

## Mídia locativa, práticas artísticas de intervenção urbana e colaboração<sup>1</sup>

Karla Schuch Brunet<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo propõe fazer um estudo das práticas de intervenções artísticas no espaço urbano que se utilizam de mídia locativa de forma colaborativa. Começando por delimitar a definição de mídia locativa e suas características, o artigo apresenta seus usos e taxonomias no meio artístico. A colaboração aqui é vista como parte integrante destas práticas que ocorrem somente com a predisposição do público em participar. Comum na arte eletrônica, esta colaboração é a experiência da obra, uma forma de imersão e percepção temporária. Este artigo mostra como esta tecnologia, que foi pensada para uso bélico e de espionagem, está inserida na arte colaborativa. O uso desta mídia por parte de artistas proliferou a concepção de projetos de criação de percursos, descobertas, trilhas e mapeamentos artísticos.

**Palavras-chave:** mídia locativa, arte eletrônica, intervenção, espaço urbano.

**Abstract:** This article proposes to study practices of artist's intervention in urban space that use locative media in a collaborative way. Starting by determining the definition of locative media and its

characteristics, the article presents its uses and taxonomies in the artistic sphere. Here, collaboration is seen as an essential part of these practices that occur only with the predisposition of the public in participate. Common to the electronic art, this collaboration is an experience of the artwork, a form of immersion and temporary perception. This article shows how this technology that was created for a military and espionage use part of the collaborative art. The use of this media by artists proliferated the conception of projects on artistic trajectory, discovery, trails and map creation.

**Keywords:** locative media, electronic art, intervention, urban space

### 1. Introdução

Como introdução ao tema deste artigo, usamos uma colocação sobre a popularização da mídias locativas levantada por Ana Boa-Ventura (2006), onde a autora faz uma analogia do uso do GPS com o uso do relógio de pulso. Exemplificando, antigamente não se falava de uma hora fixa, mas sim “de tarde”, “depois do almoço”, “na hora do chá”, e com a popularidade do relógio passou-se a dizer a hora exata, como “11h”, “4:45h”. Ao comparar o uso do relógio com o uso do GPS, talvez quando alguém nos pergunte onde estamos, não diremos mais na “rua tal, bairro tal”, mas diremos “W55.97 com S37.80”. Esta é uma projeção futurista, mas seria interessante

<sup>1</sup> Artigo apresentado no #7Art - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia.

<sup>2</sup> Professora Colaboradora do Programa de pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/Ufba. Pos-doutoranda do Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC)/Ciberpesquisa com bolsa Fapesb. Doutora em Comunicação Audiovisual (UPF - Espanha) e mestre em Artes (MFA – Estados Unidos). Email: email@karlabrunet.com Telefone de contato (71) 9117-8705.

começarmos a pensar que tipos de implicações podem ter este tipo de precisão cartesiana de localização.

## 2. Mídia locativa

O termo *locative media* (mídia locativa) foi inicialmente proposto por Karlis Kalnins para designar tecnologias relacionadas à localização (GALLOWAY, 2005). Estas tecnologias podem ser tanto GPS (Global Positioning Systems), telefones celulares, bluetooth, rede wi-fi, computadores portáteis, RFID (Radio Frequency Identification), GSM (Global Systems for Mobile Communications), desde que sejam usadas para possibilitar a localização e o posicionamento geográfico.

Paralelamente, André Lemos (2007) divide a mídia locativa em mídia locativa analógica e mídia locativa digital. Neste caso estaríamos trabalhando principalmente como a mídia locativa digital, uma mídia ubíqua, sensível e com “dados variáveis e modificáveis em tempo real” (LEMOS, 2007).

