

## Spaziergangwissenschaft e noTours :

andar como uma ciência (urbana) ea realidade aumentada para dispositivos móveis

## the Milena principle e Escoitar.org



Escoitar.org e the Milena principle são coletivos de artistas sonoros, artistas plásticos, antropólogos, musicólogos e desenvolvedores. Seus projetos conjuntos estão focados em som, memória auditiva e as preocupações éticas da ação cultural. Eles desenvolvem suas atividades usando tecnologias de código aberto como um conceito chave para a ativação social. Eles são responsáveis por mapas sonoros interativos, instalações, passeios de som, performances, etc.

Eles também estão desenvolvendo novas tecnologias com aplicações artísticas. noTours é o mais recente desenvolvimento em colaboração entre artistas e engenheiros.



noTours já foi selecionado para o Festival International Media Gateways no Museu de Arte (KUMU), em Tallinn (Capital Européia da Cultura 2011), para o Museu de Arte Contemporânea, em Gent (SMAK), para o Festival Mantis 2011 (Universidade de Manchester) e no Festival Arte Sonoro no Centro Cultural Casa Encendida em Madrid e no Centro de Arte Laboral em Gijón. NoTours é um projeto de Escoitar.org desenvolvido em colaboração com the Milena principle como uma ferramenta artística para criar e experimentar os tours de áudio interativos, esta com geolocalização e GPS baseado em software Android, que permite a associação do som com espaços, de modo que ao andar por aqueles lugares se pode ouvir uma composição única baseada no caminho percorrido pelo usuário.

noTours é um projeto de software de código aberto com um editor de web simples para criar seus próprios tours de áudio que podem ser facilmente baixados para dispositivos móveis. Ao final deste ano haverá uma versão para Iphone e uma versão em que texto, imagem e som são integrados.

[ noTours e Spaziergangwissenschaft ∞ [ Promenadologia ]

como instrumentos artísticos e instrumentos para pesquisa urbana



Os conceitos subjacentes de noTours são os seguintes:

### [ O suburbano: ]

A análise da cidade como uma existência psicológica, um ser cujos modos de existir são acessíveis de diversas formas e em diferentes camadas em uma viagem para a memória, onde a estratificação de tempo-espaço escurece a transparência. Certos lugares ou bairros são amnésicos, no entanto, outros guardam as memórias na imagem do passado que se apresenta como tal. Este sentimento é uma forma de elasticidade temporária de espaço que permite mudar a direção do nosso olhar ou alterar a nossa posição para mover a memória através do espaço.



### [ O arquipélago: ]

A cidade pode ser descrita do ponto de vista estético como "geométrica", mas também da estética como "experimental". Para reconhecer uma geografia no caos dos subúrbios, você pode tentar se conectar ao caos usando a forma estética de uma trajetória errática. Então, encontramos um complexo sistema de espaços públicos em que você navega sem interrupção. Os vazios no arquipélago são as últimas áreas na cidade onde você pode perder o caminho, onde você pode escapar de qualquer controle nos espaços desconhecidos e expandidos.

### [ Psicogeografia: ]

Nos procedimentos diferentes dos situacionistas, o "dérive" (a deriva) é proposta como uma técnica de passagem contínua através de vários ambientes. O conceito de "dérive" está indissoluvelmente ligado ao reconhecimento das conseqüências naturais da psicogeografia e a confirmação de um comportamento lúdico-constructivo, em comparação com a abordagem clássica da viagem ou caminhada.



### [ Topocrítica: ]

Nossas vidas são regidas profissionalmente e pessoalmente pela ideologia das "conexões" e uma rede imaginária. A cartografia contemporânea não pode ignorar estas conexões, nem o fato de que a distância física que nos separa de um lugar que não tem nenhuma ligação com a acessibilidade do site. Nós tentamos imaginar uma geografia que integra o tempo, em especial as redes específicas através de nos levar de um lugar para outro lugar. Os métodos de produção principais de hoje dão grande importância à imprevisibilidade e a opacidade do mundo contemporâneo. O objetivo é a "informação". Não apenas a informação, mas o conhecimento e o material do artista topo-crítico que explora sedimentos sociais de arquivos ocultos. O artista topográfico vai contra o achatamento das fontes visuais como a televisão. Ele integra nas suas atividades os meios como imagens de satélite, GPS, câmeras de vigilância, os mapas geográficos, e as bases de dados com a intenção de estimular uma democracia de visões, uma policultura de imaginação, em contraste com a monocultura da informação.



Em nossos projetos, você encontrará conceitos e diretrizes que estão relacionadas com a intimidade urbana, encantamento, inspiração para realizar espaços de respiração para a criatividade.

Os projetos referem-se também ao conceito de "o corpo como unidade de medida": usando os sentidos e o corpo como instrumentos de conhecimento, experiência e criatividade.



Os projetos saem do corpo e estão se desdobrando para todos os sentidos, ligados a uma visão da estética como uma ciência da percepção. Esses temas são explorados em uma atitude multi- e transdisciplinar por artistas, ecologistas, filósofos, cientistas e outros especialistas a partir de um contexto diversificado de projetos com a arte como cimento. O projeto é um laboratório, aberto e acessível, envolvendo a participação do público e de jovens artistas / estudantes.

