



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
COMUNICAÇÃO MULTIMÍDIA**

**BRENO FERNANDES  
GUILHERME LOPES  
IASNAIA DANTAS  
ROBSON CARNEIRO  
VIRGÍNIA BORGES**

**DEFINE A SUA CIDADE**  
**Anotação urbana eletrônica**

Salvador  
2009.1

**BRENO FERNANDES  
GUILHERME LOPES  
IASNAIA DANTAS  
ROBSON CARNEIRO  
VIRGÍNIA BORGES**

**DEFINE A SUA CIDADE**  
**Anotação urbana eletrônica**

Memória do projeto *Define a sua cidade*, anotação urbana com arte locativa, elaborado para a disciplina Comunicação Multimídia, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia.

Prof. Dr. André Lemos

Salvador  
2009.1



## 1. INTRODUÇÃO

MOTE

*De dous ff se compõe  
esta cidade a meu ver  
um furtrar, outro foder.*

Recopilou-se o direito,  
e quem o recopilou  
com dous ff o explicou  
por estar feito, e bem feito:  
por bem Digesto, e Colheito  
só com dous ff o expõe,  
e assim quem os olhos põe  
no trato, que aqui se encerra,  
há de dizer, que esta terra  
de dous ff se compõe.

Se de dous ff composta  
stá a nossa Bahia,  
errada a ortografia  
a grande dano está posta:  
e quero fazer aposta,  
e quero um tostão perder,  
que isso a há de preverter,  
se o furtrar e o foder bem  
não são os ff que tem  
esta cidade a meu ver.

Provo a conjetura já  
prontamente como um brinco:  
Bahia tem letras cinco  
que são B-A-H-I-A:  
logo ninguém me dirá  
que dous ff chega a ter,  
pois nenhum contém sequer,  
salvo se em boa verdade  
são os ff da cidade  
um furtrar, outro foder.

*Define a sua cidade*, o poema acima, data do século XVII. É de autoria de Gregório de Matos, o primeiro grande poeta da Bahia.

Salvador tinha menos de 100 anos quando, em 1636, Gregório de Matos nasceu. Em 1650, como era comum entre os fidalgos brasileiros, foi estudar na Corte, em Portugal, onde se formou em direito. Só retornou ao Brasil em 1683. A partir daí, e durante uma década, Gregório gastou suas penas escrevendo poemas que zombavam, criticavam ou até ofendiam a gente da Bahia – pouco importando se o alvo da vez era branco ou negro, rico ou pobre, poderoso ou escravo. Não que sua obra seja composta exclusivamente de poemas satíricos; lembremo-nos que estamos no período

histórico da arte conhecido como Barroco, no qual os homens sofriam enormemente o peso dos dogmas da Igreja Católica, acusando todas as atividades prazerosas de pecaminosas. Gregório também escreveu muitos poemas religiosos, e mesmo poesia lírica; foram as sátiras, porém, que fizeram sua glória e, em seguida, sua ruína. Por conta da sua obra, o Boca do Inferno – alcunha com a qual ficou conhecido – perdeu o importante cargo de tesoureiro da Sé que detinha e foi deportado para Angola, em 1694. Lá, por ajudar os portugueses a deter uma revolução, acabou ganhando o direito de retornar ao Brasil, conquanto não voltasse à Bahia. Instalou-se então no Recife, onde veio a falecer em 1696. Protótipo de cidadão do mundo, Gregório de Matos nos legou a melhor e mais proficiente crônica sobre a Salvador recém-nascida. Através dos seus poemas, podemos saber dos costumes da época, conhecer as personalidades daquele tempo e reconstituir a vida e geografia da cidade.

Para além da beleza literária e da riqueza histórica, é curioso notar a atualidade de alguns de seus textos sobre Salvador. Um exemplo bastante conhecido é *Triste Bahia*, musicado por Caetano Veloso no disco *Transa*, de 1972. *Triste Bahia, ó quão dessemelhante*, o verso inicial, é um clamor ainda válido diante de nossas mazelas, de nossa desigualdade sócio-econômica – a despeito da imagem de povo feliz que os órgãos de turismo construíram. Assim, atual, também nos parece ser *Define a sua cidade*; por isto o elegemos para figurar e intitular a nossa intervenção urbana.

