\_revisited.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/10/what_is_civic_media_revisited.html).
- LIMA, Manuela Costa, e Mariana TASSINARI. 2020. *Pangea*. Acedido a 12 de setembro de 2021. Disponível em: <https://pangea2020.net/>.
- "Lisboa Aberta". s.d. LISBOA ABERTA. Acedido a 6 de junho de 2021. Disponível em: <https://lisboaaberta.cm-lisboa.pt/index.php/pt/>.
- "Lisboa Inteligente". s.d. Lisboa Inteligente. Acedido a 6 de junho de 2021. Disponível em: <https://lisboainteligente.cm-lisboa.pt/>.
- "Lisboa Interativa". s.d. Acedido a 6 de junho de 2021. Disponível em: <https://websig.cm-lisboa.pt/MuniSIG/visualizador/index.html?viewer=LxInterativa.LXi>.
- "Lisboa Participa". s.d. Lisboa Participa. Acedido a 6 de junho de 2021. Disponível em: <https://www.lisboaparticipa.pt/pt/home>.

- MACIUNAS, George. 1965. *Fluxus Kits*. Acedido a 12 de setembro de 2021. Disponível em: [https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/fluxus\\_editions/category\\_works/fluxkit/index.html](https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/fluxus_editions/category_works/fluxkit/index.html).
- “Mapa Afetivo Colab”. 2022. Acedido em 12 de setembro de 2022. Disponível em: <https://mapaafetivo.felipefsalazar.cc/>
- "Mapping for Change". s.d. Mapping for Change. Acedido a 18 de junho de 2021. Disponível em: <https://mappingforchange.org.uk/>.
- "MIDIA NINJA". s.d. Rede NINJA. Acedido a 25 de novembro de 2020. Disponível em: <https://midianinja.org/quem-somos/>.
- MONTEIRO, Bruno, e Sara CARRASQUEIRO. 2019. "TOOLKIT PARA SERVIÇOS PÚBLICOS CENTRADOS NOS CIDADÃOS". Disponível em: <https://www.ama.gov.pt/documents/24077/228618/Toolkit+para+servi%C3%A7os+p%C3%BAblicos+centrados+no+cidad%C3%A3o.pdf/3738ad80-ad50-4246-b9f7-7fd2065114b5>.
- MONTOLA, Markus, Jaakko STENROS, e Annika WÆRN. 2009. *Pervasive games: theory and design*. Amsterdam ; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- OLIVEIRA, Carlos. 2018. *Pixel Battle*. Acedido a 3 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://github.com/Vamoss/pixelbattle>.
- ONO, Yōko. 2000. *Grapefruit: a book of instructions + drawings*. New York: Simon & Schuster.
- "Open Lab – ROB9-16". 2022. Acedido a 12 de agosto de 2020. Disponível em: <http://rob9-16-1.vps.tecnico.ulisboa.pt/>.
- O’ROURKE, Karen. 2016. *Walking and Mapping: Artists as Cartographers*. First MIT Press paperback edition. Leonardo. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.
- ORWELL, George. 2009. *1984*. 1ª edição. São Paulo: Companhia das Letras.
- "Pac Manhattan". 2014. NYU | Game Center. 9 de julho de 2014. Acedido a 21 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.pacmanhattan.com/about.php>.
- PAPANEK, Victor J. 2021. *The green imperative: ecology and ethics in design and architecture*. Revised and Updated edition. London: Thames & Hudson Ltd.

- PARSONS, Simon. 2010. "Critical Play: Radical Game Design by Mary Flanagan, MIT Press, 353 Pp., \$29.95, ISBN 978-0-262-06268-8". *The Knowledge Engineering Review* 25, no.3: 353–54. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/S0269888910000068>.
- Planta Do Jardim Avelar Brotero*. 2019. Acedido a 22 de junho de 2022. Disponível em: <https://view.genial.ly/605a0ae407ceeb0db71a68ae/interactive-image-planta-do-jardim-avelar-brotero>.
- "Playable City". s.d. Acedido a 21 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.playablecity.com/> .
- Projects For Public Spaces. 2019. "What Makes a Successful Place?". 2019. Acedido a 18 de junho de 2021. Disponível em: <https://www.pps.org/article/grplacefeat>.
- Prostoroz. s.d. "Map of Wishes". Disponível em: <https://www.prostoroz.org/projects/map-of-wishes>.
- Public Play Space. 2020. "State of the Art Catalogue". Acedido a 22 de junho de 2022. Disponível em: <https://www.publicplayspace.eu/state-of-the-art-catalogue/>.
- PUTNAM, Robert D. 2001. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. 1. Touchstone ed. A Touchstone Book. London: Simon & Schuster [u.a.].
- Shareable. s.d. "How to Share: 300 Guides to Help Your Community Thrive". *Shareable* (blog). Acedido a 15 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.shareable.net/how-to-share/>.
- SKOLNICK, Dara. 2012. *Toronto Kiss Map*. Acedido a 22 de junho de 2022. Disponível em: <http://www.torontokissmap.com>.
- SobreUrbana. 2013. "SobreUrbana - website". 2013. Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <http://sobreurbana.com/>.
- . 2016a. "Cidade (In)visível". *Cidade (In)Visível*. 2016. Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.goianiacidadeinvisivel.com.br/>.
- . 2016b. "Mapa Cidade Invisível". Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://mapa.goianiacidadeinvisivel.com.br/>.

