

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

Bárbara Maciel Pereira

**RECIPROCIDADE: CÃES COMUNITÁRIOS EM REDES
ASSOCIATIVAS**

Santa Maria, RS
2018

Bárbara Maciel Pereira

ReciproCidade: Cães Comunitários em Redes Associativas

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de concentração Arte Contemporânea, Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Artes Visuais**.

Orientadora: Prof^a Dr^a Andreia Machado Oliveira

Santa Maria, RS
2018

Ficha catalográfica gerada com os dados fornecidos pela autora.

Pereira, Bárbara Maciel

ReciproCidade: Intervenções Urbanas em Redes Associativas/ Bárbara Maciel Pereira - 2018.
100 p.; 30cm

Orientadora: Andreia Machado Oliveira

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, 2018.

1. Arte Contemporânea 2. Arte e Tecnologia 3. Intervenção Urbana 4. Teoria Ator-Rede 5. Cães Comunitários.

I. Pereira, Bárbara Maciel II. ReciproCidade: Cães Comunitários em Redes Associativas.

© 2018

Todos os direitos autorais reservados a Bárbara Maciel Pereira.

A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

E-mail: barbaramape@gmail.com

Bárbara Maciel Pereira

ReciproCidade: Cães Comunitários em Redes Associativas

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de concentração Arte Contemporânea, Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Artes Visuais**.

Aprovada em 29 de março de 2018

Andreia Machado Oliveira, Dr^a, (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Débora Aita Gasparetto, Dr^a, (UFSM)
(Co-orientadora)

Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr^a, (UFSM)
(Membro)

Alberto Marinho Ribas Semeler, Dr, (UFRGS)
(Membro)

Santa Maria, RS
2018

AGRADECIMENTOS

A professora Dra. Andreia Machado Oliveira e a professora Dra. Débora Aita Gasparetto, que acreditaram nesta pesquisa, orientando, dedicando seu tempo e colaborando para a efetivação deste trabalho.

Muito obrigada aos professores membros da banca, pelo interesse, análise e considerações expostas, conhecimentos que contribuíram muito para esta pesquisa.

Crédito aos colegas do LabInter, pelo aprendizado compartilhado e pela parceria.

Aos professores do PPGART, CAL/UFSM, aos colegas mestrandos da turma 2016-2018 e aos pesquisadores e artistas que foram referência com suas produções.

A Camila Linhati e Daiani Saul da Luz, atenciosas e amigas.

Grata a minha mãe Maria Fátima, meu pai Jairo e minha irmã Alexandra por torcerem por mim.

Gratidão ao Matheus, por me apoiar e pelo amor diário.

Admiração a Cheetara, Charlinha, Rocky, Luna e Pretinha, por ter a sorte de conviver e compartilhar momentos.

Aos cães de rua e comunitários por seu afeto sincero e por instigar esta pesquisa.

Agradecida a todos que influenciaram, colaborando para o desenvolvimento e realização deste trabalho.

Agradecimento à CAPES, pelo financiamento que materializou essa pesquisa.

E a todos que direta e indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigada!

“A grandeza de uma nação pode ser julgada pelo modo que seus animais são tratados”.

Mahatma Gandhi

RESUMO

ReciproCidade: Cães Comunitários em Redes Associativas

AUTORA: BÁRBARA MACIEL PEREIRA
ORIENTADORA: ANDREIA MACHADO
OLIVEIRA

A dissertação “ReciproCidade: Cães Comunitários em Redes Associativas”, elaborada na linha de pesquisa Arte e Tecnologia do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria - PPGART/UFSM, trata da realização de propostas artísticas em intervenções urbanas voltadas à interação, entre humanos e não-humanos via objetos comunicacionais, partindo de abordagens acerca da Internet das Coisas e da Teoria Ator-Rede. Referindo a tais abordagens como comunicação de coisas físicas e digitais associadas à rede que, por meio de trocas de dados, tornam os objetos capazes de se comunicar. A temática desta dissertação problematiza o abandono presente no meio urbano, propondo por meio da rede, uma forma de conectar e comunicar o que de alguma maneira foi negligenciado, no que se refere aos cães comunitários da cidade de Santa Maria, RS. Neste sentido, foram realizados os trabalhos poéticos: “Abandonados”, instalação interativa em realidade aumentada, na qual foram utilizados dispositivos móveis para gerar trocas e fluxos informacionais e “ReciproCidade”, intervenções urbanas que, em uma primeira etapa, foram realizadas com uso de *QR Codes* adesivos e “lambes”, com o uso de realidade aumentada. Em uma segunda etapa, para o desdobramento em rede, foi criado, um *blog/site* onde estão inseridos os mapeamentos de cães comunitários como marcadores afetivos, mostrando suas relações com o entorno e a comunidade e, posteriormente, uma página pública no *Facebook*, que se refere às intervenções urbanas realizadas e às interações com a comunidade. Foi idealizado e executado o objeto comunicacional “Toca”, habitação para cães que vivem na rua. Como base teórica utilizou-se a Teoria Ator-Rede (TAR) que tem em Bruno Latour seu principal expoente, já que o estudo discorre sobre as relações entre humanos e não-humanos interagindo sem hierarquias e de forma híbrida, gerando associações em rede em determinado coletivo urbano.

Palavras-chave: Arte Contemporânea, Arte e Tecnologia, Intervenção Urbana, Teoria Ator-Rede, Cães Comunitários.

ABSTRACT

ReciproCity: Community dogs in Associative Networks

AUTHOR: BÁRBARA MACIEL PEREIRA
ADVISOR: ANDREIA MACHADO OLIVEIRA

The dissertation "ReciproCity: Community dogs in Associative Networks", drawn up in the line of art and technology research of the graduate program in Visual Arts of the Federal University of Santa Maria-UFSM/PPGART, deals with the implementation of proposals art in urban interventions focused on interaction between humans and non-humans via communication objects, from approaches about the Internet of things and of Actor-Network Theory. Referring to such approaches as physical things and digital communication associated with the network, by means of exchanges of data, make objects able to communicate. The theme of this dissertation discusses the present abandonment in the urban environment, proposing through the network, a way to connect and communicate what was somehow overlooked, as regards Community dogs from the city of Santa Maria, RS. In this sense, the poetic works: "Abandoned", interactive installation in augmented reality, in which mobile devices were used to generate trade and informational streams and "Reciprocity", urban interventions that, in a first step, were carried out with use of QR Codes stickers and "lick", with the use of augmented reality. In a second step, to the network deployment, was created, a blog/site where are inserted community dogs mappings as affective markers, showing their relationship to the environment and the community, and later a public page on Facebook with respect to urban interventions carried out and the interactions with the community. It was conceived and executed the communicational object "Touches", housing for dogs who live on the street. As theoretical basis used the Actor-Network Theory (TAR) that takes in your Bruno Latour leading exponent, since the study discusses the relationships between humans and non-humans interacting without hierarchies and hybrid form, generating network associations in particular urban collective.

Key words: Contemporary art, art and technology, urban intervention, actor-network theory, community dogs.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Instalação Abandonados. Exposição ARTE.TOPOLOGIA,TECNOLOGIA, LabInter, na Sala Cláudio Carriconde (CAL/UFSM), 2016.	22
Figura 2 - Visitantes interagindo. Instalação Abandonados na Sala Cláudio Carriconde (CAL/UFSM). Exposição ARTE.TOPOLOGIA,TECNOLOGIA, LabInter, 2016.	22
Figura 3 - Visitante interagindo. Instalação Abandonados na Sala Cláudio Carriconde (CAL/UFSM). Exposição ARTE.TOPOLOGIA,TECNOLOGIA, LabInter, 2016.	23
Figura 4 - Imagens utilizadas no trabalho. Registros fotográficos: (1; 4; 5; 6) Bárbara M. Pereira e (2;3) Matheus Moreno, 2016.....	24
Figura 5 - <i>Print</i> do mapeamento ReciproCidade, extraído do <i>blog</i>	27
Figura 6 - <i>Print</i> do mapeamento ReciproCidade Fia, com dados e imagens, realizado no <i>Google Maps, My Maps</i>	28
Figura 7 - Registro fotográfico, casinha comunitária mapeada da Fia.....	29
Figura 8- <i>Print</i> do <i>blog</i> ReciproCidade, Intervenção com <i>QR Code</i> , presente no mapeamento <i>Google Maps, My Maps</i>	29
Figura 9 - <i>Print</i> da casinha com <i>QR Code</i> , objeto interativo, mapeamento realizado no <i>Google Maps, My Maps</i>	30
Figura 10 - Registro fotográfico da casinha comunitária mapeada Kate e da Intervenção Urbana.....	30
Figura 11 - <i>Print</i> do Mapeamento ReciproCidade2017, realizado no <i>Google Maps, My Maps</i>	31
Figura 12 - <i>Prints</i> mapeamento do cão Amigo, ReciproCidade2017, realizado no <i>Google My Maps</i>	31
Figura 13 - <i>Prints</i> mapeamento e intervenção urbana, ReciproCidade2017, Feijão e Amendoim, realizado no <i>Google Maps, My Maps</i>	33
Figura 14 - <i>Print</i> mapeamento e intervenção urbana, ReciproCidade2017, Feijão e Amendoim, realizado no <i>Google Maps, My Maps</i>	34
Figura 15 - Região da Zona Leste de São Paulo escolhida para realização do projeto ZN: PRDM (Zona Neutra: Passa um Rio Dentro de Mim).	37
Figura 16 -Trajeto mapeado do córrego submerso para celular.....	37
Figura 17 - Trecho de córrego da Zona Leste em locais ainda visíveis.....	38
Figura 18 - Busca de pontos de água com uma forquilha de amoreira e antena ZN.	38

Figura 19 - Marcação de alguns locais que indicam pontos de água.....	39
Figura 20 - Porto Alegre/RS (percurso do L localizado aproximadamente em -30° 2' 36.65", -51° 12' 59.31") Ação urbana e fotos: Sheron Leote.	40
Figura 21 - Localização 8 e alguns registros deste ponto da cidade de POA, RS. ...	41
Figura 22 - Grupo de Pesquisa Arte e Design (GAD), Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), em Ação Urbana Lugar São Pedro do Sul.....	41
Figura 23 - Registro Mariana Binato, Ação Urbana Lugar São Pedro do Sul.....	42
Figura 24 - Registro Reinilda Minuzzi, Ação Urbana Lugar São Pedro do Sul.....	42
Figura 25 - <i>Print</i> página do site wikinarua.	43
Figura 26 - Invisíveis, anônimos são inseridos no parque pelos visitantes, por meio de aplicativo.	44
Figura 27 - Caminhão Matadouro de <i>Sirens of the Lambs</i> de Banksy, 2013.	50
Figura 28 - Fachada da <i>Pet Store and Charcoal Grill</i> de Banksy (2008), com grandes janelas e porta de vidro, que permitem visualizar seu interior.....	51
Figura 29 - Criaturas animatrônicas, da <i>Pet Store and Charcoal Grill</i> de Banksy (2008).	52
Figura 30 - Registros do mico leão em realidade aumentada (no <i>smartphone</i>) e máquina de bolinhas. Suzete Venturelli (2014).	53
Figura 31 - <i>Frame</i> de vídeo do YouTube, imagem projetada da realidade aumentada com bolinha retirada da máquina.	53
Figura 32 - Festival de Projetos Interativos. Instalação Interativa Humano, Demasiado Desumano. Evento D+, 2017 Natureza/Cultura/Sociedade.	54
Figura 33 - Instalação Interativa Humano, Demasiado Desumano. Festival de Projetos Interativos. Evento D+, 2017 Natureza/Cultura/Sociedade.	55
Figura 34 - “Amoreiras”, Gilberto Prado e Grupo Poéticas Digitais, 2010.	62
Figura 35 - Representação dos ciberobjetos de sinalização ParQ e protótipo do ciberobjeto banco balança. Equipe do MidiaLab e Suzete Venturelli (2011-2013)....	63
Figura 36 - Registros fotográficos da realidade aumentada na <i>Toca</i> , (Freguês) de Bárbara M. Pereira, 2017.	65
Figura 37 - Registros fotográficos da realidade aumentada na <i>Toca</i> , (Gorda) de Bárbara M. Pereira, 2017.	65
Figura 38 - Registros fotográficos da realidade aumentada na <i>Toca</i> , (Gorda, cães do calçadão, Baio e Amigo) de Bárbara M. Pereira, 2017.	66