A ideia de *Define a sua cidade*, a intervenção, é espalhar por Salvador QR Codes contendo um link para um arquivo mp3, com a declamação do poema homônimo. A escolha por fazer uma gravação em áudio, em vez de optarmos por apresentar o texto escrito, está em consonância com a oralidade imanente à poesia em geral e aos poemas de Gregório de Matos em particular. Lembremo-nos de que, na Salvador de Gregório, era ínfimo o número de pessoas que sabia ler; o poeta não teria feito tanto sucesso se sua obra não fosse facilmente mnemônica, para que assim fosse reproduzida (e mesmo modificada) pelo povo. Além do mais, a carga interpretativa que damos à leitura do poema agrega-lhe uma sutil marca nossa.

Nosso projeto tem o intuito de ser não só um protesto político; é também um resgate à poesia, que tem feito parte de nosso dia-a-dia cada vez menos, através das mídias locativas, que têm feito parte de nosso dia-a-dia cada vez mais. As mídias locativas – o conjunto de “dispositivos, sensores e redes digitais sem fio e seus respectivos bancos de dados ‘atentos’ a lugares e contextos” (LEMOS, 2009: 2) – não só representam o estágio atual de nosso desenvolvimento tecnológico, mas vêm reconfigurando o nosso modo de relacionamento uns com os outros e entre nós e os lugares.

## 2. JUSTIFICATIVA

A expressão “mídias locativas” surge dentro de um contexto artístico, buscando diferenciar a apropriação criativa das *location-based technology* (LBT) e *location-based services* (LBS) do seu uso corporativo. O que caracteriza estes serviços e tecnologias primariamente é que a emissão da informação digital se dá a partir de lugares e/ou objetos, processada por artefatos sem fio como GPS, celulares, *palms* e *laptops* em redes Wi-Fi, Wi-Max, 3G, *bluetooth* ou etiquetas de identificação por rádio frequência, RFID (LEMOS, 2008: 207). Quando pensamos em termos de mídias locativas, pensamos em:

agregar conteúdo digital a uma localidade, servindo para funções de monitoramento, vigilância, mapeamento, geoprocessamento (GIS), localização, anotações ou jogos. Dessa forma, os lugares/objetos passam a dialogar com dispositivos informacionais, enviando, coletando e processando dados a partir de uma relação estreita entre informação digital, localização e artefatos digitais móveis. (idem)

A anotação urbana, uma das possibilidades apontadas por André Lemos quanto ao uso de mídias locativas de forma artística, é uma ação entendida como “escrita eletrônica no espaço, indexando dados a um determinado lugar com conteúdo diversos” (LEMOS, 2009: 4). Acreditamos que o projeto *Define a sua cidade* se encaixa perfeitamente nesta categoria, pois se trata das mídias locativas (o celular, o QR Code, as redes sem fio), sendo utilizadas para a instalação de um novo sentido aos lugares.

Além disso, acreditamos no projeto *Define a sua cidade* como um exemplo de uso das mídias locativas para expressão política, pois este é o principal objetivo do mesmo. Com a divulgação do poema irônico de Gregório de Matos nos locais mais turísticos da capital, pretendemos atacar a imagem mítica (BARTHES, 1993) que se constrói da Bahia – “Terra da Felicidade”, hospedeira, de um povo festeiro e alegre – justamente nos espaços geográficos procurados por aqueles que percebem essa construção como real, em Salvador. Conforme apontado por Oliveira, Albuquerque e Rocha, o turismo é um espaço privilegiado da construção desses mitos, inclusive com a ação de empresas (Saltur e Bahiatursa, em 2009) especializadas na repetição do discurso canônico à exaustão, em locais externos à Bahia e a Salvador (OLIVEIRA et al., 2007). Com a colagem dos QR Codes exatamente nos lugares onde se espera encontrar (e de certo modo encontra) a imagem idílica de Bahia, pretendemos convidar turistas, e também habitantes da cidade, a refletir sobre os problemas encontrados na urbe soteropolitana.

A possibilidade desta intenção política das mídias locativas foi prevista por Lemos, quem, no entanto, reconhece a pequena existência deste tipo de iniciativas no território brasileiro:

Para além do uso comercial e corporativo, há poucos exemplos de uso 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 suas potencialidades e perigos. (LEMOS, 2009: 5)

Conforme explica o autor, a maior parte das iniciativas com mídias locativas é encaminhada para fins publicitários ou patrocinada pelo mundo corporativo. Acreditamos, neste ponto, na necessidade de haver no país um maior uso artístico e político destes meios, sem a existência de qualquer ancoragem com interesses específicos deste ou daquele grupo empresarial.

