

V!RUS

revista do nomads.usp
nomads.usp journal
ISSN 2175- 974X

**ações culturais e meios
digitais cultural actions
and digital media**

sem 1 - 12

Como citar esse texto: TRAMONTANO, M., SOARES, J.P., ROÇA, L., MARCHETTO, P. Ações Culturais e Meios Digitais. **V!RUS**, São Carlos, n. 7, julho 2012. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus07/?sec=1&item=1&lang=pt>>. Acesso em: dd mmm aaaa.

Ações culturais e meios digitais

Marcelo Tramontano, João Paulo Soares, Luciana Roça e Priscilla Marchetto

Marcelo Tramontano é arquiteto, Doutor e Livre-docente em Arquitetura, Professor Associado na Universidade de São Paulo e coordena o Nomads.usp.

João Paulo Soares é arquiteto e pesquisador do Nomads.usp. Pesquisa processo de criação em arquitetura e *design* sob o olhar da teoria de sistemas, com ênfase na utilização de meio digitais através de *software* paramétricos.

Luciana Santos Roça é bacharel em Imagem e Som e pesquisadora do Nomads.usp. Pesquisa a utilização de interfaces sonoras em espaços urbanos, procurando integrar os campos disciplinares de Estudos de Som e de Arquitetura.

Priscilla Marchetto é arquiteta e pesquisadora do Nomads.usp. Pesquisa a diversidade de modos de vida, abordando a questão da coexistência em instâncias híbridas a partir de processos comunicacionais estruturados por meios digitais, sob um olhar viesado por estudos da Antropologia.

Já desde há alguns anos que várias pesquisas do Nomads.usp, o Núcleo de Estudo de Habitares Interativos da Universidade de São Paulo, que edita a **V!RUS**, têm se preocupado em explorar a aplicação de meios digitais na concepção e uso de objetos e espaços do cotidiano. Quer-se, assim, tornar visíveis ou mesmo estimular o surgimento de relações pouco perceptíveis na realidade concreta, e nem por isso menos importantes. Ampliando essa ideia, o Núcleo tem, mais recentemente, buscado verificar possibilidades de uso de meios digitais na valorização da diversidade cultural de populações de um mesmo bairro, de uma cidade, do país ou mesmo entre populações de diferentes países, através das ações culturais propostas pelo projeto de pesquisa em políticas públicas Territórios Híbridos (www.nomads.usp.br/territorios.hibridos).

É especialmente por essa razão que, nessa sétima edição da revista **V!RUS**, decidimos aprofundar a reflexão sobre o tema, buscando interlocução com pessoas externas ao Nomads.usp. O crivo editorial preferiu apresentar mais do que modos operacionais dessas práticas, procurando focar seus processos e seu papel de estimulador de reflexões de pessoas e comunidades. Ganhando relevância em termos culturais e sociais, os meios digitais

revelam-se estruturadores em muitos casos, podendo contribuir para os objetivos de transformação social das políticas culturais de Estado.

Como em todas as edições da **VIRUS**, buscamos justapor abordagens variadas sobre o tema proposto. Assim, na seção Artigos Convidados, duas colaborações apresentam considerações sobre questões culturais importantes, e paralelos com a utilização de meios digitais. Primeiramente, viesado por um olhar plural e multifacetado sobre possibilidades de ações de cunho cultural relacionadas a questões sociais, **Gesche Joost** e **Tom Bieling**, pesquisadores no *Design Research Lab* da Universidade de Artes de Berlim, trabalham o *design* como atividade capaz de propiciar alterações na esfera social, discutindo a ação da criação em *design* com seu artigo *Design contra a normalidade*. Na mesma seção, o texto de **Georges Teyssot** discute o uso de diagramas como ferramentas nos processos de criação em *design* e arquitetura.

Na seção entrevista, **Fred Paulino** e **Lucas Mafra**, integrantes do Coletivo Gambiologia, de Belo Horizonte, tratam do uso de meios digitais inspirando-se na tradição brasileira da *gambiarra* e do improviso, discutindo alguns dos conceitos que respaldam as atividades do grupo, como a noção de indeterminismo e a utilização de elementos da cultura de rua na produção de arte e *design*.

Os artigos da seção Submetidos, propositalmente menos numerosos a partir dessa edição, costumam apresentar posturas diversificadas sobre o tema da edição. **Santiago Cao** aborda relações entre corpo e performance no contexto dos meios digitais através da obra *Espacios [In]Seguros*, apresentando um interessante percurso teórico acerca de entendimentos sobre espaços, performance e corpo. Ultrapassando o caráter de registro da fotografia, **Carolina Moreira de Hollanda** discorre sobre a sua utilização na compreensão de situações urbanas peculiares, empregando a imagem como suporte técnico investigativo.