Figura 39 - Realizando a intervenção, adesivo marcador e etiqueta tutorial da realidade aumentada.....	68
Figura 40 - Patinha adesiva, marcador da realidade aumentada e etiqueta explicativa com endereço da página do <i>Facebook</i> ReciproCidade.....	69
Figura 41 - Intervenção e cães comunitários ao fundo.....	69
Figura 42 - Registros fotográficos da realidade aumentada em funcionamento, Gorda do calçadão interagindo novamente.....	70
Figura 43 - Intervenção com lambe e realidade aumentada.	70
Figura 44 – Realização da Intervenção com lambe e realidade aumentada.....	71
Figura 45 - Realidade aumentada em funcionamento, <i>frames</i> do vídeo.	71
Figura 46 - Realização da Intervenção Baio.....	72
Figura 47 - Registros fotográficos da realidade aumentada em funcionamento.....	72
Figura 48 - Realidade aumentada em funcionamento.....	73
Figura 49 - Baio em uma de suas atividades preferidas, dormir, aproveitando o ar condicionado das lojas, agora acompanhado de sua realidade aumentada.....	73
Figura 50 - Realização da intervenção urbana.....	74
Figura 51 - Realidade aumentada no <i>smartphone</i> , <i>frames</i> do vídeo da intervenção em funcionamento.....	74
Figura 52 - Intervenção urbana, lambe.....	75
Figura 53 - Registros fotográficos da Intervenção urbana, cão Amigo.....	76
Figura 54 - Realidade aumentada (Amigo).....	76
Figura 55 - Realidade aumentada em funcionamento.....	77
Figura 56 - <i>Frames</i> da intervenção frase com canetão.....	78
Figura 57 - Realização da intervenção sob os olhares do Freguês, testando o marcador.....	78
Figura 58 - <i>Frames</i> do vídeo da realidade aumentada.....	79
Figura 59 - Local da intervenção e arredores onde vivia o cão comunitário, Freguês, atualmente adotado.....	79
Figura 60 - Apreciando a bela vista.....	80
Figura 61 - <i>Prints</i> da página ReciproCidade no Facebook.....	84
Figura 62 - <i>Print</i> de ReciproCidade, página do Facebook.....	85
Figura 63 - Marcação para entrada da Toca.....	91
Figura 64 - União das partes (bacias).....	91

Figura 65 - Forrando o interior com papelão.	92
Figura 66 - Modelagem com arame.....	92
Figura 67 - Modelagem em jornal sobre arame.....	93
Figura 68 - Toca tomando forma.	93
Figura 69 - Colagem do papel plástico adesivo e Toca finalizada.....	94
Figura 70 - Reportagem “Recepcionista de quatro patas”, jornalista Victoria Debortoli.	97
Figura 71 - Reportagem sobre os cães comunitário Feijão e Amendoim, jornalista Pâmela Rubin Matge.....	98
Figura 72 - Abandono e responsabilidade sobre os animais abandonados, reportagem da jornalista Luisa Neves.	99
Figura 73 - Continuação da reportagem sobre abandono, tratando da realidade local, jornalista Luisa Neves.	100

SUMÁRIO

RESUMO.....	7
INTRODUÇÃO	14
1. POÉTICA RECIPROCIDADE	17
1.1 Territórios Informacionais e Mídias Locativas	18
1.2 ReciproCidade.....	26
1.3 Intervenções Urbanas em Arte e Tecnologia	34
1.4 <i>Animal Studies</i>	45
2. OBJETOS COMUNICACIONAIS	56
2.1 Teoria Ator Rede (<i>ANT</i>) e Internet das Coisas (<i>IOT</i>)	58
2.2 Toca em realidade aumentada.....	64
2.3 Intervenções Urbanas em realidade aumentada.....	67
3. REDES ASSOCIATIVAS	81
3.1 Cartografia das Controvérsias.....	81
3.2 ReciproCidade no Coletivo	83
CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
REFERÊNCIAS.....	88
APÊNDICE A – PROCESSO DE EXECUÇÃO DA TOCA.....	91
APÊNDICE B – ENTREVISTAS	95
ANEXO – REPORTAGENS DO JORNAL LOCAL DIÁRIO DE SANTA MARIA, LIGADAS A TEMÁTICA.	97

INTRODUÇÃO

A dissertação “ReciproCidade: Cães Comunitários em Redes Associativas”, problematiza, a partir da realização de propostas artísticas, modos de comunicar o abandono presente no meio urbano que por vezes é despercebido, no que tange a cães de rua que se tornaram cães comunitários. Enquanto para algumas pessoas existe esta indiferença e falta de vínculos afetivos com estes cães, para outras ocorre a troca, afeições e comunicação. Quando aqui é referido o termo abandono procura-se ter um olhar cuidadoso, pois, o que se pretende expressar, é que os cães comunitários, possuem sim, cuidados de pessoas que se importam com os mesmos e seu bem estar, mas também que estes vivem em situação de rua, recebendo o apoio da comunidade, porque previamente houve um descaso, ou um abandono com os mesmos.

No sentido de discorrer sobre as relações entre humanos e não-humanos interagindo sem hierarquias e de forma híbrida, para gerar associações em rede em determinado coletivo urbano. Apresentando por meio da rede *online* e mídias locativas, uma forma de conectar e comunicar os entes do espaço físico, com o espaço digital, no que se refere a seres que já passaram pelo abandono, como alguns cães em situação de rua, cada um com suas particularidades, aspectos e vivências. Propondo intervenções urbanas que utilizem tecnologias emergentes para gerar trocas e fluxos informacionais, visa-se dar visibilidade a estes entes, colocando esses dados em fluxo e ao acesso das pessoas que queiram se comunicar e interagir.

O interesse por desenvolver uma pesquisa em Arte e Tecnologia surgiu a partir das aulas de Arte e Mídia I e II, do curso de Licenciatura em Artes Visuais. Fazer parte da equipe LabInter (Laboratório Interdisciplinar Interativo) foi um importante suporte para conhecer a área mais de perto, por meio de pesquisas teóricas e reflexões sobre assuntos ligados à interatividade em arte e tecnologia. Bem como a participação prática em projetos, tendo contato com *softwares* e tecnologias diversas, realizando trabalhos coletivos pelo Laboratório e participando de exposições. Esse convívio também intermediou contato com profissionais atuantes na área, potencializando a troca de ideias e novos conhecimentos.

A temática desta pesquisa está ligada ao interesse pelo assunto, presente em trajetória pessoal e trabalhos, que possuem conexão entre interação humano e não

humano e espaço urbano. O Trabalho de Conclusão de Curso em Desenho Industrial Projeto de Produto pela UFSM, foi intitulado “Contemporaneidade e revitalização em uma nova proposta de Banco”, tratou sobre aspectos de interatividade e releitura do mobiliário urbano que encontramos normalmente. Na disciplina de Arte e Mídia II minha pesquisa final foi referente a *playgrounds* lúdicos, com formas orgânicas que chamassem as crianças a interagir com os mesmos de forma não pré-determinada, estabelecendo entre estes uma livre comunicação. Foi produzido para Arte e Mídia I, como trabalho final, um *blog* intitulado Cidade Cultura Cidade Remendo, que problematizava o espaço urbano de Santa Maria, RS e seu descaso, propondo uma maior conexão, comunicação e interatividade das pessoas com o espaço urbano e seus equipamentos.

Particpei também do projeto “Cidade Transmídia”, um mapeamento criativo dos bairros históricos de centros urbanos, a partir do ponto de vista de personagens fictícios, tais mapeamentos reúnem intervenções sobre o corpo físico e digital das cidades, dando origem a micronarrativas que ficam disponíveis no site do projeto¹. Para este, foi criado juntamente com Matheus Moreno, o personagem Aureano, que acompanhado pelos cães de rua, percorria a cidade de Santa Maria, deixando rastros no espaço urbano em forma de adesivos, *grafittis* e realidade aumentada. O “Cidade Transmídia”, já promoveu ações colaborativas nos centros históricos de seis cidades: Málaga (Espanha) e no Brasil, Rio de Janeiro – Lapa; Caxias do Sul – RS; Pelotas – RS e Porto Alegre – RS; Santa Maria – RS.

Nota-se que aspectos existentes em trabalhos anteriores mostram-se presentes na pesquisa, como interatividade entre humanos e não humanos, espaço urbano, abandono, uso de tecnologias diversas e rede *online*.

A partir de tais referenciais, esta agrega a troca entre diversos atores que compõe e participam do espaço urbano com o uso de diversas tecnologias digitais de comunicação, onde os fluxos informacionais são disponibilizados no ciberespaço.

Pretende-se com a pesquisa, além da geração de comunicação e interação auxiliada pelas tecnologias emergentes, fazer uso das redes para propagar as trocas informacionais, visando um maior alcance de pessoas que se interessem em interagir de forma a promover mais visibilidade aos cães comunitários, pensando em uma troca que produza aspectos positivos aos mesmos.

¹ Cidade Transmídia: <http://www.cidadetransmidia.com.br/>

A presente dissertação faz uso da cartografia das controvérsias por propiciar uma prática da TAR de maneira metodológica. Além disso, como o que vem sendo efetivado neste trabalho, seu uso deve estar intimamente ligado ao ato de exploração e não a categorização prévia de dados.

Ela não extingue a necessidade dos mesmos, mas deixa o pesquisador livre para empregar teorias e métodos de observação. Os autores da Cartografia afirmam que a imparcialidade é impraticável e que para aproximar-se dela o pesquisador deve multiplicar os pontos de vista a partir dos quais o fenômeno pode ser abordado, levando em conta o que querem dizer os *actantes*.

Esta dissertação está dividida em três capítulos, o primeiro é dedicado a Poética ReciproCidade, abarcando diversos aspectos referentes a mesma como territórios informacionais e mídias locativas, bem como referências teóricas e poéticas sobre intervenções urbanas em Arte e Tecnologia, entre elas ReciproCidade e Abandonados. Traz também referências relevantes sobre *Animal Studies*.

No segundo capítulo, abordo Objetos Comunicacionais, fundamentações sobre à Teoria Ator-Rede e Internet das Coisas, trabalhos referentes a intervenções artísticas em realidade aumentada e também a Toca em realidade aumentada, objeto comunicacional interativo.

Por fim, no terceiro capítulo, considerações sobre Redes Associativas, juntamente com Cartografia das Controvérsias e ReciproCidade no coletivo, que apresenta informações do *blog/site* ReciproCidade e da página do *facebook* ReciproCidade, onde podem ser acessadas tanto o *blog/site* por *links* diretos dispostos na mesma, bem como informações e registros referentes a poética, convidando a comunidade interessada a participar.

1. POÉTICA RECIPROCIDADE

Os trabalhos poéticos desenvolvidos nesta pesquisa vêm ao encontro da interatividade entre humanos e não humanos de forma híbrida e sem hierarquias, onde são problematizadas, questões referentes as vivências, trocas e associações. Entende-se como ReciproCidade o que é mútuo, notado, ocorrendo relações recíprocas, uma troca de afetos.

Como no caso da instalação interativa em realidade aumentada, “Abandonados”, que mesmo não estando instalada no espaço urbano problematiza o mesmo, ao possuir imagens conectadas entre si, enfatizando os animais de rua (cães) e objetos abandonados neste meio. Dessa forma, evidencia uma preocupação com a cidade, bem como as perspectivas daquilo que a compõe.

Nas intervenções urbanas da poética “ReciproCidade”, procura-se dar “voz” aos cães comunitários, por meio da tecnologia, e gerar comunicação por intermédio de objetos interativos e comunicacionais (casinhas dos cães comunitários² com *QR codes*) que por meio de aplicativos de leitura de códigos instalado no celular pode-se ter acesso facilmente a dados abertos e transparentes, presentes no *blog*, convidando a participação e troca visando à melhoria na vida destes cães que vivem no espaço urbano.

Os demais trabalhos, são intervenções artísticas que foram realizadas em determinados pontos da cidade, procurando por meio da realidade aumentada, adesivos e lambes, mostrar registros de vivências de cães comunitários que possuem uma ligação com os locais escolhidos.

Houve também a realização de um objeto comunicacional, Toca em realidade aumentada. Este baseia-se em uma combinação da forma das tocas os quais os lobos antecessores dos cães, abrigavam-se. Em seu interior é forrada com papelão, material que muitos cães, na atualidade dispõem para se abrigar e se aquecer nas ruas. Afasta-se das formas de casinhas convencionais que mais lembram uma casa de humano, sem deixar de pensar na questão de abrigo, proteção e conforto. Por intermédio de adesivos colados na mesma (marcadores da realidade aumentada), os interatores

² É aquele cachorro que por ter sido abandonado ou mesmo nascido na rua, apesar de não ter proprietário definido e único, é adotado por grupos específicos de pessoas, que têm a responsabilidade de cuidar de um ou mais animais, sem necessariamente levá-los para casa. O animal estabelece vínculos com a população do local onde vive.

podem acessar registros afetivos dos cães, bem como, obter o endereço da página ReciproCidade no *Facebook* e participar colaborativamente.

1.1 TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS E MÍDIAS LOCATIVAS

Nas cidades ocorrem os mais diversos tipos de interações, envolvendo humanos e não humanos. Algumas somente de forma física, no contato e na troca direta, sem usos de mídias. Mas não se deve esquecer que neste mundo híbrido em que vivemos o espaço eletrônico e o físico estão conjuntamente presentes, formando territórios informacionais, gerando trocas e fluxos de informações.

