

GRUPO DE PESQUISA EM TECNOLOGIAS DIGITAIS E ESPACIALIDADE LOCOMÔ: EXPERIÊNCIAS URBANAS DE ERRÂNCIA

Encontros Universitários 2018 - Quixadá

Marcelo G. Costa, Paulo V. Sousa

O Grupo de Pesquisa em Tecnologias Digitais e Espacialidade - Locomô, iniciou suas atividades no início do ano de 2017, com o objetivo de estudar a cidade, as relações sociais e as inovações tecnológicas ligadas à urbanidade, concentrando-se no encontro de três áreas principais: computação, comunicação e design. Procurando estudar fenômenos como mídias locativas, internet das coisas, smart cities, redes sociais baseadas em localização, sistemas preditivos, compartilhamento de veículos e desenvolvimento de veículos autônomos, tendo como foco a problematização sócio-histórica e a melhoria das cidades, abrindo-se a temas transversais de investigação, tais como subjetividade e espacialidade, gentrificação e especulação imobiliária e novos formatos de privatização do espaço público. Esse ano fizemos a leitura do livro *Elogio aos Errantes* da Paola Berenstein onde a autora escreve sobre um tipo de experiência cada vez mais rara nas cidades contemporâneas, a experiência urbana da errância. Ela divide a experiência da errância em três momentos: as Flanâncias, onde é apresentado questões sobre o anonimato, multidão, lentidão e a ociosidade que surgiram no contexto de expansão e urbanização das cidades modernas; A Deambulação, onde é descrita as ações dos dadaístas e surrealistas relacionada à experiência da errância no espaço urbano e as experiências antropofágicas do modernismo brasileiro, levantando questões sobre a interferência e participação da construção dos espaços; E as Derivas, que dentre outras coisas é descrita como um jogo que levanta questões sobre os possíveis usos do espaço ao invés da funcionalidade para qual o espaço foi projetado. Tivemos como resultado duas experiências urbanas, a primeira uma Deriva realizada com os alunos do quinto semestre do curso de Design Digital na cidade de Quixadá, onde os alunos foram convidados a derivar pelas ruas da cidade, e a segunda foi uma experiência sonora chamada Som do Pedaço, onde espalhamos QR Codes pelas cidades de formando percursos urbanos aleatórios, cada QR Code continha um link para a página do projeto com trecho diferente de uma música de algum artista da cidade, assim para poder ouvir a música inteira o ouvinte tem que caminhar todo o trajeto.