Muitas destas tecnologias de localização que foram criadas para uso militar e que, atualmente, também são vastamente empregadas por guerrilhas terroristas<sup>3</sup>, ao mesmo tempo são usadas

no meio artístico para produzir projetos de questionamento da vigilância, mapeamento, globalização e geolocalização. Muitos destes projetos “tendem a se preocupar com como o uso das mídias de localização concretamente impactam lugares e comunidades” (LINDGREN e OWENS, 2007). Esta preocupação sociopolítica da mídia locativa é um ponto chave na construção de diversas práticas artísticas de intervenção urbana.

## 3. Algumas taxonomias de mídia locativa

Diversos autores indicam taxonomias para os projetos realizados com mídia locativa, vemos aqui duas classificações relevantes ao foco deste artigo, que são as práticas artísticas colaborativas.

A primeira taxonomia, de Marc Tuters e Kazys Varnelis (2006), em “Beyond Locative Media”, divide os projetos de mapeamento em dois tipos: anotativo e fenomenológico.

Generalizando, projetos com mídia locativa podem ser categorizados sob um dos dois tipos de mapeamento, ou anotativo – virtualmente etiquetando o mundo – ou fenomenológico – rastreando a ação de um sujeito no

<sup>3</sup> Um grande exemplo foi o ataque terrorista em março de 2005 em Madrid que foi totalmente planejado e executado por telefones celulares. O

próprio uso do celular foi o que facilitou a polícia para encontrar os terroristas já que os dados das ligações e cartões SIM foram rastreados dentro de 72h.

mundo. Aproximadamente, estes dois tipos de mídia locativa – anotativa e rastreadora – correspondem a dois pólos arquetípos seguindo seu caminho pela arte do final do século 20, a arte crítica e a fenomenologia, talvez senão figuradas como as práticas gêmeas do situacionismo, o *détournement* e a deriva.<sup>4</sup> (TUTERS e VARNELIS, 2006)

Esta tipologia divide os projetos em dois grupos, os que etiquetam o mundo, tanto virtual como em projetos de geotagging sites como *Wikimapia* (<http://wikimapia.org>) quanto em projeto que etiquetam de forma analógica e digital o mundo físico como o *Yellow Arrow Project* (<http://yellowarrow.net>) e projetos de rastreamento, tanto de pessoas como no *Amsterdam Realtime* (<http://www.waag.org/project/realtime>) quanto de coisas como no *Milk Project* (<http://www.milkproject.net>). Nesta exemplificação citamos aqui projetos colaborativos, mas a divisão de Tuters e Varnelis não leva em consideração este aspecto dos projetos, e como os próprios autores comentam, é ampla.

---

<sup>4</sup> Minha tradução do original: “Broadly speaking, locative media projects can be categorized under one of two types of mapping, either annotative—virtually tagging the world—or phenomenological—tracing the action of the subject in the world. Roughly, these two types of locative media—annotative and tracing—correspond to two archetypal poles winding their way through late 20th century art, critical art and phenomenology, perhaps otherwise figured as the twin Situationist practices of *détournement* and the *dérive*.”

A segunda taxonomia é proposta por Maria Miranda que sugere uma divisão focando nas práticas artísticas. Para a autora (MIRANDA, 2007) existem três categorias relacionada ao espaço urbano: relacional, mapeável e hertziano. Relacional refere-se ao espaço determinado pelas relações sociais e políticas, onde as posições são temporariamente ocupadas por um sujeito ou outro e estas relações são relativas. Mapeável é o espaço usado por diversas práticas de mídia locativa para construções de mapas. Nesta categoria podemos inserir a divisão de Tuters e Varnelis como mapeamentos anotativos e fenomenológicos. A terceira categoria proposta por Maria Miranda é a do espaço hertziano, este espaço invisível ou visível dos campos eletromagnéticos.