Com a escolha de locais tão específicos para a realização das anotações urbanas, acreditamos contribuir para a valorização do espaço. Conforme nos explicam Lemos (2009) e Santaella (2008), com a possibilidade de levar dispositivos de acesso à internet a locais que, antes, seriam de fruição apenas pelo mundo físico, avançamos na criação de um novo tipo de espaço nesses locais – espaço informacional para Lemos, intersticial para Santaella.

Por último, esperamos que esta ação contribua para a criação de novas configurações também, não apenas no espaço físico, mas no imaginário de quem vier a interagir com o projeto em nossa cidade.

### **3. TRABALHOS RELACIONADOS**

*Define a sua cidade*, efetivamente, não é uma iniciativa isolada. Faz parte de uma linha de anotações urbanas eletrônicas nas quais estão inseridos outros projetos, como *Sonic City*<sup>1</sup>, *Node Explore*<sup>2</sup>, *GPS Drawing*<sup>3</sup>, entre outros. Dois projetos, contudo, merecem destaque, por considerarmos-os fontes de inspiração direta para o presente trabalho, a saber:

#### **3.1. YELLOW ARROW**

<sup>1</sup> <http://www.tii.se/reform/projects/pps/soniccity/index.html>

<sup>2</sup> <http://www.nodeexplore.com/news.php?newsid=187>

<sup>3</sup> <http://www.gpsdrawing.com>

Criado em 2004, em Manhattan, nos EUA, e logo espalhado para outras cidades e outros países, o *Yellow Arrow* funciona da seguinte forma: no site do projeto<sup>4</sup>, as pessoas imprimem uma seta amarela que contém um código único. Via SMS, é possível agregar conteúdo textual a este código; via rede, é possível anexar outros tipos de informação, como fotos e mapas. Destarte, o projeto visa promover um intercâmbio de perspectivas sobre os lugares; ao encontrar uma seta amarela, enviando uma mensagem de texto para determinado número com o código contido nela, ou acessando o site através da rede, pode-se visualizar todo o material postado por alguém a respeito de um lugar. O *Yellow Arrow* se baseia na ideia de que cada e qualquer lugar pode ser visto sob uma perspectiva única.

### **3.2. MURMUR**

Projeto canadense, iniciado em 2003, o *MurMur*<sup>5</sup> se define como um documentário de histórias orais sobre determinadas localizações geográficas. Junto às pessoas que habitam/vivenciam/se apropriam de um respectivo lugar, os realizadores coletaram histórias pessoais, anedotas, “causos” e, em seguida, agregaram este conteúdo aos locais dos quais tratam. Assim, ao chegar a um destes pontos e, com o celular, ligar para um número indicado, é possível escutar os relatos locais. Alguns chegam a propor uma determinada rota a seguir, outros pedem para que observemos determinadas coisas – e, assim, podemos reviver essas histórias dentro do cenário em que elas se deram.

## **4. MEMÓRIA TÉCNICA**

Nossa opção por trabalhar com QR Codes, os códigos de barra bidimensionais que podem ser lidos por um software instalado nos celulares, deu-se por duas razões, a primeira tem a ver com a sua praticidade: um QR Code é fácil de criar, simples de manusear e – mais importante para nós – prescinde de uma intermediação direta das operadoras de telefonia móvel.

Em segundo lugar, o próprio QR Code tem um efeito estético: ele é chamativo, destaca-se no cenário. É também envolto de mistério, atizador da curiosidade: você não pode saber o que ele armazena senão interagindo com ele. Este é um grande trunfo da ferramenta em nosso favor.

---

<sup>4</sup> <http://www.yellowarrow.net>

<sup>5</sup> <http://murmurtoronto.ca/about.php>

Àqueles que se interessarem pela construção técnica do *Define a sua cidade*, eis aqui, passo a passo, o processo realizado:

- a) Com o software livre de gravação e edição de áudio Audacity<sup>6</sup> e um microfone simples, captamos o áudio da poesia e inserimos uma música de fundo, como BG (*Noite de estrelas*, do violonista carioca Dilermando Reis);
- b) Fizemos o upload do áudio finalizado, em mp3, num servidor privado. Entretanto, dezenas de servidores de armazenamento e acesso público estão disponíveis na internet: 4shared<sup>7</sup>, Megaupload<sup>8</sup>, Rapidshare<sup>9</sup>, Filefactory<sup>10</sup>, Sendspace<sup>11</sup>, etc., etc.;
- c) Através do site <http://qrcode.kaywa.com>, onde se encontra disponível um gerador de QR Codes, inserimos o link para o arquivo mp3 e obtivemos o QR Code com o qual trabalhamos.