Nessa zona de cruzamento, o acesso e o controle das informações se dão por meio de redes sem fio e dispositivos móveis. Nota-se assim nas intervenções urbanas realizadas nesta pesquisa, a presença efetiva do uso de dispositivos móveis para acessar registros e informações de determinados locais, a poética dos cães que neles habitam e como ali se relacionam. Com o auxílio de *smartphone* com *wireless* podem ser acessados *QR codes*, bem como adesivos e lambes³ com realidade aumentada.

Como menciona Lemos (2000) a construção desses territórios pelos indivíduos inseridos na *ciberurbe* ganha uma dimensão política, uma vez que permite que os usuários da rede se articulem no interior desses fluxos. Os artistas que se apropriam da rede para lançar suas propostas, promovem um diálogo sobre as cidades, problematizando questões a partir desses dispositivos móveis.

Pode, assim, haver comparação do território informacional com a rede fluída de comunicações que forma o espaço de fluxos descrito por Castells (1999):

[...] a interação entre a nova tecnologia da informação e os processos atuais de transformação social realmente tem um grande impacto nas cidades e no espaço. De um lado, o *layout* da forma urbana passa por grande transformação. Mas essa transformação não segue um padrão único, universal: apresenta variação considerável que depende das características dos contextos históricos, territoriais e institucionais. De outro, a ênfase na interatividade entre os lugares rompe os padrões espaciais de comportamento em uma rede fluída de intercâmbios que forma a base para o surgimento de um novo tipo de espaço, o espaço de fluxos (CASTELLS, 1999, p. 423).

³ Técnica ligada ao grafite, uma vertente da arte de rua que utiliza cartazes como intervenção urbana.

Em se tratando de mídias locativas estas são um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais, cujo conteúdo da informação está ligado de maneira direta a uma localidade e assim, possibilitam a troca de informação móvel, disponibilizando dados dinâmicos sobre um ambiente definido, fornecendo um novo significado ao espaço urbano. Igualmente estas efetivam trocas informacionais e revelam-se por meio de objetos que emitem informações localmente, através de artefatos móveis e abrem a possibilidade das trocas informacionais não serem acessadas unicamente de meios massivos e do ciberespaço em locais fechados (LEMOS, 2007).

Há também as mídias locativas analógicas, com informação estática onde não ocorre a troca como nas mídias digitais que geram uma comunicação ubíqua e sensível. Além disso, com as mídias digitais os dados podem ser alterados em tempo real. O autor cita como exemplos de mídias locativas, informações processadas por artefatos sem fio, como GPS, telefones celulares, *palm*s e *laptops* em redes *Wi-Fi*⁴, *bluetooth*⁵ ou RFID⁶. Possuem as seguintes características: informação personalizada; dados digitais e banco de dados com informações de contexto local; emissão por redes sem fio e captação em dispositivos móveis; processamento e customização da informação; dados variáveis e modificáveis em tempo real (LEMOS, 2007).

Neste contexto, nos últimos anos, ocorreram no espaço urbano, várias mudanças acarretadas pelas TIC⁷, principalmente pela internet móvel, bem como novas camadas informacionais em conjunto com o espaço físico e de forma onipresente. Tais transformações ocasionaram uma outra forma de interação urbana ao usuário/cidadão e, por consequência, uma experiência inédita do ambiente urbano, pois amplia e altera as perspectivas de consumir, produzir e disseminar informações

⁴ *Wi-fi*, ou *wireless* é uma tecnologia de comunicação que não faz uso de cabos, e geralmente é transmitida através de frequências de rádio, infravermelhos etc.

⁵ O Bluetooth provê uma maneira de conectar e trocar informações entre dispositivos como telefones celulares, notebooks, computadores, impressoras, câmeras digitais e consoles de videogames digitais através de uma frequência de rádio de curto alcance globalmente licenciada e segura.

⁶ A tecnologia de RFID (*radio frequency identification* – identificação por radiofrequência) é um termo genérico para as tecnologias que utilizam a frequência de rádio para captura de dados. Por isso existem diversos métodos de identificação, mas o mais comum é armazenar um número de série que identifique uma pessoa ou um objeto, ou outra informação, em um microchip.

⁷ Tecnologias da Informação e Comunicação, correspondem a todas as tecnologias que interferem e medeiam os processos informacionais e comunicativos dos seres.

na cidade, oferecendo ao cidadão novas formas de ação e participação autonomamente (BEIGUELMAN, LA FERLA, 2011).

Pode-se dizer que a cidade do século XXI se tornou uma cidade sensível especialmente com o uso de sensores e dispositivos móveis. Por intermédio de combinações de tecnologias é construído um território informacional, que se forma do fluxo de dados em uma zona de intersecção entre o espaço físico e o digital. Dentro desse território, acessado por meio de aplicativos em dispositivos móveis, podemos obter inúmeras formas de interface com a cidade. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) são presentes e constantes no espaço urbano gerando novas experiências de interação e participação as pessoas (SHEPARD, 2011; LEMOS 2006).

A ligação entre comunicação e espaço urbano possui uma grande força e as mídias de massa têm um papel bastante relevante nisto, pois colaboraram ao passar esta dimensão à esfera pública, à opinião pública e ao público. No que concerne as mídias massivas, estas são mídias de informação, emitindo de um polo centralizado para uma massa de receptores, informando o público e criando discussão. Mesmo que o consumo das mídias de massa ocorra normalmente em espaços privados e em um sentido unilateral, recepção, sem mobilidade, (exceto rádios e jornais) não ocorre aqui a emissão, nem por isso deixa de haver uma relação estreita entre as mídias de massa e o espaço público (LEMOS 2007).

Já as mídias pós-massivas, que englobam os equipamentos eletrônicos-digitais trazem a comunicação bidirecional por meio do fluxo de informação em rede. Mediante o avanço das tecnologias móveis, sem fio, presencia-se uma ligação mais aprofundada do ciberespaço com o espaço urbano. O indivíduo delibera o fluxo de entrada e saída de informações no espaço aberto, assim, tanto as mídias pós massivas como as mídias locativas, formam territórios informacionais, constituindo territórios informacionais já que o indivíduo controla o fluxo de entrada e saída de informação no espaço aberto. O que acontece aqui é emissão e recepção de informações, através de dispositivos que possibilitam que no espaço urbano haja uma mobilidade informacional e comunicacional. Há uma cooperação entre espaço urbano, mobilidade social e o espaço eletrônico o que gera o território informacional (LEMOS 2007). Assim, ter como pressuposto que os celulares são exclusivamente aparelhos para se efetuar ligações telefônicas, já é um conceito que ficou no passado, pois os

mesmos possuem uma propriedade híbrida, que seria, telefone, máquina de foto e vídeo, computador, GPS, processador de texto, aplicativos, entre outros. Possibilitando conexão com a internet e redes de satélites. Por este motivo, receberam a definição com a sigla DHMCM (Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multiredes). Estes dispositivos promovem uma interação que se dá entre indivíduos e cidade, colocando as pessoas em contato constante com a mesma, não ficando esta, nem o que a cerca no anonimato (LEMOS, 2008). Lembrando, que as referências da cidade não se vinculam apenas às marcas territoriais físicas, mas a eventos informacionais dinâmicos, embarcados nos objetos e localidades, configurando a ciberurbe (LEMOS, 2007).

Pierre Lévy, no seu livro intitulado “Cibercultura”, designa um capítulo ao que ele nomeia “O Ciberespaço, a cidade e a democracia eletrônica”. O que não se refere, segundo ele, a substituir a cidade real pela virtual, mas sim de fortalecer e reparar os lugares de práticas sociais que com a modernidade ocidental, foram se esvaindo. Trata-se: “de encorajar dinâmicas de reconstituição do laço social, desburocratizar as administrações, otimizar em tempo real as fontes e os equipamentos da cidade, experimentar novas práticas democráticas” (LÉVY, 1999, p. 224).

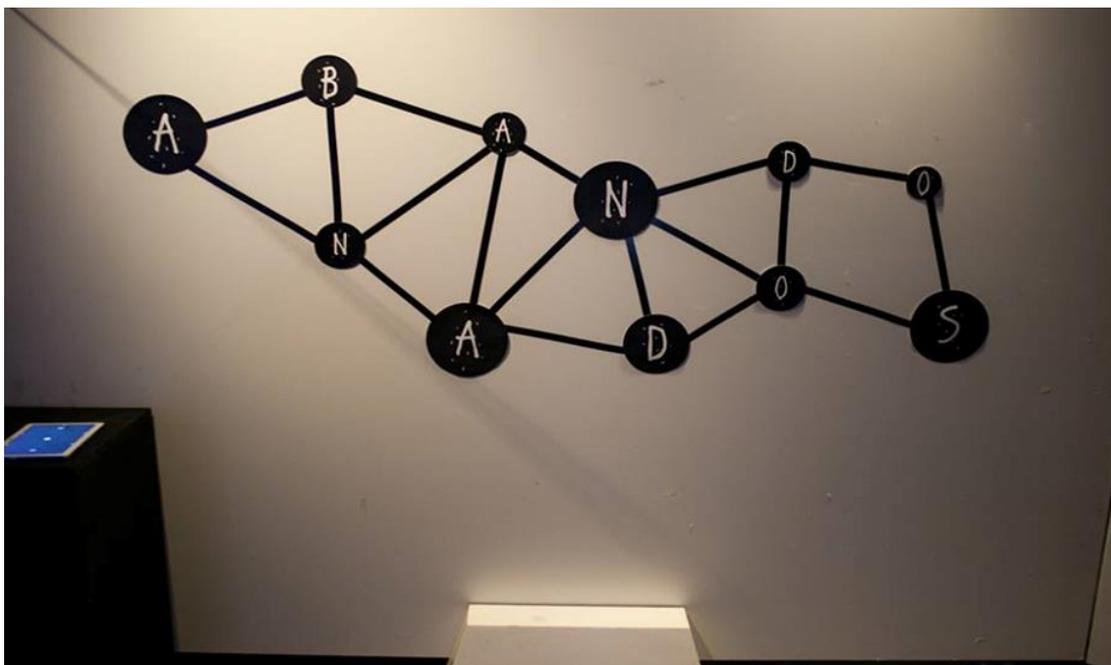
Corroborando com este pensamento André Lemos (2007), conforme a seguinte citação:

Sabemos que o urbano não é a cidade, mas a alma da cidade, o conjunto das diversas forças que a compõem. O urbano é o virtual da cidade, aquilo que emerge dos processos de industrialização, de racionalização das instituições, dos meios de comunicação de massa, das diversas redes sociais (técnicas, culturais, políticas, imaginárias). O urbano se atualiza na cidade e a cidade se virtualiza no urbano. Da atualização das cidades emergem processos urbanos virtualizantes. Esses são sujeitos a novas atualizações, a criação de formas concretas da cidade (LEMOS, 2007, p. 11)

Na perspectiva de uma abordagem dos territórios comunicacionais em uma proposta poética, foi realizado o trabalho “Abandonados”. Este traz a temática do abandono, do desapego, mesmo não estando instalado no espaço urbano problematiza o mesmo ao agregar imagens que enfocam animais de rua, espaços e objetos abandonados no urbano. Evidenciando uma preocupação com o meio, a cidade e as relações existentes na mesma. Utiliza-se de tecnologias emergentes para gerar trocas e fluxos informacionais que ativam imagens digitais associadas ao espaço físico, problematizando as relações entre humanos e não humanos e uma

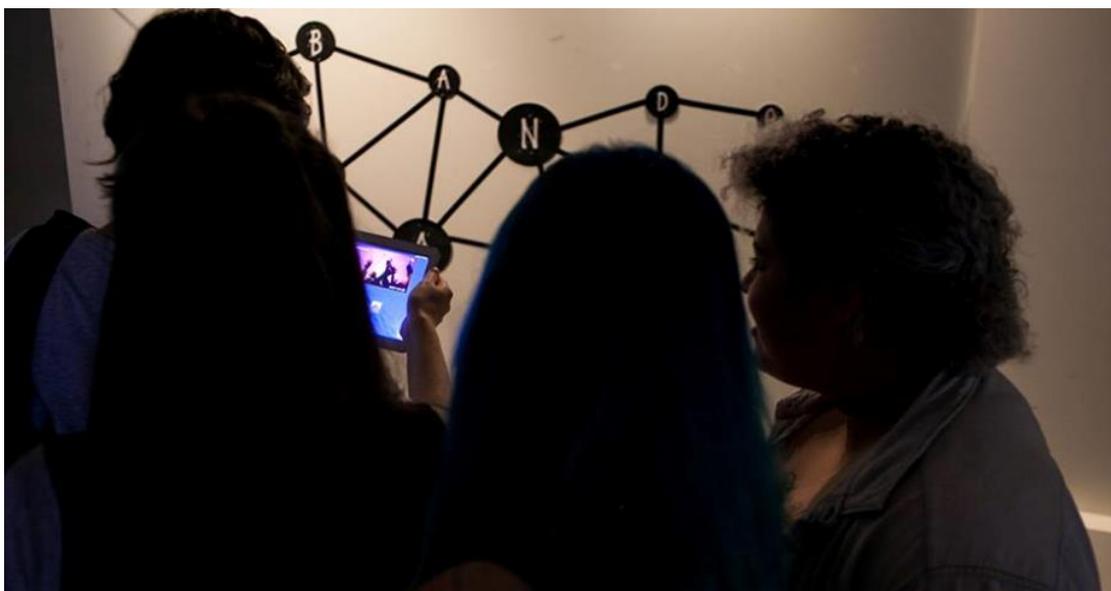
possível reconexão. Cada letra corresponde a uma imagem específica e a união de todas elas forma a palavra ABANDONADOS, que se refere a um mapa da cidade de Santa Maria, RS.