Dentro destas duas taxonomias apresentadas anteriormente existe a questão da visualização dos dados gerados pela mídia locativa. Independente do tipo de mapeamento ou classificação do espaço urbano, Chris Bowman (2008) divide a visualização dos dados de localização em dois tipos de conteúdo visual:

primeiramente, os dados do GPS e segundo, dados contextuais coletados pelo caminho (fotos, anotações pessoais, sons, etc.). O primeiro é uma transcrição literal – uma representação estática, unidimensional renderizada em um formato gráfico simples como

coordenadas XY e Z e/ou um mapeamento ponto-a-ponto que rastreia a jornada. O último, sendo conteúdo interpretativo, é representativo do local e do viajante, e por extensão, dos aspectos socioculturais da comunidade ou ambiente.<sup>5</sup> (BOWMAN, 2008, p. 70)

#### 4. Intervenção urbana com tecnologia móvel

Neste artigo consideramos intervenção urbana como práticas que intervenham no espaço urbano, não importando seu grau ou intensidade. Partindo da definição de intervir como: “tomar parte voluntariamente em; interpor a sua autoridade; tornar-se mediador; interceder; ingerir-se; ser ou estar presente; assistir; participar”,<sup>6</sup> estes projetos, na maioria das vezes, não possuem a intenção de transformar o espaço público, mas sim, de estar presente neste espaço.

Questionando-se sobre as condições para arte no espaço urbano, Susanne Jaschko, em “Visually augmented

urban space: mobile and massive image media” comenta que:

Hoje, o espaço urbano é um espaço altamente complexo, fluido, denso e dinâmico que está sujeito a mudanças massivas. Nas últimas décadas, nós testemunhamos uma perda constante do espaço público através de sua conversão em espaços privados e semi-públicos. Conseqüentemente, o aumento do controle e regulação massiva destes espaços criaram uma consciência para esta fragilidade dos direitos civis.<sup>7</sup> (JASCHKO, 2006)

Tendo em consideração este argumento de que estamos perdendo cada vez mais os espaços públicos de nossas cidades, muitos artistas e ativistas tentam resgatar este espaço nas ruas. Principalmente artistas que trabalhavam com arte eletrônica em museus, galerias e/ou internet, viram na tecnologia móvel uma possibilidade e viabilidade de voltarem-se para as ruas, de produzirem obras nos espaços urbanos e em mobilidade.

Muitos foram inspirados por movimentos como o “Reclaim the streets” (RTS)<sup>8</sup>, que surgiu na Inglaterra no começo dos anos 90 e tem a intenção de

---

<sup>5</sup> Minha tradução do original: “firstly, the GPS data and secondly, contextual data collected along the journey (photographs, personal notes, sound, etc). The former is a literal transcript — a static, one-dimensional representation rendered into a simple graphic form such as XY and Z coordinates and/or a point-to-point mapping which traces the journey. The latter, being interpretive content, is representative of the location and the traveller and by extension, the social/cultural aspects of the community or environment.”

<sup>6</sup> Definições do dicionário Língua Portuguesa On-Line. Url: [http://www.priberam.pt/dlpo/definir\\_resultados.aspx](http://www.priberam.pt/dlpo/definir_resultados.aspx)

---

<sup>7</sup> Minha tradução do original: Today, urban space is a highly complex, fluid, dense and dynamic space which is subject to massive changes. In the last decades, we have witnessed the constant loss of public spaces through its conversion into private and semi-public spaces. Consequently, the increase of control and massive regulation of these spaces have created awareness for the fragility of civil rights.

<sup>8</sup> No Brasil “Reclaim the streets” é conhecido como o movimento de “Recuperação das ruas”.

fazer com que as pessoas deixassem seus carros e se apropriassem das ruas. Outros foram influenciados pelo Teatro Invisível (THOMPSON, SHOLETTE *et al.*, 2004) proposto por Augusto Boal (1998), para produzirem obras que acontecem em lugares não esperados, onde muitas vezes o público não sabe se o que está acontecendo é uma encenação ou um ato corriqueiro. A rua, aliada à tecnologia móvel, é palco desta convergência de práticas artísticas de intervenção urbana. Por exemplo, no projeto LOCA (<http://www.loca-lab.org>) as pessoas recebem mensagens no seu celular falando sobre seu posicionamento geográfico ou sobre onde acabaram de passar. Estas mensagens funcionam como um questionamento à vigilância e, ao recebê-las, as pessoas não entendem o que está acontecendo, não estão conscientes de estarem participando de um projeto artístico.