Também trabalhando a efervescência e a diversidade cultural de centros urbanos como possibilidades investigativas, **Hannah le Roux**, **Nonthokozo Muhlangu** e **Stephen Hoffe** trazem uma leitura instigante e nada convencional de aspectos culturais de uma região da cidade de Johannesburgo, na África do Sul, a partir de procedimentos que fogem de métodos clássicos. O artigo apresenta questões culturais locais, utilizando a moda e as narrativas dos *comic books* como chaves de leitura para entender aspectos da dimensão cultural das regiões pesquisadas.

No contexto brasileiro, **Alex Garcia**, **Heloisa Neves** e **Paulo Eduardo Fonseca** escrevem sobre a primeira oficina de fabricação digital voltada para crianças, no Brasil, com o projeto *Fab Lab Kids* vinculado ao laboratório internacional Fab Lab do MIT – *Massachusetts Institute of Technology*. O texto apresenta a oficina realizada na cidade de Guarulhos, com seu desenvolvimento como atividade de cunho cultural utilizando tecnologias digitais de desenho e fabricação em *design*.

Fechando a seção de artigos submetidos, **Graziele Lautenschlaeger, Rita Wu e Daniela Kutschat** apresentam a instalação interativa “De Novo, Ercília”, montada pela primeira vez na Mostra LabMis 2011, como uma possibilidade de se entender questões urbanas, como sua cultura, população e lógicas de organização através de elementos interativos baseados em meios digitais.

Além de artigos com caráter estritamente acadêmico, a revista **VIRUS** busca explorar o tema de cada edição através de formatos textuais livres, na seção Tapete. Nela, **Diego Pimentel** traz uma breve discussão sobre interfaces digitais e sua utilização como meio de comunicação. **Christoph Walther** apresenta o projeto WeSea, através de um texto construído colaborativamente com outros membros da coordenação do projeto. O WeSea enfoca a recuperação da região do mar Báltico a partir da constituição de uma rede de comunicação e trocas cujo objetivo é criar uma estrutura para o encontro de indivíduos, estimulando a colaboratividade e a implementação de projetos culturais na região.

Ainda na seção Tapete, o texto Trans(formações) de **Ricardo Rodrigues e Maithe Bertolini** apresenta brevemente a história do festival multimídia colaborativo Contato, realizado anualmente desde 2007 na cidade de São Carlos, SP. A organização colaborativa do festival procura trazer gratuitamente à cidade artistas independentes, da música à arte multimídia. Também no âmbito da colaboratividade, **Mariana Felipe e Val Rocha** apresentam uma integração de instâncias virtuais e concretas através do jogo, em práticas do Instituto Elos. O texto de **Djalma Ribeiro Junior** lança um olhar sobre a utilização dos meios digitais na construção e divulgação de produções audiovisuais e explora de maneira crítica como tais produções podem ser postas a serviço da educação e da comunicação, em diferentes contextos culturais.

Segundo um dos objetivos da revista **VIRUS** que é o de expor à leitura e ao questionamento, na seção Artigo Nomads, resultados de pesquisa do Nomads.usp, **Daniel Paschoalin e Anja Pratschke** revisitam o conceito de diálogo e de aspectos da teoria da Conversação relacionando-os com ações culturais que se utilizam de meios digitais como elemento estruturador.

Karla Brunet na seção **Projetos** discute um modelo descentralizado de redes de cultura P2P, identificando o P2P como um modelo de intercâmbio, cooperação e recriação coletiva. Para isso, Karla Brunet baseia-se no exemplo da rede *Submidialogia*, que tem como base a descentralização dos conteúdos e procurando um equilíbrio entre a teoria e a prática.

Na seção Resenha, excepcionalmente também de autoria de uma pesquisadora do Nomads.usp, o texto de **Luciana Santos Roça** apresenta um panorama sobre algumas intervenções sonoras híbridas – dotadas de instâncias concretas e virtuais – que visam fazer emergir aspectos espaciais pouco visíveis.

Finalmente, notaremos que as imagens que se alternam no fundo da página inicial da revista, na seção Sumário, exibem instantâneos de ações culturais que o Nomads.usp vem realizando utilizando meios digitais diversos, no projeto de políticas públicas **Territórios Híbridos**. As imagens também são fundo das diferentes seções da edição, e podem ser apreciadas no ensaio abaixo.

Desejamos a todas e a todos excelente leitura!