- . 2016c. "Mapeamento Digital Colaborativo". *Cidade (In)Visível* (blog). 2016. Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.goianiacidadeinvisivel.com.br/mapeamento-digital-colaborativo/>.
- . s.d. "Hacker Culture Timeline". Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <http://sobreurbana.com/timelinehackerculture/>.
- "Street Plans". s.d. Street Plans. Acedido a 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://street-plans.com/>.
- "Studio Venturas". s.d. Studio Venturas. Acedido a 12 de setembro de 2022. Disponível em: <https://studioventuras.com/>.
- Tekinbaş, Katie Salen, e Eric Zimmerman. 2003. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Tesserae. 2018. "Urban memo". Disponível em: <http://www.tesserae.eu/practice/urban-memo/> .
- . 2019. "Urbex toolkit". Disponível em: <http://www.tesserae.eu/publication/urbex-toolkit/>.
- . s.d. "Comensi Toolkit For Community Engagement". Disponível em: <http://www.tesserae.eu/publication/comensi-toolkit-for-community-engagement/>.
- . s.d. "Urban reconnaissance". Disponível em: <http://www.tesserae.eu/practice/urban-reconnaissance/>.
- THOREAU, Henry David. 1999. *Walden ou a Vida nos Bosques*. 5th ed. Antígona.
- . 2018. *Caminhada*. Antígona.
- "Umundu Lx 2022". 2022. Festival Umundu Lx 2022. 2022. Acedido a 12 de agosto de 2020. Disponível em: <https://www.umundu.pt/sobre-o-festival-umundu-lx-2022/>.
- "Vizinhos de Belém". s.d. Vizinhos de Belém. Acedido a 8 de abril de 2020. Disponível em: <https://vizinhosdebelem.org>.
- WAMBEKE, Tom. 2008. "Facilitation Method: Open Space Methodology/Technology". *L&T Blog: About Learning, Training and Technology at ITC-ILO* (blog). 5 de agosto de 2008. Acedido a 22 de junho de 2022. Disponível em: <https://itcilo.wordpress.com/2008/08/05/facilitation-method-open-space-methodologytechnology/>.

WATSON, Jeff. 2009. "Transmedia Storytelling and Alternate Reality Games". julho 20.

Acedido a 12 de novembro de 2021. Disponível em:

<https://www.slideshare.net/remotedevice/transmedia-storytelling-and-alternate-reality-games>.

## Índice de Anexos

<b>ANEXO I - Transcrição Workshop</b>	<b>99</b>
<b>ANEXO II - Formulário de Avaliação Workshop</b>	<b>103</b>
<b>ANEXO III - Studio Venturas</b>	<b>108</b>
<b>ANEXO IV - As Vozes da Rede</b>	<b>111</b>
<b>ANEXO V - Open Lab</b>	<b>115</b>
<b>ANEXO VI - E-Lab</b>	<b>119</b>

# ANEXO I - Transcrição Workshop

## Anotações transcritas dos participantes do Workshop

- Bhya Sugai Medeiros Mortoza
- Sandra Faillace
- Andreia Lima
- Andrés Azzolina
- Elsa Escaja
- Maria Vitória
- Filipa Barros
- Cristóvão
- Paula Borin Zanfolin
- João Vitor

**Cristóvão** - Decidiu criar um jogo a partir da atividade - Fez um vídeo de 5min. No vídeo, explica que o jogo criado é baseado nas suas caminhadas para o trabalho e pelas ruas da freguesia. Cria assim um roteiro para guiar o participante a caminhar por onde caminha e a prestar atenção ao que ele costuma observar na sua jornada diária. Utilizando o nome das ruas como guias, elabora um percurso pelas travessas e vielas até o participante chegar ao destino final, a entrada do edifício onde mora.

**Andreia** - Foi onde não conhecia. não se sentiu segura. mulher. não fiquei a vontade. Parar e escutar. Impressão de ter traficantes. “Quem é ela?”

Para Andreia, a experiência do passeio não foi muito positiva. Caminhou por lugares onde não conhecia e não se sentiu segura. Pela fato de ser mulher, não se sentiu à vontade em alguns lugares pois teve a impressão de ser um lugar com traficantes, quem pareciam perguntar: “ Quem é ela?” Ao afastar-se desses lugares de antes passou a finalmente conseguir parar e escutar e vivenciar a experiência.

**Elsa** - Moro aqui a anos, não me senti insegura, gosto de coisas antigas, gostos do belenense porque está aqui onde moro. vi um “casal de amantes”, pedi para tirar fotos não deixaram. fronteiras do bairro. gosto do nome das ruas. especulação imobiliária. pra quem? moram aqui

estrangeiros, farmácia, lojas de chineses e indianos.

**Vitória** - trotinete no meio da rua, fomos até o sorvete “Recomendo o de maracujá com coco, é maravilhoso”. Andamos caminhando procurando. “amo cheiro de lavanderia”. Serralharia próxima e restaurante indiano tb. fotos de cores vibrantes. perdeu o celular no bar do Pátio, voltou e estava lá. conheceu um dono de bar alemão gente fina que convidou para visitarem no dia seguinte. Conheceram um lugar que parecia uma “casa de boneca”

**Andrés** - Jardim botânico tropical. Achou um preservativo usado no chão. Entrou de graça no Jardim por ser estudante da FBAUL. Viu pavões na rua jardim botânico. Encaixou os sons que ouvia enquanto caminhava com os próprios pavões que conheceu no bairro. Reparou que tinham muitas janelas fechadas pela cidade. “Vim de uma cidade quente, janelas fechadas é impossível para mim”. Viu um homem a pintar a própria janela e achou “bem fofo”. Vi uma casa abandonada e pensei em como ficou assim. “Gosto de inventar histórias”.

**Paula** - “Fiz o MEU caminho afetivo. Um que faço com meu marido ou com meu filho.” A volta é sempre mais difícil (sobre as ladeiras da rua). “Me deixei levar (flanar) e acabei indo para um lugar conhecido.” “Fiquei atenta às placas: é uma cidade à venda.” As ilhas de reciclagem não são bem pensadas. Mas no Largo da Paz, achei um perfeito. Na travessa das zebras, tirei foto da placa na sombra e na luz. ficou perfeito. Caminhando perto da travessa da zebra, logo pensei no nome do animal e na colonização, logo depois passei por uma casa de azulejo de abacaxi e pensei “opa, estou na rota da colonização”

Nesse ponto uma participante informou que o Abacaxi era um símbolo de boas vindas. E criou assim uma troca interessante entre as participantes falando sobre a “interpretação do mesmo símbolo” no mesmo local.