Portanto, os projetos artísticos de mídia locativa realizados em espaços públicos podem ser considerados com uma nova tendência da arte eletrônica. Como nos anos 90, com a popularidade da internet, surgiram diversos trabalhos de *net.art* que tentaram tanto questionar o meio quando apropriar-se de seu potencial para criação coletiva. Na primeira década deste século, vemos um certo desânimo deste projetos estritamente web e uma migração deles para as ruas e para

utilização de tecnologias móveis e da mídia locativa. Não podemos esquecer, é claro, que todos estes projetos nos espaços urbanos se utilizam da internet, especialmente da web, para divulgar, desenvolver e documentar suas ações. Ou seja, não é um abandono da internet mas sim uma fusão dela com as ruas.

Anthony Burke (2007), em “Redefining Network Paradigms”, comenta sobre esta tendências das práticas artísticas em mídia locativa de saírem dos espaços fechados/privados das galerias e computadores dizendo que “como uma prática criativa, a mídia locativa une redes de espaços, tecnologias e comunidades, e privilegia visualização através de ação coletiva e experiências de vida para criar projetos abertos ao invés de obras raras de galerias”.<sup>9</sup> (BURKE, 2007, p. 70)

## 5. Tipologia de colaboração nas práticas artísticas

Neste estudo foram escolhidas práticas artísticas de intervenção urbana que se utilizem da mídia locativa de modo

---

<sup>9</sup> Minha tradução do original: ““As a creative practice, locative media ties networks of spaces, technology, and community together and privileges visualization through collective action and live experiences to create open projects rather than rarified gallery works””.

colaborativo e aberto. A colaboração aqui é entendida também como participação, ou seja, são os projetos no qual o público faz parte da obra e esta só pode ser observada pela ação dos mesmos. Depois de uma análise de diversos projetos artísticos apresentados em festivais e eventos de arte eletrônica, dividimos a colaboração em 3 grupos: percursos, mapeamentos fluídos (construídos pelos percursos), mapeamentos estáticos (construídos por pontos/mosaicos). Importante salientar que esta não é uma tipologia para projetos e, sim, uma tipologia da experimentação dos mesmos, da forma na qual os participantes interagem com a obra.

### ■ Percursos

Em *percursos* estão as práticas artísticas que demandam a participação do público em percorrer trajetórias pelo espaço urbano. Através destas trajetórias, as pessoas se locomovem pela cidade descobrindo sons, imagens, fantasmas, pontos de poluição... Neste tipo de projeto a colaboração se dá pela experimentação do urbano, funcionando muitas vezes como uma *performance* aberta para o público protagonizar. Muitos destes projetos incentivam as pessoas a se moverem pela cidade, a usufruírem do espaço público de suas cidades. Aqui o importante é a mobilidade, o deslocamento e o acaso.



Figura 1. Imagem da visualização do parque no projeto *Invisibles*.<sup>10</sup>

Um exemplo deste tipo de prática é o projeto *Invisibles*, de realidade aumentada, criado por Bruno Vianna (<http://geral.etc.br/invisibles/>). Em *Invisibles*, o participante é convidado a caminhar por um parque de Belo Horizonte e, através da câmera do celular, descobre personagens fantasmas que contam a história do lugar. Estes personagens são imagens de figuras, tanto de ficção quanto históricas, sobrepostas na imagem da câmera do celular dependendo da localização que o usuário (telefone celular) se encontre. Para o projeto, foi criado um aplicativo para Python que foi previamente instalado nos celulares usados no parque e a localização das figuras sobrepostas na imagem do vídeo são rastreadas pelo posicionamento do celular em relação à antena. Outro ponto relevante do projeto é que o código da programação está aberto para o público e qualquer um pode baixar a