Daí, bastou imprimir os QR Codes em papel-adesivo e colá-los pela cidade. Um mapa indicativo dos pontos em que foram colocados os códigos de barra, e também contendo o material de registro da ida a estes lugares, pode ser visto acessando <http://quikmaps.com/show/107760>.

## 5. CONCLUSÃO

Da Praça Vinícius de Moraes, em Itapoan, à Igreja do Senhor do Bonfim, passando pelo bairro do Rio Vermelho, Morro do Cristo, Farol da Barra, Porto da Barra, Praça Castro Alves, Mercado Modelo, Praça da Sé e Pelourinho. Se os pontos turísticos são também lugares de consumo (AUGÉ apud SANTAELLA, 2008: 107), *Define a sua cidade* pode ser visto como um boicote a esta compra de cartões-postais físicos, imutáveis, imagem pintada pelos órgãos de turismo e desprovida da demão de tinta de quem, de verdade, configura a paisagem urbanística: seus usuários, sejam eles habitantes ou visitantes. Quando os situacionistas travaram sua luta contra o monopólio urbano dos urbanistas e planejadores em geral, aos pontos turísticos não lhes foi feita uma reserva especial: eles são parte da cidade e, enquanto tal, devem estar sujeitos à construção criativa e coletiva dos

---

<sup>6</sup> <http://audacity.sourceforge.net/?lan=pt>

<sup>7</sup> <http://www.4shared.com>

<sup>8</sup> <http://www.megaupload.com>

<sup>9</sup> <http://www.rapidshare.com>

<sup>10</sup> <http://www.filefactory.com>

<sup>11</sup> <http://www.sendspace.com>

espaços.

Fazemos nossas as palavras dos criadores do *MurMur* que, com sua anotação urbana, almejam mudar a maneira que as pessoas pensam sobre estes lugares em particular e sobre a cidade em geral. Ao instigar esta mudança através de um poema, buscamos fazê-lo da maneira mais sutil possível, levando um objeto de fruição estética a um lugar de fruição estética. Assim, também, evitamos soar panfletários, preferindo a ironia fina de um poeta vinculado à origem da cidade de Salvador à apresentação de uma dissertação repleta de argumentos sisudos.

Se à poesia lhe é dada uma liberdade interpretativa, queremos, com o uso da poesia e a crença de que os lugares podem, sim, ser experimentados de modo único por cada um, romper o mito do cartão-postal através de um desconstrução estética e propor às pessoas que abandonem as impressões destes cenários construídas pela propaganda e pelos guias turísticos e que reconstruam suas visões. As mídias locativas são a nossa arma para tal tarefa. E, quando falamos em “nossa”, nos referimos a todo mundo. *Define a sua cidade*, o poema, é apenas uma perspectiva possível. *Define a sua cidade*, o projeto, diante da sua simplicidade, pretende-se aberto, colaborativo e plural. Sejam os pontos turísticos, sejam lugares desconhecidos; praças, praias ou prédios; defina você o que eles representam.

## REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. *Mitologias* (trad. de Rita Buongermino e Pedro de Souza). Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, [1957], 1993.

JACQUES, Paola Berenstein (org.). *Apologia da deriva*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003. pp. 13-36.

LEMOS, André. *Mídia locativa e territórios informacionais*. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (org.). *Estéticas tecnológicas – novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008. pp. 207-230.

LEMOS, André. *Arte e mídia locativa no Brasil*. In: XVIII Encontro da Compós. Belo Horizonte, PUC-MG, 2009. Disponível em <<http://tinyurl.com/c95mav>> Acesso em 29 jun. 2009.

MATOS, Gregório de. *Define sua cidade*. Disponível em <<http://www.memoriaviva.com.br/gregorio/>> Acesso em 29 jun. 2009.

OLIVEIRA, Rodrigo Bomfim; ALBUQUERQUE, Eliana C.P.T. de; ROCHA, Marlúcia Mendes da. *Imaginário e formação identitária - o mito da baianidade e sua apropriação pelo turismo*. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos, 2007. Disponível em <<http://tinyurl.com/lluat7>> Acesso em 29 jun. 2009.

SANTAELLA, Lucia. *A estética política das mídias locativas*. In *Nômadias*, n 28, abr. 2008, Universidad Central, pp. 129-137.

WIKIPÉDIA. *Gregório de Matos*. Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Gregório\\_de\\_Matos](http://pt.wikipedia.org/wiki/Gregório_de_Matos)> Acesso em 29 jun. 2009.