Vi um casamento e fotografei um varal. “Meu primeiro varal para fora de casa foi a certeza de que havia chegado em Portugal e fazia parte”. Pertencimento.

Ao lado na rua, vi um monumento a um geógrafo (Gago Coutinho) - ao lado dos condomínios fechados. Vi também as "mãozinhas" nas portas (aldravas) e pensei logo naquilo que você falou de ser “assustador” pois aquilo sempre me impressionou caminhando pela rua. Principalmente de noite. Eu e meu filho achamos assustador.

A participante se refere ao Location Piece #2 do Douglas Huebler que convida cada artista a buscar por imagens para cada palavra, sendo uma delas “assustador”

**Sandra** - “Adoro os azulejos portugueses” . “Me sinto muito segura em Lisboa, venho de um lugar muito perigoso. Ando aqui e me enfio em cada buraco sem preocupação.” “Me enfiei em vários buracos pois queria ver onde isso levava.” “As casas tem cores vibrantes. Elas estão reformadas e vi muitos espaços pequenos. Haviam 5 casas sendo reformadas e um pequeno que se vê a resistência.” “O estacionamento é caótico. Tirei foto de carro em cima da rua. Falta de respeito com quem vive ali”.

Vi na rua da Ajuda com a Junqueira avisando sobre o loteamento de renda acessível no Restelo. Totem de informações públicas.

“Quanto mais próximo estamos, menos percebemos.”

Chão precisa ser refeito, telhados com cor de telha são charmosos. A Biblioteca de Belém era o Palácio do Marquês. “Não abrem as janelas, mesmo de manhã”. Parede ainda com pedra, só a fachada arenosa. Reciclagem, lixo que é um buraco. Tinha até sofá e estirado de cama lá. Cidade limpa. As pessoas ficam à vontade. Sobre a ribeira do Tejo na altura de Belém, “Mesmo lá, a cidade tem vida.” - Alegria de um lado, o uso da beira do rio, carro, trem, monumentos marinas... é maravilhoso! É lazer, é comunitário!” Multiuso, lazer.

**João** - “Pertencimento, a sensação é essa.” Assim que saí, vejo uma loja de chineses ao lado dos azulejos portugueses. Me lembrou a viagem que fiz a Macau. Depois passei pela Gelateria Italiana na Rua do Embaixador. “Eu moraria aqui, nesses prédios charmosos”. “Andamos no meio da rua para ver os dois lados das casas”.

Ouvi de longe uma música em uma obra, mas não reconheci. Parei e perguntei para o trabalhador e ele disse que ele era russo e a música tb. “Sensação de pertencimento é onde queremos estar.” Sinto muita diferença no acolhimento de anos atrás para hoje em dia.

**Filipa** - A Biblioteca está empenhada em enriquecer a linguagem e a colaboração lutando contra o xenofobismo. “Aldeias dentro da freguesia. São portais para outra realidade”. Todas as frentes das casas tem suas estruturas improvisadas. Existe uma relação em cada vila/travessa/beco de URBANO x RURAL / LIXO x BELEZA. Encontrei uma velhota que sempre supus que ela era

de um jeito. E ao me ver seu olhar era doce e me surpreendi quando foi educada e gentil comigo ao comentar sobre o clima. “Hoje está quente, hein?”

**Bhya** - Fui caminhar com um olhar mais poético ao redor do mundo “Vamos experimentar algo que sempre mas nunca noto.” Por isso fez um poema para o chinês, para o gelado, para a travessa, para a sombra e o sol, para o pátio. “As estações influenciam nossa percepção sobre algo. Passei a procura de um espaço vazio”

*“Um estranho no lugar  
outra cultura,  
outra forma de olhar  
Uma possibilidade de trocar”*

*“Onde a temperatura muda  
e as cores são mais vivas  
onde o tempo para  
onde a poesia acontece”*

## ANEXO II - Formulário de Avaliação Workshop

No formulário de avaliação abaixo, houveram seis (6) respostas anônimas preenchidas pelos participantes da atividade de Mapa Afetivo Colab. na Biblioteca de Belém no 12 de junho de 2022.

Sobre a clareza na APRESENTAÇÃO do CONTEÚDO e a ATIVIDADE do dia... Algum comentário que gostaria de partilhar?

5 respostas

Foi muito bom!

Muito interessante, claro e dinâmico

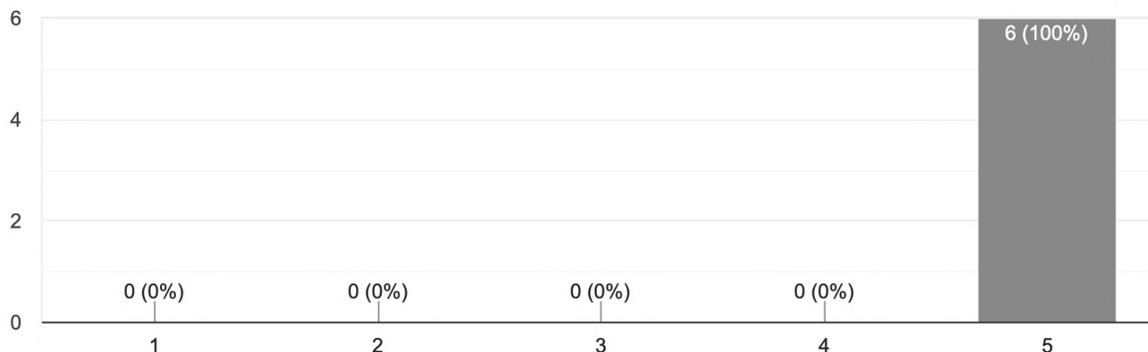
Ficou bem claro o que o autor do evento solicitou aos participantes.