<sup>10</sup> Fonte Url: <http://geral.etc.br/invisibles/>

programação e criar sua própria história com realidade aumentada, o que já está acontecendo.<sup>11</sup>

Existem diversos outros projetos em que a colaboração acontece pelo fato do usuário ter que percorrer um percurso pré-determinado ou não. Exemplos destes são o *Sonic City* (<http://www.viktoria.se/fal/projects/sonicity/>) onde o usuário sai pela cidade vestido com sensores e dependendo de seu movimento escuta determinados sons, ou o *Tactical Sound Garden – TSG* (<http://www.tacticalsoundgarden.net>) onde participantes “plantam” e “colhem” sons pela cidade com seus PDAs, computadores portáteis e celulares. A última versão do *TSG* aconteceu em Belo Horizonte durante o Festival Art.Mov 2007.

Tendo em vista a divisão proposta por Tuters e Varnelis (2006), podemos dizer que tanto *Invisibles* quanto *Sonic City* são projetos fenomenológicos, enquanto que *Tactical Sound Garden* pode ser considerado anotativo.

### ■ Mapeamentos fluidos (Percursos que geram mapas)

Nos *mapeamentos fluidos*, estão incluídas as experimentações feitas pela colaboração do participante em fazer um percurso que resulta na criação de um mapa. O objetivo deste tipo de prática é percorrer o espaço urbano com a finalidade de criar uma visualização dos dados deste percurso. Existe uma grande gama de projetos colaborativos que podem ser enquadrados nesta tipologia.

---

<sup>11</sup> Aqui encontra-se um exemplo de alguém que baixou o código pela internet e experimentou o projeto. Url: <http://marikaya.wordpress.com/2007/12/10/my-first-augmented-reality-experience/>

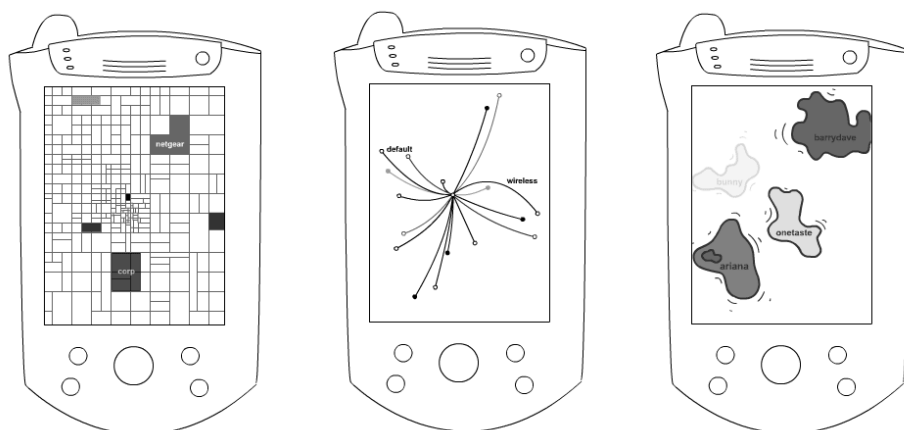


Figura 2. Imagens dos mapas do projeto Tracemap.<sup>12</sup>

Um exemplo deste tipo de mapeamento é o projeto *Tracemap* (<http://tracemap.net>) onde os participantes andavam pela cidade carregando um PDA com o software do projeto. Neste trajeto, eles criavam mapas de lugares com acesso wi-fi ou não, estes mapas possuem diversas formas de visualização, desde um modelo cartesiano a formas mais orgânicas. Este é um exemplo claro de um projeto artístico que trabalha com o espaço hertziano proposto por Maria Miranda (2007).