Figura 1 - Instalação Abandonados. Exposição ARTE.TOPOLOGIA,TECNOLOGIA, LabInter, na Sala Cláudio Carriconde (CAL/UFSM), 2016.



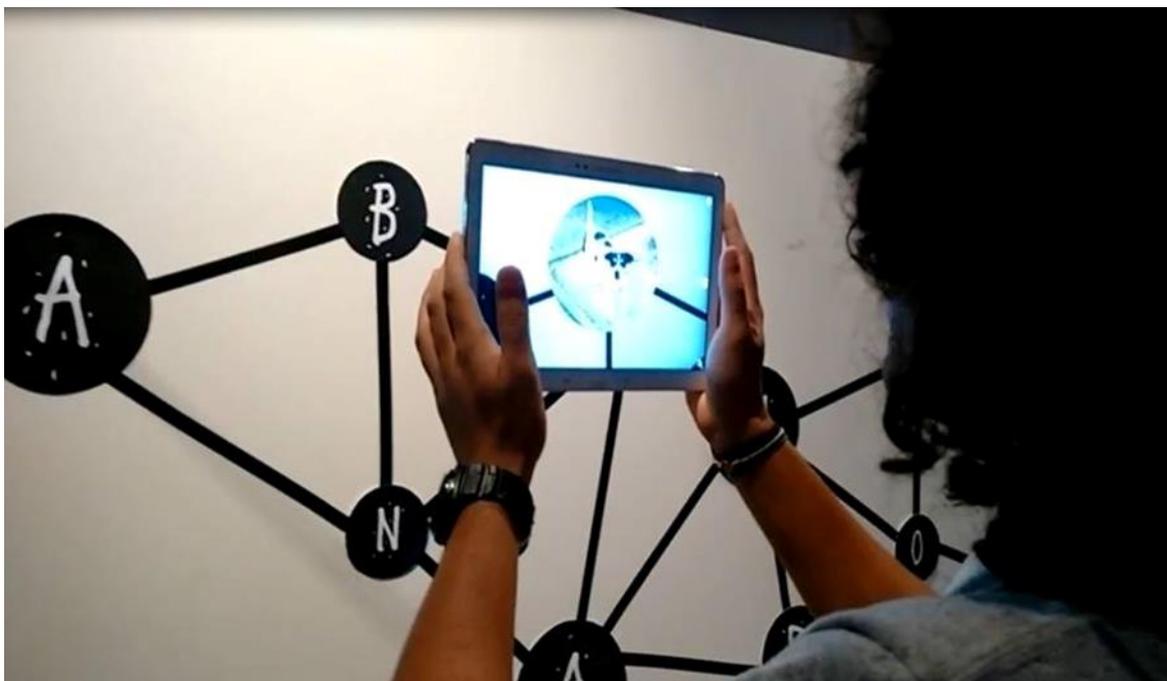
Fonte: Página do LabInter no *Facebook*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/labinterartec/>>. Acesso: 21 fev. de 2017.

Figura 2 - Visitantes interagindo. Instalação Abandonados na Sala Cláudio Carriconde (CAL/UFSM). Exposição ARTE.TOPOLOGIA,TECNOLOGIA, LabInter, 2016.



Fonte: Página do LabInter no *Facebook*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/labinterartec/>>. Acesso: 21 fev. de 2017.

Figura 3 - Visitante interagindo. Instalação Abandonados na Sala Cláudio Carriconde (CAL/UFSM). Exposição ARTE.TOPOLOGIA,TECNOLOGIA, LabInter, 2016.



Fonte: Página do LabInter no *Facebook*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/labinterartec/>>. Acesso: 21 fev. de 2017.

Para este trabalho em realidade aumentada⁸, foi utilizado o aplicativo Aurasma,⁹ um *tablet*, bem como, marcadores em papel (letras interligadas). Por meio do aplicativo, a câmera do *tablet* identifica e interpreta a imagem. O *software* analisa o marcador e cria uma sobreposição de imagem virtual na tela do *tablet*. Isso significa que o aplicativo funciona interagindo com a câmera, para interpretar os ângulos e a distância específica que existe entre o *tablet* e o marcador.

Abandonados, fez parte da exposição ARTE.TOPOLOGIA.TECNOLOGIA, LabInter, 2016, bem como das Mostras expositivas: (1) Festival de Projetos Interativos, que faz parte do evento D + 2017: Natureza, Cultura e Sociedade, na Sala Cláudio Carriconde, CAL/UFSM.¹⁰ Também das exposições (2) Cruzamentos e Fluxos em Arte Contemporânea. [práxis artísticas da pesquisa em arte] que ocorreram no

⁸ Sobreposição de imagens no ambiente virtual, que oferece ilusão ou mesmo uma realidade virtual. Com a tecnologia recente, tal realidade tornou-se mais acessível através de *smartphones*, *tablets* e outros dispositivos.

⁹ APP de Realidade Aumentada gratuito para Android e IOS.

¹⁰ <http://coral.ufsm.br/designmais/>.

Encontro UFSM/UFPEL e UFPEL/UFSM, 2017 ¹¹, na Sala Claudio Carriconde, UFSM e na UFPEL, na Galeria A sala do Centro de Artes desta instituição.

Figura 4 - Imagens utilizadas no trabalho. Registros fotográficos: (1; 4; 5; 6) Bárbara M. Pereira e (2;3) Matheus Moreno, 2016.



¹¹ <http://w3.ufsm.br/ppgart/index.php/2016-03-29-11-56-39/99-exposicao-cruzamentos-e-fluxos-em-arte-contemporanea>; <http://w3.ufsm.br/ppgart/index.php/2016-03-29-11-56-39/102-encontro-ufsm-e-ufpel>;



Fonte: Bárbara M. Pereira e Matheus Moreno, 2016.

As imagens apresentadas fazem parte de trajetos que habitualmente percorro em meu cotidiano, são pontos históricos e icônicos de Santa Maria, carregados de memórias e com grande fluxo de pessoas e de alguns animais.

As quatro primeiras imagens foram captadas na Gare da antiga Estação Férrea de Santa Maria, patrimônio histórico da cidade. Respectivamente, podemos notar na primeira imagem uma construção em péssimo estado de conservação, parte do prédio da estação que já recebeu diversas pessoas, mercadorias e histórias, atualmente relegado ao abandono com sua estrutura bastante danificada; assim como, a segunda imagem do interior de um vagão bastante depredado, que já carregou muitas memórias mas hoje leva consigo esquecimento; a terceira imagem é de um objeto que demonstra ainda possuir condições de uso, porém se encontra atirado no pátio da Gare e rodeado de lixo, evidenciando seu abandono e do espaço onde se encontra.

Os cães retratados habitam a rua, o preto é cão comunitário que recebe cuidados dos vigias da Gare da antiga Estação Férrea da cidade, já o branco e preto, é um cão que circula habitualmente na Avenida Rio Branco e arredores. A última imagem, foi realizada na pracinha da Praça Saturnino de Brito nesta é enfatizada uma lixeira que em nada serve para preservação deste espaço público, que também se encontra em precário estado de conservação.

1.2 RECIPROCIDADE

A produção artística “ReciproCidade” aborda a intervenção urbana em Arte e Tecnologia, contando com a realização de trabalho prático poético na cidade de Santa Maria, enfatizando aspectos comunicacionais entre atores humanos e não humanos, seus desdobramentos e associações.

Uma das intervenções aqui apresentada refere-se aos cães comunitários e como dar “voz” aos mesmos com o auxílio da tecnologia, que oferece a oportunidade de uma ampla conexão com diversos atores e proporciona que sejam disseminadas suas vivências e relações no espaço, bem como, as trocas geradas entre os atores envolvidos.

Problematizando o abandono e como acabaram por viver nas ruas já que a maioria não nasceu ali e alguns já possuíram um lar. Então como para uns existe esta troca, afetos e comunicação, enquanto para outros o simples desapego e falta de qualquer ligação.

Foram feitas visitas aos locais de convívio dos cães comunitários encontrados em algumas regiões de Santa Maria RS, nestas foram realizados registros fotográficos destes e anotações de conversas com os moradores do entorno. Dados, imagens e informações, foram base para a cartografia realizada, criação do *blog/site* e dos adesivos *QR codes*,¹² que posteriormente foram colados nas casinhas comunitárias mapeadas, passando as mesmas a ser também objetos interativos, tecendo uma ponte comunicacional.

a) Cartografia Reciprocidade, mapeamento poético de cães comunitários, relatando suas vivências no urbano, bem como sua interação e trocas com os humanos e o ambiente que os cerca. Realizada com o auxílio da ferramenta *google maps*,¹³ *my maps*,¹⁴ foi criado um mapa intitulado ReciproCidade 2017, com seis marcações coloridas em formato de patinhas, sendo que cada uma quando acionada

¹² É a sigla de “*Quick Response*” que significa resposta rápida. QR code é um código de barras, que foi criado em 1994, e possui esse nome pois dá a capacidade de ser interpretado rapidamente.

¹³ *Google Maps* é um serviço de pesquisa e visualização de mapas e imagens de satélite da Terra gratuito na web fornecido e desenvolvido pela empresa estadunidense Google.

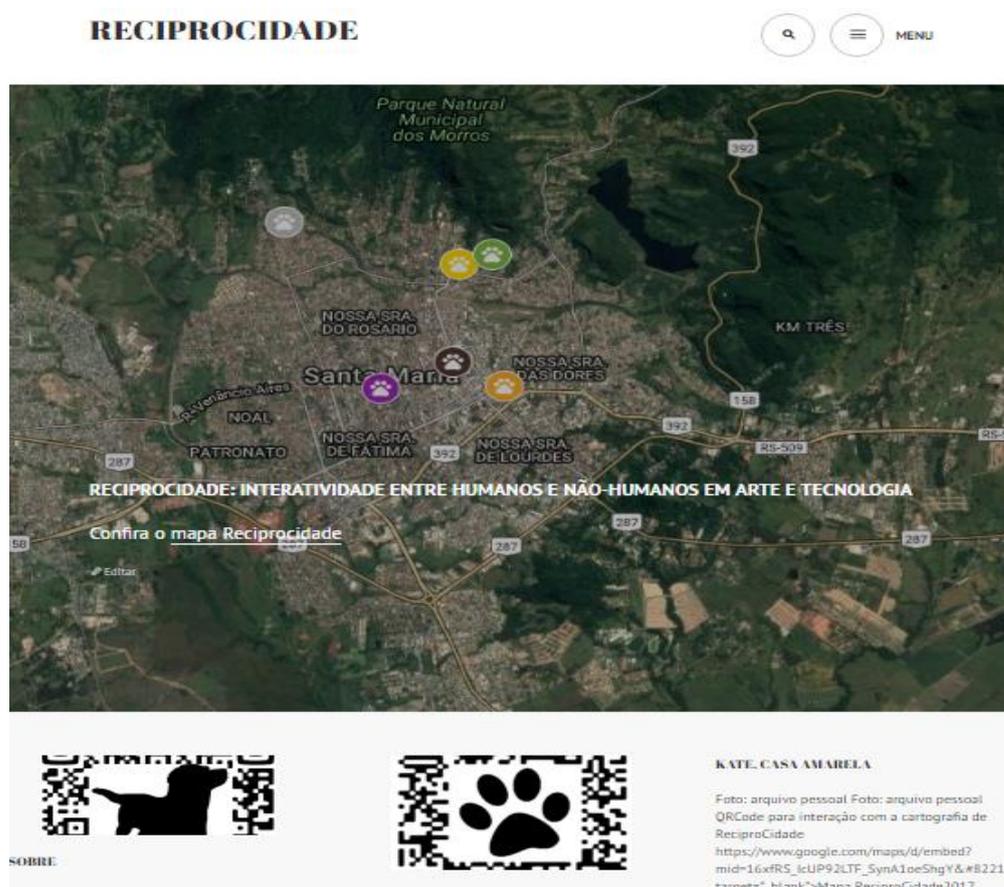
¹⁴ O *Google My Maps* é um serviço lançado pela Google em Abril de 2007, que permite aos utilizadores criar mapas personalizados para utilização pessoal ou partilha.

leva a dados referentes ao cão que se liga a ela, sendo estes cães marcadores afetivos neste processo.

b) Criação e geração de QR Codes em ambientes *online* por meio do site Unitag QR¹⁵, vinculando os padrões destes códigos a silhueta de cães, e a impressão destes em adesivos para leitura por intermédio do uso de mídias locativas, *smarthphones* com internet móvel, direcionando aos links do blog/site¹⁶ Reciprocidade.

c) Blog/site Reciprocidade 2017, criado no *wordpress*¹⁷, onde estão disponíveis o conteúdo da pesquisa e da Intervenção. É um ambiente aberto para que a comunidade possa interagir relatando suas vivências e afetos em relação aos cães comunitários.