Gostei muito! Mas penso que seria necessário mais tempo, especialmente no pós deambulação pelo território/saída de campo, sugeria que se discutisse por "rondas" de forma a haver uma partilha mais plena de todos. Penso que no pré-saída teria sido interessante algum exercício/dinâmica em que pudéssemos identificar questões associadas ao território, como um mapeamento preliminar, de forma individual e confrontá-lo posteriormente com os dos outros participantes e mesmo até posteriormente à saída de campo. Mais tempo

Acho que o Felipe apresentou muito bem a proposta do workshop, dando exemplos de outros mapas e da aplicabilidade do projeto. Deu para notar o seu entusiasmo com o tema e por consequência se contagiar com o mesmo, ficando assim animada para fazer parte e contribuir com o workshop de forma genuína

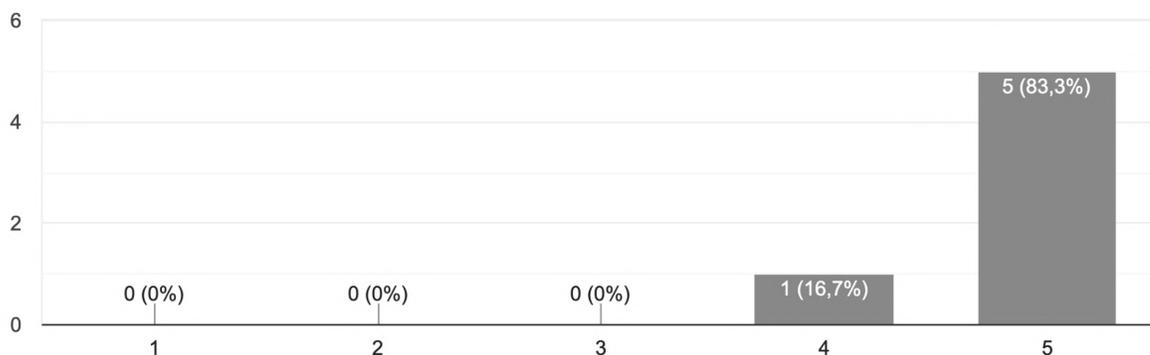
Sobre a clareza na APRESENTAÇÃO do CONTEÚDO e a ATIVIDADE do dia...

6 respostas



### Sobre a CAMINHADA AFETIVA pela freguesia....

6 respostas



### Sobre a CAMINHADA AFETIVA pela freguesia.... Algum comentário que gostaria de partilhar?

5 respostas

Foi bom passear em sítios conhecidos, mas foi especial porque a maneira de olhar é diferente.

Incrível e surpreendente

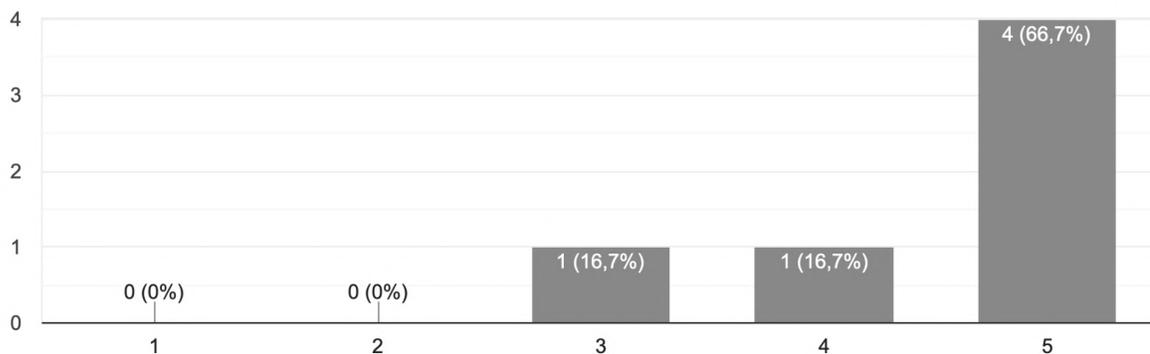
O horário escolhido não foi bom. 16hs. muito calor e sol, e sem sombra nas ruas, em geral.

Gostei mesmo muito, penso que futuramente poderíamos fazer caminhadas em conjunto, por grupos e até explorar de outras formas (cf. sensorial - visão) ou agrupar por eixos temáticos

Foi uma delícia! É ótimo quando paramos para prestar atenção no nosso caminho, dia a dia, no nosso entorno e encontrar as pequenas belezas cotidianas que muitas vezes passam despercebidas devida a correria que impomos na vida

### Sobre a PARTILHA DE IMPRESSÕES e REGISTROS em roda...

6 respostas



### Sobre a PARTILHA DE IMPRESSÕES e REGISTROS em roda... Algum comentário que gostaria de partilhar?

5 respostas

A partilha foi muito interessante. Mais tempo para partilhar!

Todos contribuíram (falaram e escutaram), houve muita troca de impressões e ideias. A partilha foi muito rica, diversa, intensa e divertida.

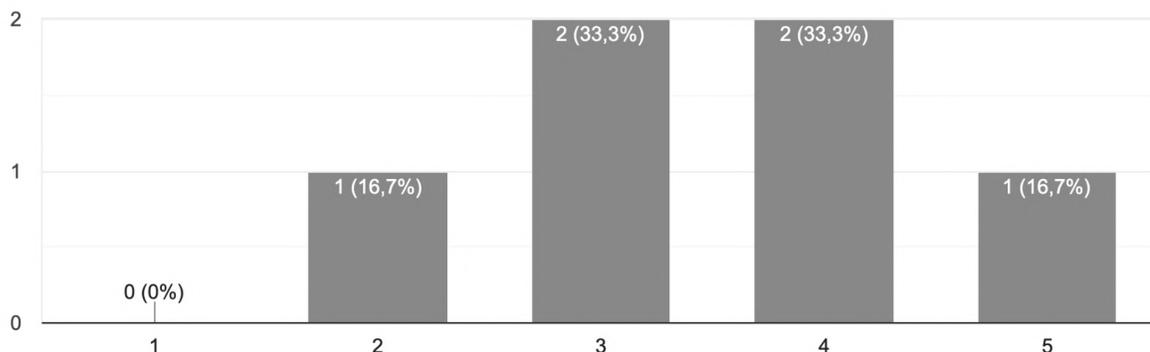
o grupo ser pequeno (8 pessoas) ajudou a ficarmos dentro do horário estipulado.