Outros exemplos de mapeamentos criados com fotos, áudios, vídeo e anotações são as colaborações em práticas como *Mapeando Lençóis* ([www.lencois.art.br](http://www.lencois.art.br)), *Peripato Telematikos* (<http://www.peripato.net>), *Urban Sensoria* (<http://urbansensoria.com>). Nestes projetos

os dados, tanto de GPS quanto dados contextuais, são coletados para descrever um local. São mapas de lugares que, através da colaboração aberta, contam a história deste lugar. A colaboração

é feita pela ação do público em se movimentar pela cidade descobrindo novos percursos, lugares, pessoas e objetos muitas vezes antes não conhecidos. Além da mobilidade, como caminhar pela cidade, a colaboração também é feita pelo fato deles coletarem material, desde juntar algo do chão a gravar vídeos com pequenas entrevistas. Esta coleta envolve uma disponibilidade a trabalhar, fazer algo talvez inusitado, não seu percurso do dia-a-dia. A maioria destes projetos trabalham com as noções de psicogeografia, como descreveu Tutters e Varnelis (2006), e podem ser considerados mapeamentos fenomenológicos.

Usando o mesmo tipo de tecnologia e modelo de colaboração, o projeto *AIR – Preemptive Media Project* (<http://www.pm-air.net/>) tem uma preocupação ambiental. Nele os participantes são convidados a perambularem pela cidade com um aparato fornecido por AIR e medir poluição do ar. Os dados de poluentes e localização marcados no GPS podem ser visualizados

<sup>12</sup> Fonte Url: <http://tracemap.net>



no site do projeto. Esta visualização dos dados forma um mapa fluído que contribui para a conscientização da poluição em determinado local.

### ■ Mapeamentos fixos (Pontos específicos/Mosaicos)

Nesta tipologia estão as experimentações que criam mapas com as contribuições do público, mas não a partir de seu percurso. São considerados mapa fixos porque a participação é feita em adicionar pontos fixos ao mapa, sem dar relevância ao percurso para chegar a ele.

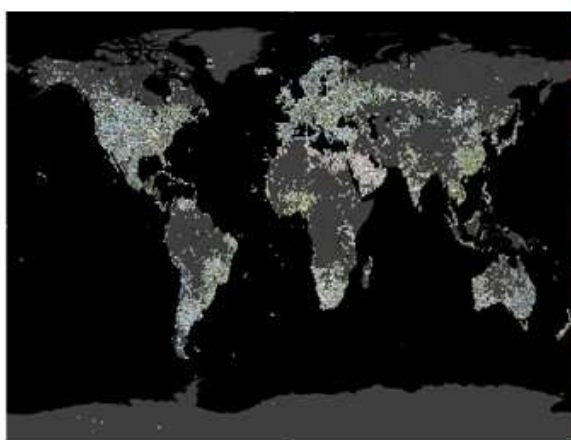


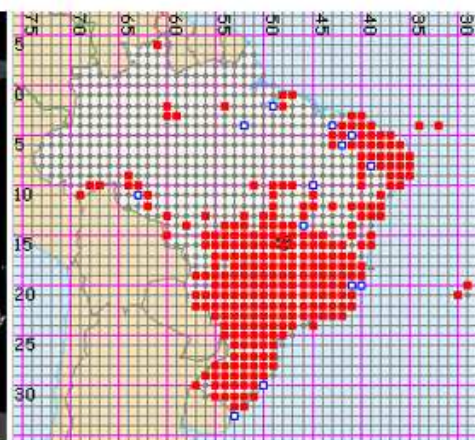
Figura 3. Imagens do projeto o *Degree Confluence*<sup>13</sup>

Diferente do *mapeamento fluído* onde o mapa é criado pelo percurso do participante, no *mapeamento fixo* a colaboração é feita por fotos, áudios, textos de pontos estáticos em um mapa,

geralmente um mapa cartesiano. Certamente é solicitado uma locomoção por parte dos participantes para coletarem o material, mas esta não é um ponto essencial para a prática. Por exemplo, um participante pode enviar uma imagem ou som que tenha previamente coletado e que esteja armazenada em seu computador.