Figura 5 - *Print* do mapeamento ReciproCidade, extraído do *blog*.



Fonte: *Blog* ReciproCidade. Disponível em: <<https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>>. Acesso: março de 2017.

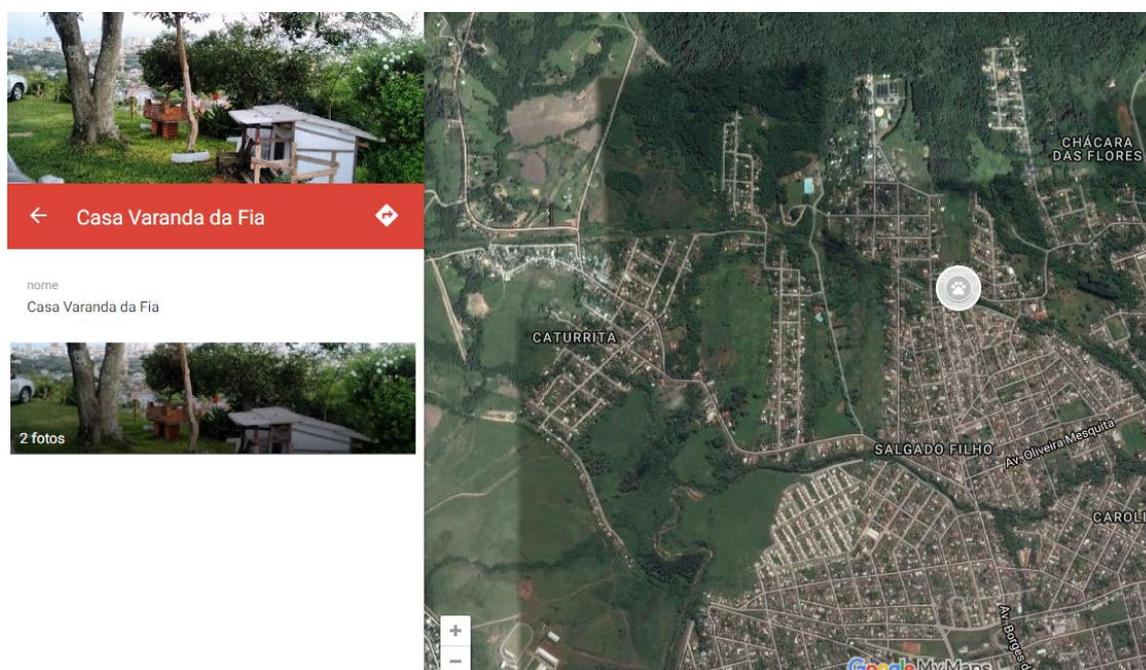
¹⁵ <https://www.unitag.io/qrcode>

¹⁶ <https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>

¹⁷ É um sistema de gerenciamento de conteúdo para *web*, voltado principalmente para a criação de sites e *blogs*.

d) Mapeamentos, com uso da ferramenta *Google My Maps*, e alguns registros, o material obtido através da cartografia ReciproCidade está disponibilizado no mapa ReciproCidade2017, que foi realizado com o auxílio da ferramenta gratuita *Google My Maps*, onde podem também ser anexados dados e imagens referentes a cada cão sendo acessados clicando nos marcadores afetivos (patinhas coloridas, *tags*).

Figura 6 - *Print* do mapeamento ReciproCidade Fia, com dados e imagens, realizado no *Google Maps, My Maps*.



Fonte: Mapa ReciproCidade2017, no *Google maps, my maps*. Disponível em: <https://reciprocidade2017.wordpress.com://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>
Acesso: março de 2017.

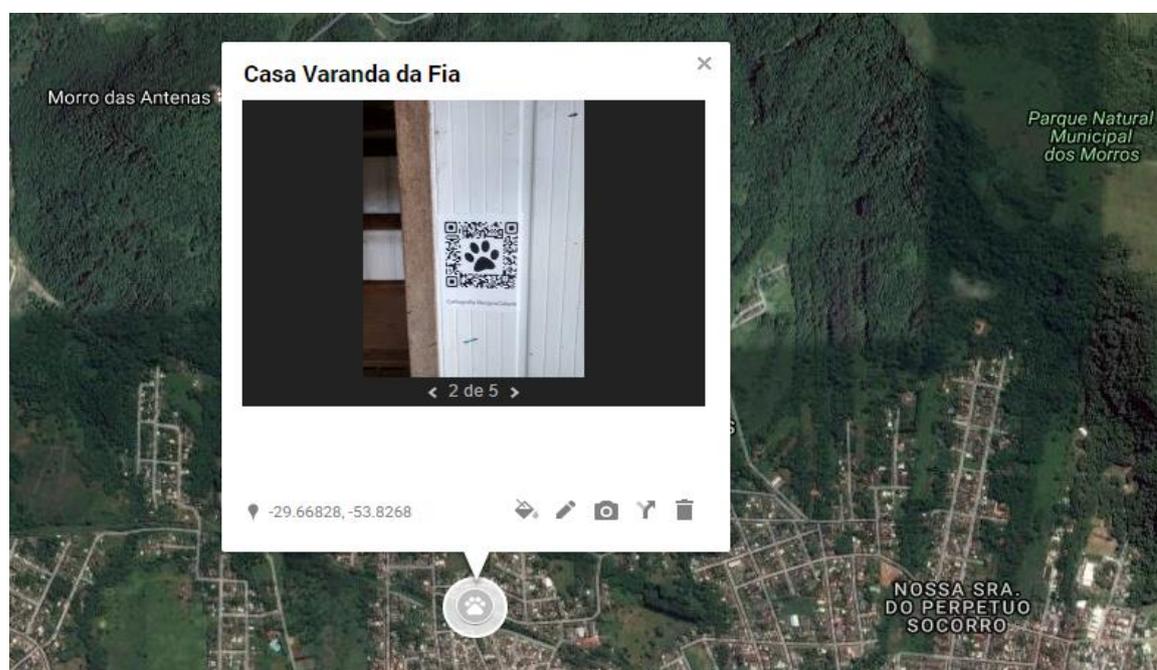
“Fia” foi abandonada por seus tutores quando os mesmos mudaram de residência, antes localizada no bairro Chácara das Flores, então, ficou alguns dias vagando pelos arredores, na busca dos mesmos. Os vizinhos sensibilizados com a situação providenciaram uma casinha na rua para que lhe servisse de abrigo, junto destes, encontra alimento, cuidados e afeto. Interage com os moradores do bairro, bem como, com pessoas que passam pelo local, com isto, além de trazer alegria no dia a dia dos que ali transitam, também encontrou auxílio perante a situação de descaso pela qual passou nas mãos de seus antigos tutores.

Figura 7 - Registro fotográfico, casinha comunitária mapeada da Fia.



Fonte: Bárbara M. Pereira. Disponível em: <<https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>>. Acesso: março de 2017.

Figura 8- Print do blog ReciproCidade, Intervenção com QR Code, presente no mapeamento Google Maps, My Maps.

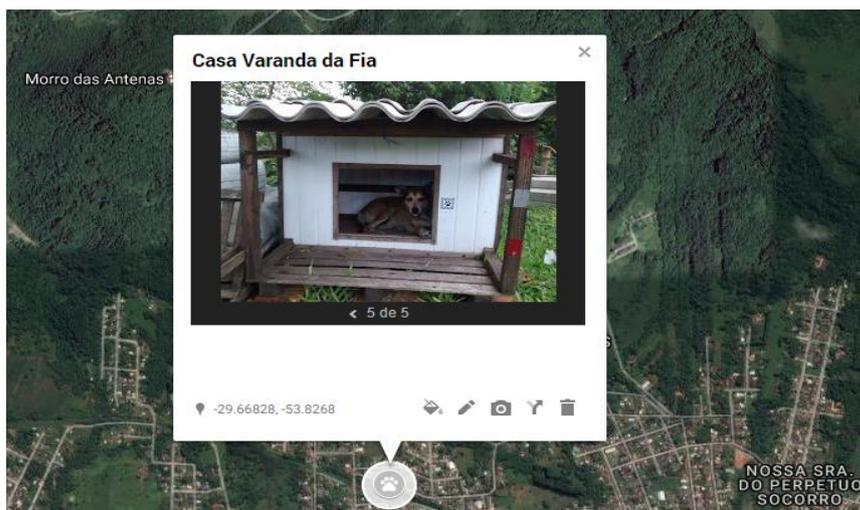


Fonte: Mapa ReciproCidade2017, no Google my maps. Disponível em: <<https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>>

Acesso: março de 2017.

Com o uso de qualquer aplicativo de leitura de QR Code, o interator pode por meio do adesivo com código que está colado na casinha da Fia, acessar os dados referentes ao mapeamento da mesma, pois é diretamente dirigido ao *blog* ReciproCidade.

Figura 9 - *Print* da casinha com QR Code, objeto interativo, mapeamento realizado no *Google Maps*, *My Maps*.



Fonte: Mapa ReciproCidade2017, no *Google my maps*. Disponível em: <https://reciprocidade2017.wordpress.com/;https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>. Acesso: março de 2017.

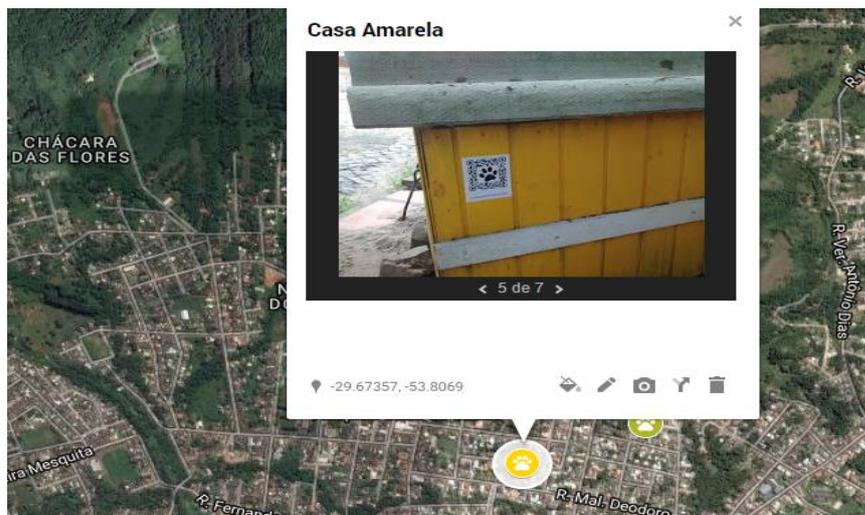
Já a cachorrinha Kate passou por várias tentativas de adoção, mas não se adaptou a viver fora da rua, assim, tornou-se comunitária no bairro Itararé, possui uma casinha amarela na calçada perto da sombra de uma linda árvore, recebendo cuidados e carinho dos moradores do bairro, bem como, de outras pessoas que por ali circulam e gostam da presença da mesma.

Figura 10 - Registro fotográfico da casinha comunitária mapeada Kate e da Intervenção Urbana.



Fonte: Bárbara M. Pereira e Matheus Camargo. Disponível em: [https://reciprocidade2017.wordpress.com/; https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/](https://reciprocidade2017.wordpress.com/;https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/). Acesso: março de 2017.

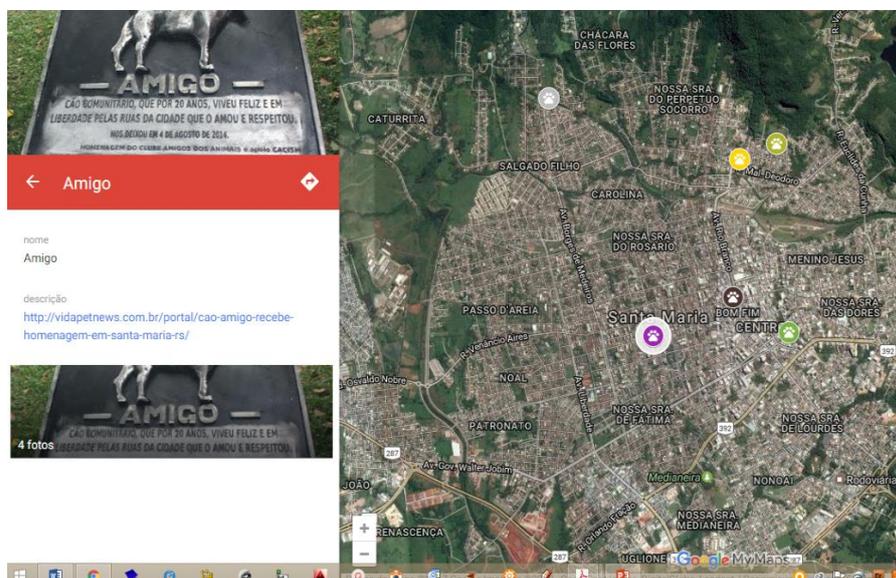
Figura 11 - *Print* do Mapeamento ReciproCidade2017, realizado no *Google Maps, My Maps*.