Mais tempo, basicamente foi o que escrevi na primeira fase do questionário

Acho que alguns compartilhamentos foram excessivamente detalhados, mas acredito que isso tenha sido reflexo da empolgação que do Felipe contagiou a todos fazendo com que as pessoas quisessem contribuir e compartilhar ao máximo

### Sobre o MATERIAL DE APOIO GRÁFICO...

6 respostas



### Sobre o MATERIAL DE APOIO GRÁFICO... Algum comentário que gostaria de partilhar?

5 respostas

As legendas do mapa estavam num corpo de letra muito pequeno. Para ser maior o mapa podia ser do formato do tríptico.

O folheto estava muito bom! Sugestões: o mapa com a caneta, para mim, funcionaram muito bem como registo do percurso. Contudo, uma escala menor (maior detalhe das ruas) facilita a localização e o registo do trajeto. Poderia haver pequenas pranchetas (um material rijo para apoiar o mapa) para facilitar as anotações durante a caminhada.

o mapa ficou prejudicado pela sua redução em panfleto. Não o usei por que não consegui ler as letras miudinhas demais. useu o google maps para marcar os locais por onde passei.

Gostei, só o mapa é que poderia ser melhor

O mapa poderia ser maior pra facilitar a leitura e em um papel que fosse mais fácil de escrever, pois a caneta não riscava direito

Fim!

Obrigado pela sua contribuição!

Quer deixar algum comentário final?

5 respostas

Adorei o workshop, aprendi muito e sobretudo foi divertido! Obrigada

A atividade foi muito interessante, intensa, surpreendente e prazerosa! Iniciativas como esta são muito importantes para aguçar nossa sensibilidade a perceber o lugar em que vivemos em todas as suas contradições e diversidade, estimulando, assim, nossa participação cidadã! Deixo meu sincero agradecimento ao Felipe, à Biblioteca de Belém, através da Filipa, e a todos os companheiros de caminhada, por suas afetuosas partilhas!

Muito boa ideia de um mapa afetivo. Espero que ele seja divulgado valorizando o bairrismo, esse sentimento presente nas freguesias de Lisboa.

Gostei muito, vê-se que gosta do que faz e fiquei com vontade de mais!...Bem haja e boa sorte para o projecto :)

Obrigada pelo dia, Felipe, foi ótimo!

## ANEXO III - Studio Venturas

Em dezembro de 2020, já realizando trabalhos autônomos independentes, mas sempre em parceria com a minha namorada, Bhya Sugai, e uma amiga de longa data, Gabriela Ornellas, decidimos juntar nossos serviços em uma marca.

Desenvolvemos uma identidade visual simples, listamos serviços que oferecíamos e divulgamos para nossos amigos, familiares e clientes de longa data. Assim surgiu o Studio Venturas, que entende que: “Ventura é o desbravar. Sonhar com mundos, pessoas, negócios, serviços, sistemas melhores que atendam as necessidades que o mundo precisa.” (Studio Venturas, s/d, website on-line) <sup>37</sup>

Prestando serviços de *web design*, *branding*, *marketing* e consultoria estratégica, essa agência permitiu realizar diferentes trabalhos junto a iniciativas e empresas ao redor do mundo. Utilizando a metodologia de *design thinking*, gestão de projetos, facilitação de processos criativos junto a equipes multidisciplinares, realizamos mais de 72 projetos na Espanha, Inglaterra, Brasil, Estados Unidos da América e Portugal em quase 2 anos de existência.



---

<sup>37</sup> STUDIO VENTURAS, disponível em WWW: <URL: <https://studioventuras.com/>>. Acedido em 12.09.2022



### *Collaboration 360°*

Every client participates in the process of building the solutions by getting hands-on through digital tools and creative facilitation processes



### *Everything is design*

We believe that Design can transform realities. Design is more than just graphic design or product design, it is planning, system, structure, process, and lots and lots of collaboration/creativity.

Every problem is an opportunity. Every opportunity is a design project.

*#makedesigngreatagain*

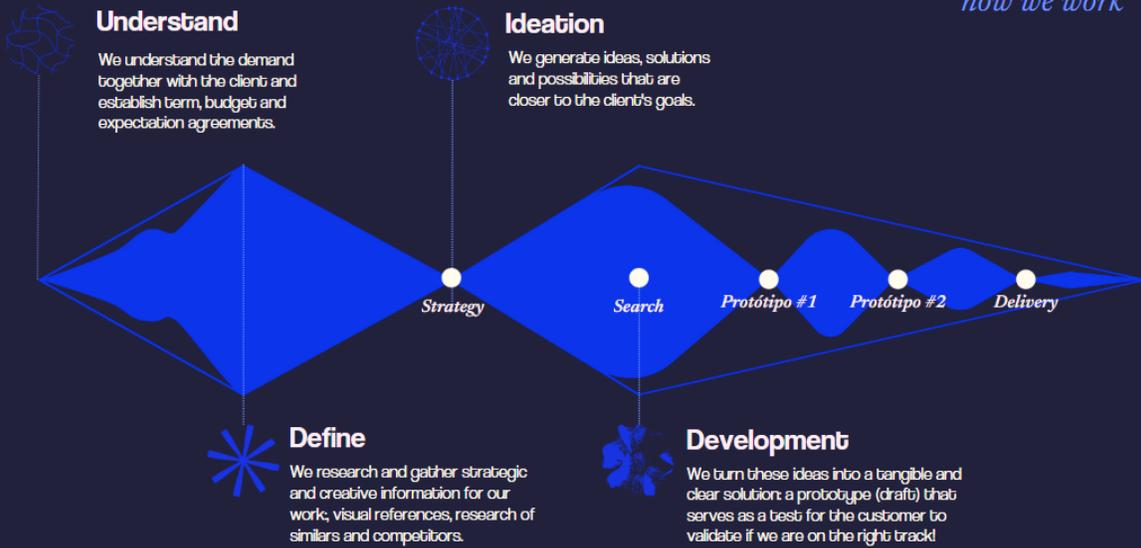
### *Proposal oriented*

Through a process of active listening, we try to frame the client's challenges to the fullest, and then bring order to chaos.