Figura 4. Imagens do projeto o *Degree Confluence*<sup>14</sup>

Um exemplo deste tipo de mapeamento colaborativo é o *Degree Confluence Project* (<http://confluence.org>) que tem como objetivo chegar a todos os



pontos em terra onde graus inteiros de confluência entre latitude e longitude acontecem, por exemplo 18°S 40°W. No local, o participante do projeto deve fotografar o GPS mostrando a exata leitura dos pontos e fotografar a paisagem com a câmera apontando para norte, sul, leste e oeste. Muitos também escrevem textos

<sup>13</sup> Fonte Url: <http://confluence.org>

<sup>14</sup> Fonte Url: <http://confluence.org>

contando a experiência em “desbravar” o tal ponto de confluência. O site tem mapeamento completo de 5433 pontos, sendo 75211 fotos em 180 países<sup>15</sup>.

Outro projeto que também trabalha com a colaboração de envio de imagens em mapeamento fixo é *One Block Radius* (<http://oneblockradius.org>). Intitulado de documentário psicogeográfico, o projeto convida o público a enviar material para mapeamento da quadra onde vai ser construído o Novo Museu de Arte Contemporânea de Nova Iorque (New York's New Museum of Contemporary Art). A maior parte do material enviado são fotos de documentação visual da quadra, no entanto, na camada “resposta” existem alguns vídeos e áudios.

Com o mesmo tipo de colaboração mas dando prioridade ao áudio e não a imagens, o projeto *Manchester Peripheral* (<http://www.manchesterperipheral.com>) convida os habitantes locais a enviarem áudios de seu ambiente. O mapa apresenta pontos luminosos nas vizinhanças de periferia da cidade de Manchester, cada ponto representa um arquivo de áudio que pode ser tanto uma música quando uma entrevista ou ruídos da rua.

Neste tipo de projeto colaborativo o participante não é instigado a transitar pelo

espaço urbano, sua interferência pode ser da porta de sua casa ou de qualquer ponto em particular. Aqui o importante é a representação de um lugar e não tanto a experimentação de mobilidade pela cidade. Nestes projetos o “mapa final” tem um valor mais importante que nos anteriores onde o simples transitar pela cidade já era a obra em si.

## 6. Considerações finais

A colaboração nas práticas de intervenção urbana funciona como uma forma de experimentação do espaço público, com o objetivo de fazer com que o participante se sinta parte deste espaço e que nele construa algo. Na maioria das vezes, a experimentação efêmera e momentânea é a parte mais importante da obra, e o resultado final, geralmente um mapa, é uma mera documentação do vivido.

Igualmente, em outros casos, a visualização destes dados da experimentação nas ruas é a forma de conscientização de um problema. Nestes casos, somente com a visualização do mapeamento é que conseguimos entender o processo. É através destes mapas que podemos perceber as áreas mais poluídas de nossas cidades, podemos visualizar onde estão mais concentradas as redes wi-fi, ou ver claramente a divisão mundial do

---

<sup>15</sup> Dados coletados na homepage do projeto. Url: <http://confluence.org/>

acesso ou não às mídias locativas... Um exemplo claro da visualização desta divisão é o mapa da Figura 3, do projeto *Degree Confluence*. Nele percebemos claramente que as áreas mais ricas do planeta já preencheram seu mapeamento, enquanto que as áreas mais pobres ainda estão em branco.