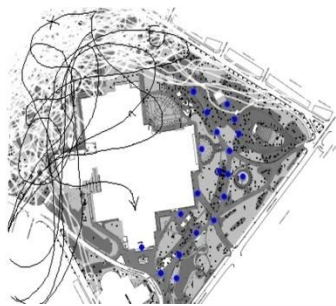
Referimo-nos ao estudioso alemão Lucius Burckhardt (1925 - 2003), professor da Universidade de Kassel, onde ele criou o Promenadologie ou o Spaziergangwissenschaft (a ciência de fazer um passeio na paisagem urbana). Desde o início de sua carreira Burckhardt se empenhou para obter a participação dos moradores nas questões de planejamento urbano. Ele foi também contra grandes mudanças no planejamento da cidade, defendendo a menor intervenção possível. Isso se refere em primeiro lugar para o planejamento de tráfego. Ele não fez uma diferença entre cidade e natureza, para ele a cidade era uma paisagem. Daí o seu conceito de andar como uma ciência (urbana).



A promenadologia trabalha com a vista da cidade na dependência de ir a pé. Andar a pé leva a mais conhecimento, e a perceber em uma maneira mais rica, mais lenta e com mais detalhes. A promenadologia se ocupa também com como a tecnologia muda a forma como as pessoas percebem o mundo, mas o progresso não precisa cegar as pessoas no mundo em torno delas.

A promenadologia é também uma estética e uma forma de percepção. Neste sentido a estética é a ciência da percepção.

A promenadologia interpreta o espaço público como uma superfície de imaginação em que os desejos, interesses, tradições e anseios de uma sociedade se manifestam. Na tradição da psicogeografia a paisagem urbana é explorada em uma forma intuitiva, aberta para encontros e experiências. Os caminhantes são nômades urbanos, eles estão seguindo e descrevendo os sentimentos refletidos nas áreas urbanas. Os caminhantes psicogeográficos ou exploradores urbanos estão remodelando e redefinindo ambientes urbanos através da atmosfera emocional descoberta em certas zonas, através da criação de mapas emocionais da cidade.



Andar é a maneira mais fácil e natural para explorar uma cidade. A nossa mobilidade mudou não só o nosso entorno, mas também o nosso olhar para o mundo. Caminhar é um instrumento para o conhecimento, a atribuir a paisagem em nossa cabeça, não em uma maneira intelectual, mas através do corpo em movimento. Isso abre caminhos mais rico de entender e compreender que não são acessíveis através da "descrição científica pura".

Nosso projeto se esforça para, ao lado de ser uma pesquisa artística de desejos, esperanças, interesses, sonhos e emoções dos habitantes da cidade, sendo assim um estímulo de formas alternativas de passar através da área de cotidiano e vida cotidiana. Andar a pé é também percebido neste projeto como uma obra de arte da qual o visitante / público se torna parte. Nosso projeto visa ligar conhecimento, ciência e arte em que a tecnologia é integrada como um meio (artístico).



Como instrumento de pesquisa , nós desenvolvemos uma caminhada como uma obra de arte e conectamos esta caminhada com visões, encontros com habitantes, reflexões, notas, entradas de diário, textos (falados e escritos), fotografias e registros de som e vídeo, ...

Nos projetos integramos a tecnologia noTours, desenvolvida por nós. noTours é um software para a plataforma móvel Android, que utiliza a tecnologia de geolocalização GPS para criar relatos sonoros sobre o território utilizando a produção de áudio binaural e ambisônica, permitindo percorrer os lugares e experimentar acusticamente o espaço.



Os conteúdos desenvolvidos para noTours procuram desconstruir ou construir novos relatos sobre uma área geográfica específica alterando a percepção do espaço urbano entendido como fluxo, como acontecimento e como memória coletiva / individual.

As narrações geolocalizadas feitas com noTours evitam a linearidade criando um mapa virtual composto por diversas criações sonoras, situadas entre ficção e realidade, entre o rádio-drama, a arte sonora e do registro documental, que se sobrepõem ao espaço real com o qual interagem e dialogam, criando uma experiência de auralidade aumentada baseada no desenvolvimento de *locative media*. A intenção destes trabalhos é intervir em espaços alheios ou familiares para os converter em locais mutantes que se transformam desde que se percorrem sob o efeito de sons, vozes, ruídos ...



Referimo-nos a jogos interativos baseados em GPS. O mundo está se transformando em um espaço de interação e jogo em que se sobrepõem uma infinidade de camadas de informação, físicas e digitais, que modulam, transformam e ampliam a nossa realidade. Muitas das propostas artísticas mais interessantes dos últimos anos abordam essa integração superando o velho conceito de realidade virtual e explorando os conceitos de realidade aumentada ou sobreposta.

Trabalhando com tecnologias de reconhecimento de imagens, 3G, aparelhos celulares e GPS, artistas como Pablo Valbuena (projeto Entramado / [www.pablovalbuena.com](http://www.pablovalbuena.com)) , Julian Oliver (projeto The Artvertiser, Level Head / [selectparks.net/~julian/](http://selectparks.net/~julian/)) ou Transnational Temps (projeto Safari Urbis / [www.transnationaltemps.net](http://www.transnationaltemps.net) & [www.safariurbis.org](http://www.safariurbis.org) ) estão a demonstrar o enorme potencial criativo deste tipo de obras, que convidam o espectador a participar e repensar o seu ambiente e brincar com ele.

Por esta razão este tipo de trabalho possui sempre uma dimensão reflexiva e educativa, de exploração e redescoberta de tudo aquilo que parece óbvio e torna-se atrativo e mágico tanto aos adultos como as crianças.

[www.notours.org](http://www.notours.org)

[www.themilena.com](http://www.themilena.com)