Complete, organized, and well aligned proposals are part of our process. It is necessary to unite creativity with organization, so that the final delivery has an excellent result.



*how we work*



*the*  
**team**



**Bhya Sugai**

Graphic designer focused on branding and facilitator of creative processes



**Gabriela Ornellas**

Web design, graphic design, website building in CMS



**Felipe Salazar**

Web design, strategic consultant, facilitator of collaborative processes

## **ANEXO IV - As Vozes da Rede**

### **As Vozes da Rede - Projeto ViViDo**

Fui convidado, juntamente com o meu colega de mestrado de Arte Multimédia Andrés Azzolina, pela equipa ViViDo, Plataforma de Gestão da Rede Nacional de Apoio a Vítimas de Violência Doméstica, para desenvolver uma série de vídeos institucionais divulgando a plataforma. A ViViDo é a maior rede de apoio a vítimas da violência doméstica em Portugal. Para a construção do roteiro e realização das entrevistas convidamos a Renata Torralba para apoiar o projeto.

De norte a sul, visitamos suas estruturas, realizamos entrevistas e recolhemos depoimentos impressionantes. Das entrevistas iniciais, guião, edição e animação trouxemos a escuta ativa, a colaboração e a empatia como elementos principais ao tratar um tema tão delicado e complexo como este.

Entregamos uma série de 4 vídeos desenvolvidos onde mostramos o impacto desta Rede de Apoio aqui em Portugal e como suas estruturas de atendimento e profissionais qualificados vêm atuando neste tema e como finalmente esta nova plataforma digital vai transformar o apoio às vítimas nos próximos anos.



**Vivido Project**  
18 de julho · 🌐

A espera acabou !!

É com grande entusiasmo que partilhamos o Vídeo "As Vozes da Rede", realizado no âmbito do Projeto VIViDo pela seguinte equipa: Andres Azzolina, Felipe Salazar, Renata Torralba e Equipa VIViDo.

Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género  
EEA Grants Portugal

Veja aqui 📌  
[https://www.youtube.com/watch?v=vOpi\\_BjrTsE...](https://www.youtube.com/watch?v=vOpi_BjrTsE...)



YOUTUBE.COM  
**As Vozes da Rede - Projeto VIViDo**  
O projeto VIViDo - Plataforma de Gestão da Rede Nacional de Apo...

YouTube PT Pesquisa



As Vozes da Rede - Projeto VIViDo

612 👍 15 🗨️ NÃO GOSTO ➦ PARTILHAR ⬇️ TRANSFERIR ⚙️ CLIPE ➕ GUARDAR ...



Confidenciais

Gratuitos

Seguros

Reproduzir (k)

4:18 / 11:58



Reproduzir (k)