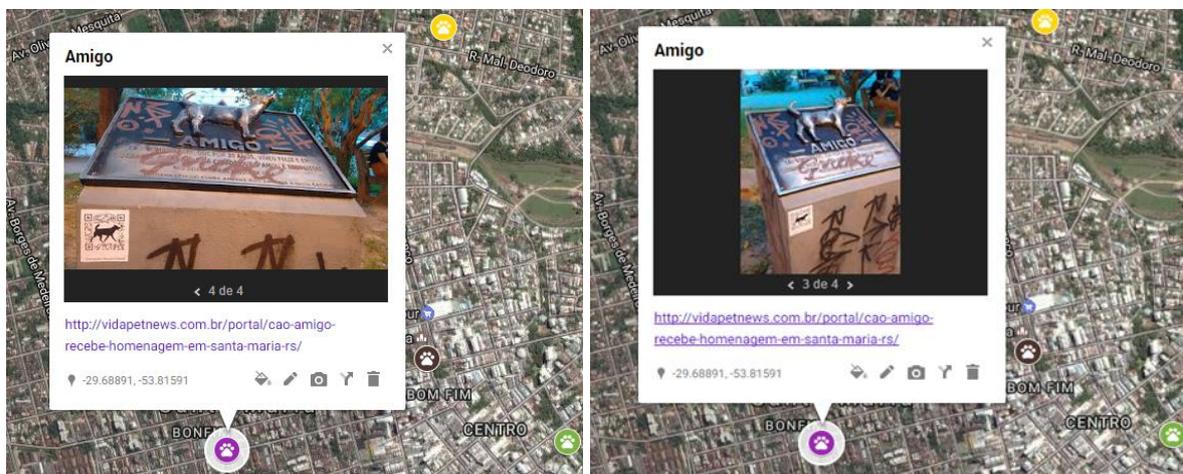
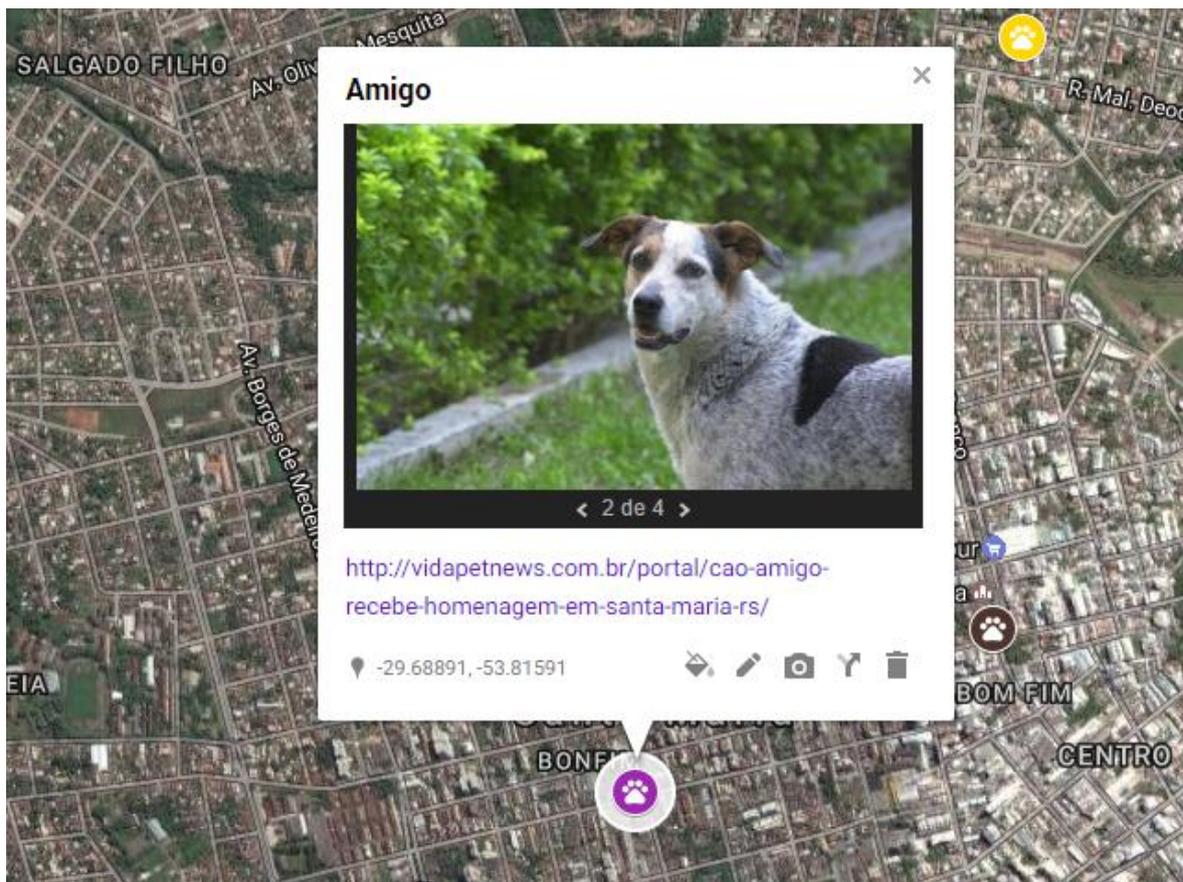


Fonte: Mapa ReciproCidade2017, *Google my maps*. Disponível em: <https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>. Acesso: março de 2017.

Para o cão Amigo as ruas centrais de Santa Maria RS eram seu lar, este viveu por cerca de vinte anos na cidade, sendo conhecido como um dos cães comunitários mais antigos da localidade. Possui uma placa na Praça do Bombeiros (ideia da ONG local Amigos dos Animais, com apoio da Câmara de Comércio, Indústria e Serviços de Santa Maria, Cacism) lugar onde seguidamente circulava. Viveu em liberdade e foi bem tratado pela comunidade. Estas e mais informações e registros também podem ser encontrados no *blog* ReciproCidade2017 e acessadas pelo *QR Code* adesivo presente no suporte da placa em homenagem ao cão Amigo.

Figura 12 - *Prints* mapeamento do cão Amigo, ReciproCidade2017, realizado no *Google My Maps*.



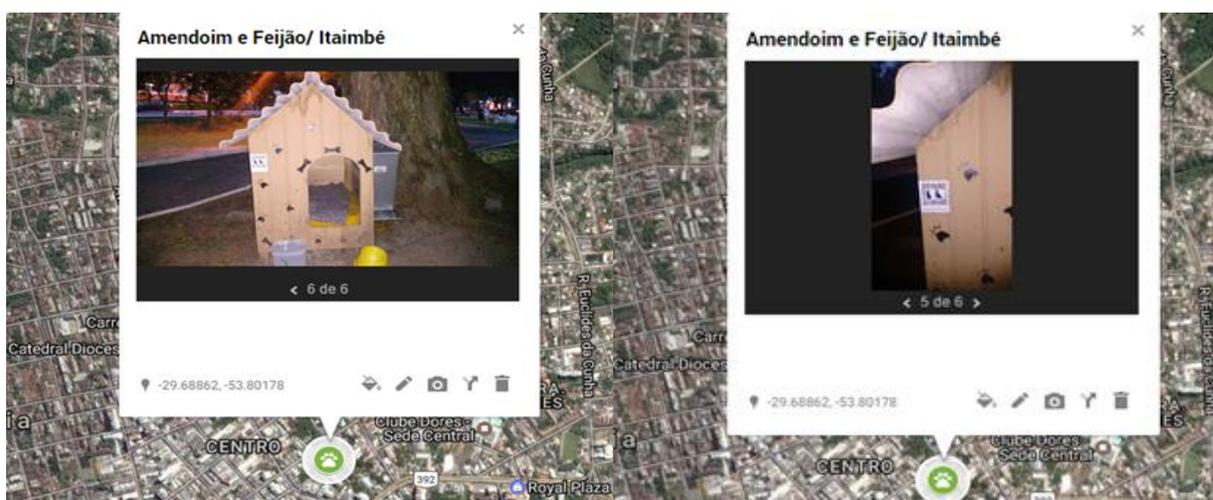
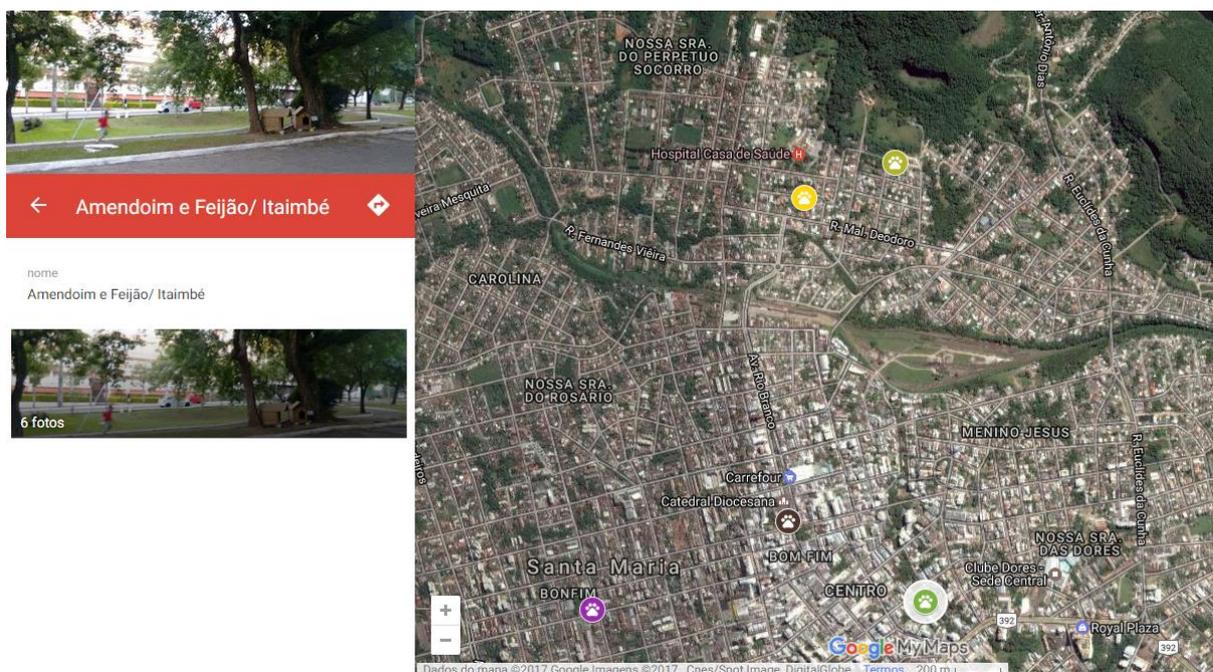


Fonte: Mapa ReciproCidade2017, *Google maps, my maps*. Disponível em: [<https://reciprocidade2017.wordpress.com/;](https://reciprocidade2017.wordpress.com/) <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>>. Acesso: março de 2017.

Feijão e Amendoim, os cães comunitários do Parque Itaimbé, são os queridos da vizinhança, interagem tanto com os amigos humanos, como com os caninos frequentadores do parque. Ganham cuidados e atenção da comunidade, possuem também grupo no *WhatsApp* para trocas de informações referentes ao bem estar dos mesmos. São tão conhecidos que a jornalista local Pâmela Rubin Matge, realizou uma reportagem referente à estes para a edição de 22 de setembro de 2017 do jornal Diário

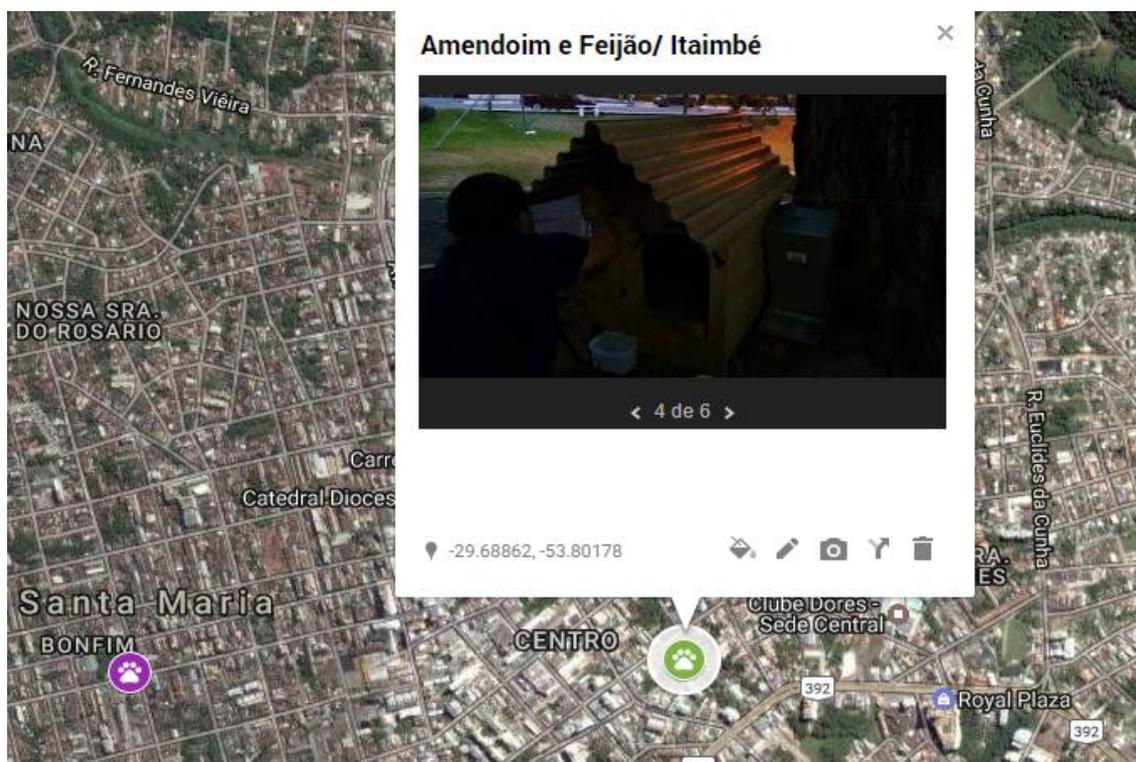
de Santa Maria (em anexo na p.96, também disponível online no *blog ReciproCidade2017*).