Emma Ota (2008), em “Inaccurate Coordinates”, tem razão quando critica a euforia com mídia locativa dizendo que:

O engajamento geral com mídia locativa está provavelmente ligado à navegação no carro, mapeamento móvel e nosso encontro passivo com as tecnologias de vigilância e controle. Questionavelmente, há pouca interação aqui, na qual um é apresentado com um set de coordenadas inexatas que propagam uma noção quantitativa da localização.<sup>16</sup> (OTA, 2008)

Da mesma forma, não podemos generalizar e esquecer do valor de diversas destas práticas artísticas colaborativas que, quando observadas de fora, por quem não participou do projeto podem parecer vazias, mas que durante o processo teve grande relevância para os envolvidos, podendo até mesmo ser comparadas com

as *performances* artísticas ocorridas nas ruas nos anos 70.

Com o uso da mídia locativa, as práticas colaborativas artísticas são uma nova forma de contar histórias, através de mapas e da visualização da mobilidade podemos saber mais sobre um lugar. Já observamos que está cada vez mais popular esta forma de relatar através de mapas, o que precisamos nos questionar é que tipos de mapa queremos. A maioria dos projetos analisados usam formas cartesianas para representar seus mapas, será que não existem novas formas de mapas deste espaço urbano que está cada vez mais dinâmico? Não seria o papel do artista de experimentar com outras formas de visualização?

## Referências

BOA-VENTURA, A. *The rise of the 'location-aware' generation*. Virose. Acessado em 2008. Disponível em [http://www.virose.pt/vector/x\\_05/boaventura.html](http://www.virose.pt/vector/x_05/boaventura.html) 2006.

BOAL, A. Invisible Theater. In: Cohen-Cruz, Jan (Ed.). *Radical Street Performance: An International Anthology*. London: Routledge, 1998.

BOWMAN, C. *Visualising the Locative Experience*. ISEA 2008 - 14th International

<sup>16</sup> Minha tradução do original: Mainstream engagement with locative media is most probably limited to car navigation, mobile mapping and our passive encounter with surveillance/control technology. Arguably there is little interaction here, in which one is provided with a set of inaccurate coordinates which propagate a quantitative notion of location.

Symposium on Electronic Art. Singapore: ISEA 2008, 2008.

BURKE, A. Redefining Network Paradigms. In: Burke, Anthony e Therese Tierney (Ed.). *Network practices: new strategies in architecture and design*. New York: Princeton Architectural Press, 2007.

GALLOWAY, A. *Locative Media As Socialising And Spatializing Practice: Learning From Archaeology*. Leonardo Electronic Almanac, MIT Press. Acessado em 2008. Disponível em [http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway\\_ward\\_draft.pdf](http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf) 2005.

JASCHKO, S. *ViVisually augmented urban space: mobile and massive image media*. [www.sujaschko.de](http://www.sujaschko.de). Acessado em 2008. Disponível em <http://www.sujaschko.de/downloads/245/mobile> 2006.

LEMOS, A. *Mídia Locativa e Território Informacional*. Canet de notes. Acessado 2007. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andremos/locativa.zip> 2007.

LINDGREN, T. e OWENS, D. From site to screen, from screen to site: merging place-based pedagogy with web-based technology. In: Keller, Christopher J. e Christian R. Weisser (Ed.). *The locations of composition*. Albany: State University of New York Press, 2007.

MIRANDA, M. *Uncertain Spaces: Artists' Exploration of New Socialities in Mediated Public Space*. Scan Journal. Acessado em 2008. Disponível em [http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal\\_id=101](http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=101) 2007.

OTA, E. *Inaccurate Coordinates*. ISEA 2008 -14th International Symposium on Electronic Art. Singapore: ISEA 2008, 2008.

THOMPSON, N., SHOLETTE, G., *et al.* *The interventionists: users' manual for the creative disruption of everyday life*. North Adams, Mass. Cambridge, Mass.: MASS MoCA; Distributed by the MIT Press. 2004.

TUTERS, M. e VARNELIS, K. *Beyond Locative Media*. Networked Publics. Acessado em 2008. Disponível em [http://networkedpublics.org/locative\\_media/beyond\\_locative\\_media](http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media) 2006.