4:09 / 11:58



2:12 / 11:58



ESTRUTURA DE APOIO

CASA DE ABRIGO

RESPONSTAS DE ACOLHIMENTOS DE EMERGENCIA

Estruturas de apoio

11:58



Desafios da rede

24 / 11:50



11:58

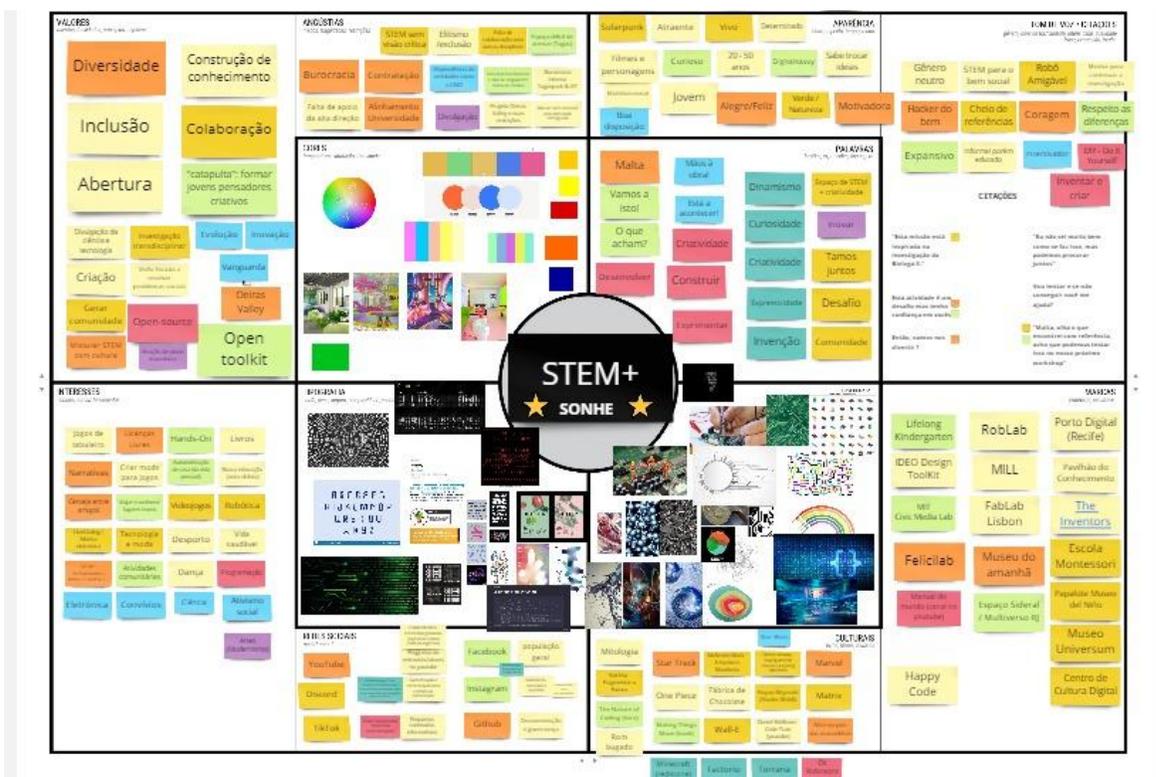


# ANEXO V - Open Lab

Juntamente com o meu colega de mestrado de Arte Multimédia, Andrés Azzolina, com o Prof. Rui Prada do Instituto Superior Técnico (IST) e o Luís Felipe Coimbra, doutorando no IST, desenvolvemos o projeto-piloto de um Laboratório de Inovação no campus do Taguspark do IST (Oeiras).

Através de dinâmicas participativas e colaborativas, com os seus diretores, coordenadores e colaboradores desenvolvemos uma nova identidade visual e um plano estratégico para o lançamento do “Open Lab IST”. Elaboramos vários materiais digitais, desde a comunicação externa com parceiros, colaboradores e participantes das oficinas, assim como elementos da comunicação interna, voltada para os professores e pesquisadores do IST.

Aperfeiçoamos as diretrizes internas de governança junto aos bolsseiros e parceiros. No final do projeto um website foi desenvolvido para apresentar ao público-alvo todas as atividades que o laboratório oferece.





# TÉCNICO OPEN LAB

#4127B2

R65 G39 B178

C86% M69% Y0% K0%

#573AFF

R87 G58 B255

C77% M74% Y0% K0%

#469DDD

R70 G157 B221

C74% M22% Y0% K0%

#BEFFEF

R190 G255 B239

C27% M0% Y14% K0%

## ILUSTRAÇÕES



ROB3.6

# ROB3-16

O ROB3-16 é um clube de Instituto Superior Técnico que ensina crianças e jovens entre os 9-16 anos sobre conceitos de Robótica, Programação, Eletrónica e Impressão 3D.

[SABER MAIS](#)

HOME | MÓDULOS | GALERIA | EQUIPA | ATIVIDADES | INSCRIÇÕES | NOTÍCIAS

## Sobre o projeto

O ROB3-16, clube de robótica para crianças e jovens entre os 9 e os 16 anos, tem como objetivo promover o ensino Técnico, com ênfase na componente de programação, eletrónica e impressão 3D, através de atividades práticas e divertidas.

No âmbito das atividades de desenvolvimento de projetos e em parceria com a comunidade, o ROB3-16 participa regularmente em exposições e eventos locais, nacionais e internacionais, tendo participado em eventos para escolas, parcerias, eventos, no âmbito de projetos.

**ROBÓTICA**

[Ver mais](#)

**ELETRÓNICA**

[Ver mais](#)

**SOLDADURA**

[Ver mais](#)

**TELECOMUNICAÇÕES**

[Ver mais](#)

**MODELAÇÃO 3D**

[Ver mais](#)

## Equipa

**João Pedro Gomes**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Helena Gilharcas**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Rui Prada**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Sónia Garrido**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Luís Felipe Costa**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Horácio Fernandes**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Ali Kordia**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Caroline Tortorelli**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Diogo Ralo**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**João Gaspar**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Miguel Sábido**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Tomás Lopes**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Andrés Azzolina**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

**Felipe Fallace**  
Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologia

[f](#) [t](#) [i](#) [s](#)

## Inscribe-te!

Ver os dados dos próximos eventos ROB3-16.

**DESIGN DE JOGOS**  
21-22 de Agosto

[INSCREVE-TE](#)

**DOG ROB**  
21-22 de Agosto

[INSCREVE-TE](#)

**DOG ROB**  
21-22 de Agosto

[INSCREVE-TE](#)

## Nossos espaços

Atualmente, o ROB3-16 encontra-se nos salas 0.5 e 0.7 do IST Taguspark.

Salão 0.5 IST Taguspark

Salão 0.7 IST Taguspark

## Programa Trainee

- Realizar o trabalho e fazer gestão por projetos?
- Promover novos produtos?
- Quem melhor a fazer isso?

Encontra crianças e jovens entre os 9-16 anos sobre conceitos de Robótica, Programação, Eletrónica e Impressão 3D. Junta-te à lista e terá a oportunidade de melhorar as tuas competências técnicas e as tuas soft skills!

Entra nos 4 blocos de 2h e para cada de motivação para desenvolver o teu projeto!

[FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO](#)

[REGISTAR-SE](#)

## WORKSHOP EM DESIGN DE JOGOS

[SABER MAIS](#)

### Workshop em Design de Jogos

“O que faz um jogo de sucesso? Qual o segredo de um jogo divertido?” O que envolve a criação de um videogame? Nesta atividade, vais aprender a pensar e criar um videogame para motivar os teus amigos! O workshop Design de Jogos promove uma discussão sobre alguns temas relacionados com o design de jogos. Trata-se de uma apresentação que acompanha toda a atividade que é realizada com o desenvolvimento prático de um jogo usando o framework para Maker3. No final, os participantes terão construído um jogo que podem mostrar e levar para casa para continuar a desenvolver, se o desejarem. Não é necessário ter conhecimentos prévios de programação, embora seja, naturalmente, útil. O desenvolvimento do jogo é dividido em duas partes. Na primeira, segue um modelo muito semelhante para todos os grupos de participantes, no entanto, na segunda parte, os participantes podem desenvolver os seus próprios jogos.