Figura 13 - *Prints* mapeamento e intervenção urbana, ReciproCidade2017, Feijão e Amendoim, realizado no *Google Maps, My Maps*.



Fonte: Mapa ReciproCidade2017, *Google my maps*. Disponível em:
<https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>.
 Acesso: março de 2017

Figura 14 - Print mapeamento e intervenção urbana, ReciproCidade2017, Feijão e Amendoim, realizado no Google Maps, My Maps.



Fonte: Mapa ReciproCidade2017, Google my maps. Disponível em: <https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>. Acesso: março de 2017

Desta forma, por meio da tecnologia, seja nas intervenções urbanas, como na criação do *blog/site*, pretende-se ampliar a comunicação que antes era somente física e local, na busca de evidenciar e disseminar a situação destes animais, bem como suas relações com o que os cerca, no intuito de entender melhor suas vivências, mediante trocas e associações de informações, na tentativa de auxiliar a geração de afetos e por consequência a empatia.

1.3 INTERVENÇÕES URBANAS EM ARTE E TECNOLOGIA

Podemos dizer que a partir de 1960, na Arte Contemporânea, o papel das instituições, o lugar da arte, o mercado e o público foi debatido, com o intuito de repensar os espaços institucionais. Com isso, os artistas buscaram lugares não institucionais, o que acabou por gerar manifestações estéticas novas. A vida real e seus espaços “impuros”, tomaram o lugar do “cubo branco”, local de galeria,

descontaminado. Emergem então, territórios alternativos para a arte, como por exemplo, as ruas, os prédios abandonados, os cruzamentos de trânsito, entre outros (CARTAXO, 2009).

Para a autora (2009):

A adoção destes espaços da vida cotidiana revela a vontade de reaproximação entre o sujeito e o mundo. A arte pública terá papel relevante neste processo, tendo em vista a sua inserção na cidade (agora lugar-realidade) e a sua relação direta e imediata com os transeuntes (agora o público de arte). Estas obras-manifestações não possuem o seu valor estético aderente à forma, mas sim à sua condição de acontecimento efêmero, em que a participação do público faz-se, muitas vezes, relevante e, simultaneamente, imperceptível. A arte pública interage de tal modo com a realidade da cidade e os seus fluxos que não é percebida como tal. A cidade como lugar da vida cotidiana, do coletivo, do fluxo de ações, dos acontecimentos e temporalidades e da acumulação histórica, oferece reflexão estética ao converter-se em parte das obras-manifestações de arte pública (CARTAXO, 2009, p. 02).

Partindo desta premissa, a arte ao sair dos museus tornou-se pública e este artista “público” contemporâneo trabalha *in situ*¹⁸, analisando o lugar e o contexto. Ampliando seus meios e incorporando novas fontes de referência (CARTAXO, 2006). Não existindo hierarquias, onde a arte se apresenta ao acesso da comunidade, no espaço público em que se encontra, seja de maneira efêmera ou não.

Desta forma, segundo Argan (1995), a cidade além de favorecer a arte é ela mesma uma grande obra de arte que se forma de maneira coletiva. Quando pensamos em poéticas contemporâneas relacionadas a intervenções urbanas, a cidade se faz presente na obra. Pois aí existem relações históricas, políticas, econômicas, culturais, sociais, estéticas, cujos sentidos perpassam sua materialidade, bem como, conjuntamente, os processos nos quais se constituem (PALLAMIN, 2000).

A cidade não é mais pensada somente quanto função, como era no período moderno. Situa-se atualmente, na dimensão de existência, em que as artes visuais têm participação ativa. Nos espaços públicos a arte faz parte do organismo da cidade e a sua dissolução no espaço, sendo conjuntamente, meio de reflexão e lugar (CARTAXO, 2009).

¹⁸ Expressão do latim que significa “no lugar” ou “no local”

A arte urbana, como prática, antepõe-se às narrativas pré-montadas, percorre as vias de interrogação sobre a cidade, como esta tem sido socialmente construída, representada e experienciada (PALLAMIN, 2000).

Vale destacar algumas intervenções urbanas em Arte e Tecnologia, que experienciam a cidade em sua forma de comunicar e vivenciar a mesma:

a) “ZN:PRDM” (Zona Neutra: Passa um Rio Dentro de Mim) (2013)

Percebe-se neste trabalho a inquietação em evidenciar caminhos esquecidos ou escondidos, onde houvessem curvas de rios e córregos no meio urbano. Mostrando uma preocupação com traços naturais da cidade, que não são mais notados, bem como, em promover uma interação da população do entorno relativa a estes aspectos e com os envolvidos no projeto, o que acaba por gerar trocas valorosas para ambas as partes. Além de tornar visível e valorizar o que antes estava de certa forma encoberto.

O Grupo Poéticas Digitais neste trabalho foi composto por: Gilberto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, Luciana Ohira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha e Tatiana Trivisani.

O local escolhido para realizar o projeto foi um trecho de periferia carente de recursos da Zona Leste de São Paulo. Por meio de distintas marcações por radiestetistas e de mapas existentes, foram buscados sinais de fluxos subterrâneos nos caminhos sobrepostos da cidade. Houve a construção de uma “antena”, para que pudessem ser neutralizados pontos de tensão encontrados (PRADO, 2013).

Conforme o texto do site Poéticas Digitais: o grupo seguiu buscando as eventuais e ainda curvas de rios e córregos em contraposição aos caminhos lineares e retificados, instalando ou sinalizando com as antenas ZN e juntamente com as pessoas locais seguiram mapeando os caminhos escondidos e/ou imaginados que posteriormente podiam ser ouvidos por meio dos celulares que emitiam o ruído das águas sob os pés durante a caminhada.

Figura 15 - Região da Zona Leste de São Paulo escolhida para realização do projeto ZN: PRDM (Zona Neutra: Passa um Rio Dentro de Mim).



Fonte: Site Gilberto Prado. Disponível em: <<http://gilbertopradoenglish.siteseguro.ws/znprdm.html>>. Acesso em: 14 jan. de 2017.

Na efetivação do projeto “ZN: PRDM”, foram utilizados alguns princípios da radiestesia, “técnica de avaliação e controle da energia” conhecida como uma eficaz técnica rudimentar para encontrar água com a utilização de forquilhas e pêndulos. A antena servia para apontar e “neutralizar” os locais onde há uma variação energética, perceptível por radiestesia (PRADO, 2013).

Figura 16 -Trajeto mapeado do córrego submerso para celular.



Fonte: Site Gilberto Prado. Disponível em: <<http://gilbertopradoenglish.siteseguro.ws/znprdm.html>>. Acesso: 14 jan. de 2017.

Por neutralizar Prado (2013), refere-se ao sentido de reenviar, recircular essa energia que vem de baixo, compondo espaços de Zonas Neutras (ZNs).

Figura 17 - Trecho de córrego da Zona Leste em locais ainda visíveis.



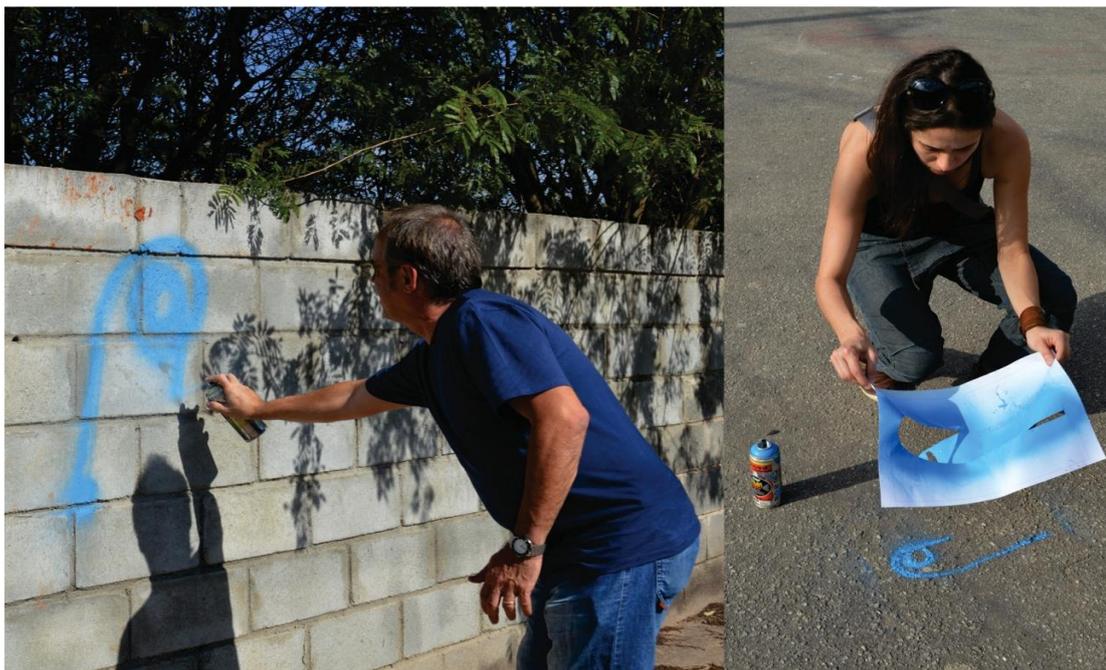
Fonte: Site Gilberto Prado. Disponível em: <<http://gilbertopradoenglish.siteseguro.ws/znprdm.html>>. Acesso: 14 jan. de 2017.

Figura 18 - Busca de pontos de água com uma forquilha de amoreira e antena ZN.



Fonte: Site Gilberto Prado. Disponível em: <<http://gilbertopradoenglish.siteseguro.ws/znprdm.html>>. Acesso em: 14 jan. de 2017.

Figura 19 - Marcação de alguns locais que indicam pontos de água.



Fonte: Site Gilberto Prado. Disponível em: <<http://gilbertopradoenglish.siteseguro.ws/znprdm.html>>. Acesso: 14 jan. de 2017.

Segundo Gilberto Prado (2013):

Na medida em que o sujeito se desloca, o seu raio de ação, de pertencimento, pode ser ativado por outros elementos. Podemos então pensar na permeabilidade desses espaços e de sua partilha, buscando uma abordagem mais poética da cidade que permita a troca, a descoberta, a criação e a experiência. Trata-se de fazer o sujeito se sentir pertencente à rua, à praça, aos lugares, enfim, aos logradouros públicos, por mais que estes não disponham de uma grande infraestrutura, envolvendo-o numa condição de sintonia e compromisso em sua relação cotidiana com a cidade (PRADO, 2013, p. 06).

Para o autor, devemos parar e prestar atenção ao que nos rodeia e não simplesmente e unicamente ao que é explícito.

b) LUGAR, por Tom Lisboa

Tom Lisboa (1970), goiano de nascimento, está radicado em Curitiba/PR, Brasil, desde 1987. É professor de cinema e fotografia e sua produção de artes visuais entrelaça a fotografia com o vídeo, a intervenção urbana, a *web art*, a literatura e a pintura.

Segundo Tom Lisboa, em texto presente no site SINTOMNIZADO¹⁹:

LUGAR é uma espécie de jogo que (como qualquer jogo) é orientado por um conjunto de regras. O objetivo é “desenhar”, caminhando, a letra L (de lugar) na planta de determinado espaço urbano e, ao mesmo tempo, desenvolver um ensaio fotográfico neste trajeto. Posteriormente, as fotos e o trajeto em L são transferidos para um site onde é possível “viajar” pelo Lugar (LISBOA, n.p).