### Galeria de imagens

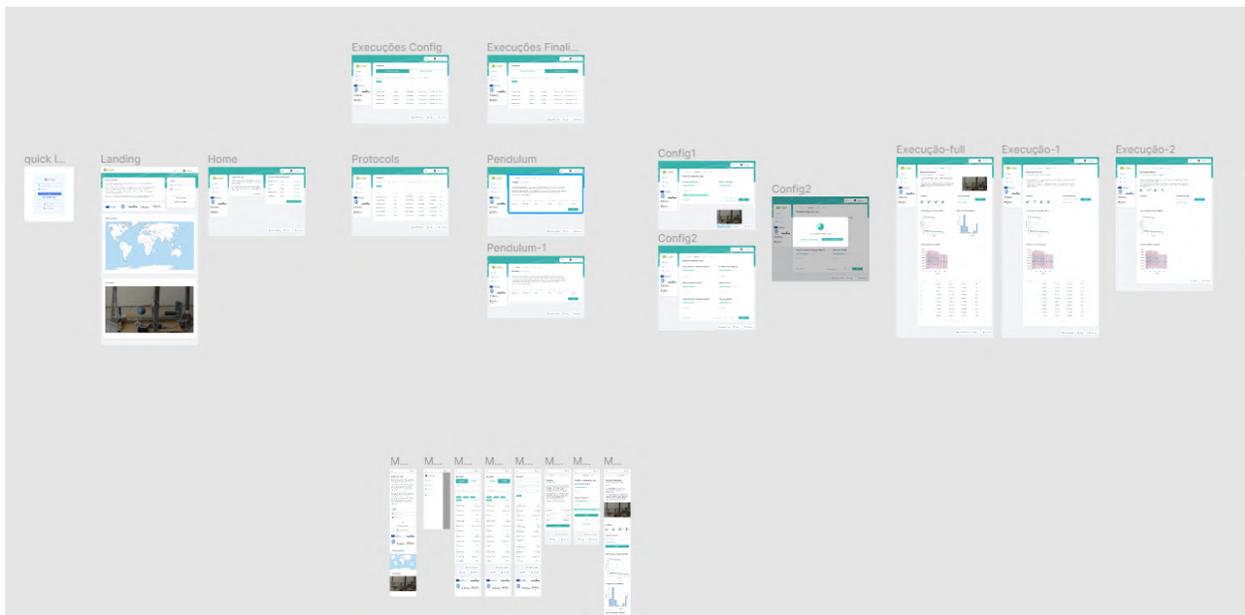
[VOLTAR À PÁGINA PRINCIPAL](#)

## ANEXO VI - E-Lab

Juntamente com o Prof. Rui Prada e o Prof. Horácio Fernandes do Instituto Superior Técnico (IST), realizei um trabalho de User Experience (UX) e User Interface (UI) para desenvolver uma nova interface visual para a plataforma de ensino E-LAB.

O E-LAB é a ferramenta utilizada pelos professores para gerarem experiências virtuais de física e engenharia em um ambiente compartilhado por alunos e professores. Por sentirem que a plataforma precisava de um *upgrade* visual, fui contratado para desenvolver uma nova linguagem visual que fosse de fácil implementação pela equipa de desenvolvedores.

Por meio de uma pesquisa de referências, encontros facilitados com os professores e colaboradores, identificamos as melhores práticas do mercado para trabalharmos. No final do projeto, entreguei uma nova identidade visual a ser aplicada pela equipa de desenvolvimento interno nos próximos meses.



### O que é o E-Lab?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec erat lorem, aliquet ac ipsum ut, euismod pulvinar lorem. Integer ornare est quis commodo finibus.

Sed vitae justo sem. Quisque ac nibh tincidunt, pretium quam quis, convallis tortor. Duis luctus laoreet nibh. Proin urna nibh, vehicula sit amet eros sit amet, commodo elementum sem. Integer venenatis dui id sagittis luctus.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec erat lorem, aliquet ac ipsum ut, euismod pulvinar lorem. Integer ornare est quis commodo finibus.

Sed vitae justo sem. Quisque ac nibh tincidunt, pretium quam quis, convallis tortor. Duis luctus laoreet nibh. Proin urna nibh, vehicula sit amet eros sit amet, commodo elementum sem. Integer venenatis dui id sagittis luctus.

### Login



OU




### Protocols





Lisboa

DESCRIPTION	LOCATION	SCIENTIFIC AREA	LAB TYPE	CURRENT STATUS	
Pendulum BP Plasma	Lisboa	Physics-Mechanics	Test lab type	Desobstruído	Run →
Pendulum BP Plasma	Lisboa	Physics-Mechanics	Test lab type	Desobstruído	Run →
Pendulum BP Plasma	Lisboa	Physics-Mechanics	Test lab type	Offline	Run →
Pendulum BP Plasma	Lisboa	Physics-Mechanics	Test lab type	Desobstruído	Run →
Pendulum BP Plasma	Lisboa	Physics-Mechanics	Test lab type	Desobstruído	Run →
Pendulum BP Plasma	Lisboa	Physics-Mechanics	Test lab type	Desobstruído	Run →

PT

Hi, Power User

- [Início](#)
- [Protocolos](#)
- [Execuções](#)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Direção-Geral de Administração Escolar

### O que é o E-Lab?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec erat lorem, aliquet ac ipsum ut, euismod pulvinar lorem. Integer ornare est quis commodo finibus.

Sed vitae justo sem. Quisque ac nibh tincidunt, pretium quam quis, convallis tortor. Duis luctus laoreet nibh. Proin urna nibh, vehicula sit amet eros sit amet, commodo elementum sem. Integer venenatis dui id sagittis luctus.

17 pessoas na fila

### Seus protocolos passados

Pendulum BP Plasma	● online	<a href="#">Ver protocolo →</a>
Langmuir Elab	● online	<a href="#">Ver protocolo →</a>
Cavity	● offline	<a href="#">Ver protocolo →</a>
Pendulum BP Plasma	● online	<a href="#">Ver protocolo →</a>
Langmuir Elab	● online	<a href="#">Ver protocolo →</a>

[Ver todos os protocolos](#)

[Experiment Live Stream](#)

[Grupo 1](#)

[Chat | E-Lab](#)