LUGAR, possui também desdobramentos no *Instagram*, em @acaourbanalugar no aplicativo.

Esta ação linca-se em alguns aspectos com a pesquisa, pois promove um trabalho colaborativo, em rede de forma associativa. Abre também uma maneira de “viajarmos” e tecermos novos olhares para a cidade através dos registros fotográficos dos participantes durante o trajeto, pois, ocorre o compartilhamento destas poéticas e suas particularidades.

Abaixo algumas imagens da ação realizada em Porto Alegre RS, em janeiro de 2010, por Sheron Leote.

Figura 20 - Porto Alegre/RS (percurso do L localizado aproximadamente em -30° 2' 36.65", -51° 12' 59.31") Ação urbana e fotos: Sheron Leote.



Fonte: Site Sintomnizado. Disponível em: <<http://www.sintomnizado.com.br/lugarpoa1.htm>>. Acesso: 14 jan. de 2017.

¹⁹ <https://www.sintomnizado.com.br/tomlisboa.htm>

Figura 21 - Localização 8 e alguns registros deste ponto da cidade de POA, RS.



Fonte: Site Sintomnizado. Disponível em: <<http://www.sintomnizado.com.br/lugarpoa1.htm>>. Ação urbana e fotos: Sheron Leote. Acesso em: 14 jan. de 2017.

Também no Rio Grande do Sul na cidade de São Pedro do Sul, houve a 30ª Ação Urbana LUGAR, que ocorreu em dezembro de 2015, onde foi efetivado um mapeamento de dez pontos da cidade, formando um “L”. Mariana Binato de Souza, artista plástica em parceria com o artista Tom Lisboa e Grupo de Pesquisa Arte e Design da Universidade Federal de Santa Maria, R.S., coordenado pela professora Dra. Reinilda Minuzzi, foram os realizadores desta ação. Os registros dos participantes estão disponíveis no Instagram²⁰, @acaourbanalugar, por meio de *hashtags*²¹.

Figura 22 - Grupo de Pesquisa Arte e Design (GAD), Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), em Ação Urbana Lugar São Pedro do Sul

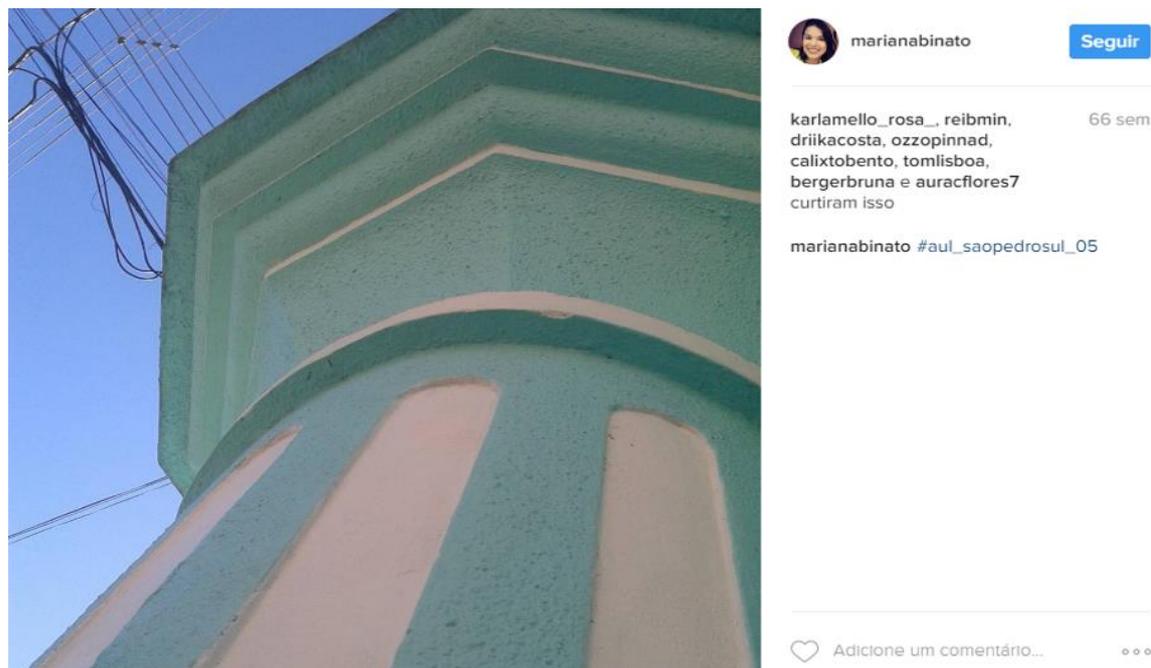


Fonte: Instagram. Disponível em: Instagram, @acaourbanalugar, por meio de *hashtags*. Acesso: 14 jan. de 2017.

²⁰ É uma rede social de fotos para usuários de Android e iPhone. Basicamente se trata de um aplicativo gratuito que pode ser baixado e, a partir dele, é possível tirar fotos com o celular, aplicar efeitos nas imagens e compartilhar com seus amigos.

²¹ As *hashtags* são **utilizadas para categorizar os conteúdos publicados nas redes sociais**, ou seja, cria uma interação dinâmica do conteúdo com os outros integrantes da rede social, que estão ou são interessados no respectivo assunto publicado.

Figura 23 - Registro Mariana Binato, Ação Urbana Lugar São Pedro do Sul



Fonte: Instagram. Disponível em: Instagram, @acaourbanalugar, por meio de *hashtags*. Acesso: 14 jan. de 2017.

Figura 24 - Registro Reinilda Minuzzi, Ação Urbana Lugar São Pedro do Sul



Fonte: Instagram. Disponível em: Instagram, @acaourbanalugar, por meio de *hashtags*. Acesso: 14 jan. de 2017.

c) Wikinarua

Wikinarua²², é uma rede social que compreende a conexão entre redes a partir da utilização de dispositivos móveis, como *smartphones*, com tecnologia de Realidade Urbana Aumentada (RUA), com *software* criado na Universidade de Brasília, tem como coordenadora geral Suzete Venturelli.

Permitindo que cada indivíduo, localizado em qualquer parte do Brasil, incluindo as de comunidades isoladas como quilombolas, indígenas ou outras, possam modificar e intervir no seu contexto urbano e/ou meio ambiente, por meio da arte com imagens, sons, animações, textos, contendo também uma rádio, onde pode-se fazer a programação e participar com outras informações, no intuito de diminuir inclusive as diferenças sociais, em tempo real. A rede social apresenta como forma de interativismo a construção de uma cartografia colaborativa, na qual são apresentadas as imagens, vídeos e outras informações inseridas por seus membros.

Figura 25 - Print página do site wikinarua.



Fonte: Site wikinarua. Disponível em: <<http://wikinarua.com/>>. Acesso: 17 jan. de 2017.

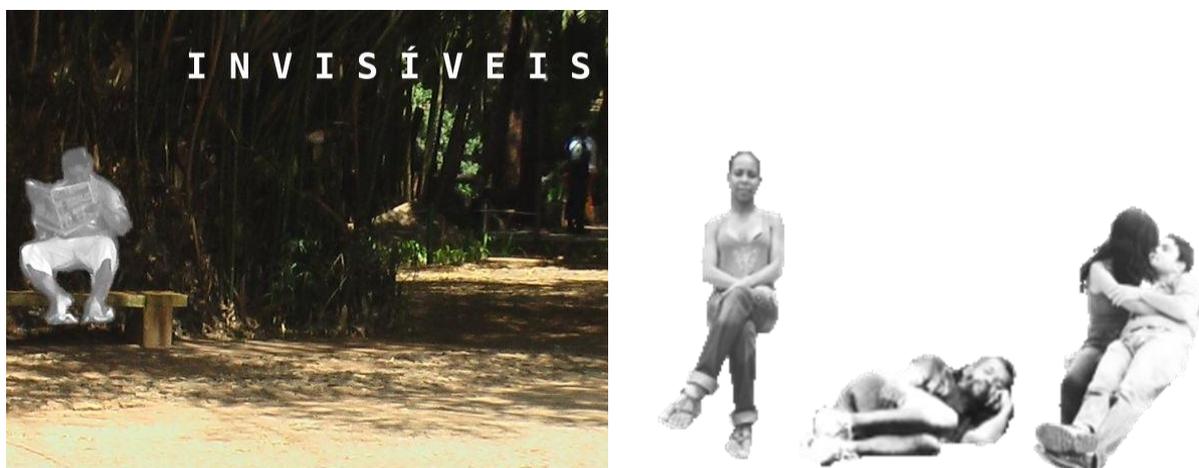
d) Invisíveis

Em “Invisíveis” a tecnologia é utilizada para mostrar aqueles que possuem vivências com um determinado espaço da cidade e que mesmo assim não são notados, mas que por meio da realidade aumentada, tornam-se vistos, gerando uma interação antes despercebida por muitos.

Os seres humanos costumam deixar sua marca pelo mundo, uns por exemplo plantam árvores, outros escrevem livros, enfim por inúmeros gestos. Mas também existem os que ficam na invisibilidade, os que só percebemos por um leve deslocamento de ar, ou uma sombra rápida que, ao virarmos, já sumiu.

“Invisíveis” reflete sobre a história e os usos do Parque Municipal de Belo Horizonte, a partir dos seus frequentadores mais anônimos. Utilizando conceitos de portabilidade e realidade aumentada para promover um passeio exploratório no parque no intuito de achar personagens ligados a este espaço.

Figura 26 - Invisíveis, anônimos são inseridos no parque pelos visitantes, por meio de aplicativo.



Fonte: Invisíveis. Disponível em: <<http://geral.etc.br/invisiveis/>>. Acesso: 17 jan. de 2017.

Aos visitantes é dada uma orientação, bem como celulares especialmente preparados com um aplicativo que filtra a imagem ao vivo da câmera, sobrepondo fotos manipuladas de frequentadores do parque, tiradas pelos participantes. Conforme os visitantes caminham, o programa identifica suas posições e insere diferentes anônimos na tela, relacionados com o local por onde estão passando.

Estas intervenções cada uma com suas particularidades, possuem pontos em comum com as intervenções realizadas nesta pesquisa, seja pelo aspecto tecnológico, como realidade aumentada, mídias locativas, redes informacionais e colaborativas, como também por tecer um olhar cuidadoso, com o que ocorre na cidade e merece ser notado e de alguma forma comunicado.

1.4 ANIMAL STUDIES

A pesquisa trata da interatividade entre humanos e não humanos, de uma forma não hierárquica, levando em conta que ambos são importantes para que isto ocorra e possuem papéis imprescindíveis. Neste sentido, aborda-se a relação afetiva, humano animal ou animal humano, bem como a relação do cão comunitário no espaço onde vive, a cidade, o urbano, tomando como base a sociologia das associações de Latour, onde não existem hierarquias e todos são atores. Fazendo ponte neste diálogo o objeto comunicacional e a rede, na geração de associações diversas. Por tratar de relações onde se encontra inserido o cão, ocorrerá a aproximação de alguns pontos referentes a *animal studies*.

Procurando entender as relações homem-animal agora e no passado, e compreender os animais como seres-em-si mesmos, o *animal studies* se desenvolveu em parte a partir do movimento de libertação animal, embasado em questões éticas sobre a coexistência com outras espécies: seja moral, científicas (em animais para benefício humano) e assim por diante. Como o campo ainda está em desenvolvimento, os estudiosos possuem uma certa liberdade para definir seus próprios critérios na problematização.

De uma perspectiva ética é frequentemente lembrado o filósofo australiano Peter Singer e seu livro “Libertação Animal”, editado pela primeira vez em língua inglesa no ano de 1975, revisado e traduzido para o português em 2004. Singer (2010), faz uma crítica à tradição filosófica, que supervaloriza o *status* moral do ser humano, procurando com sua teoria expandir a esfera de consideração moral humana para que seja possível incluir os animais na comunidade moral, usando como critério o princípio da igual consideração de interesses semelhantes.

Assim, para uma ação ser ética devem ser considerados os interesses daquele que é afetado. A sensibilidade ou a capacidade de sofrimento, associada à consciência desse sofrimento (senciência), é o critério de que aponta para um tratamento livre de crueldade.

Conforme Peter Harrison, em seu artigo “Descartes on *Animals*”²³ para a revista *Philosophical Quarterly*, Descartes pertencia a corrente racionalista da filosofia que via os animais como semelhantes a máquinas, autômatos, sem possuir mente, muito menos alma. Para este o animal não sentia dor, então não havia qualquer motivo em classificar qualquer comportamento humano em relação ao animal como cruel, da mesma forma que não consideramos cruel a forma como lidamos com os objetos que nos rodeiam ao ponto que qualquer indicação de sentimentos por parte dos animais, como gemidos, ou reação a estímulos exteriores, seria apenas fruto do seu instinto e reação automática.

Estas opiniões de Descartes ofereceram a justificativa teórica de que os animais, sem consciência nem sentimentos, constituíam propriedade, a ser tratada como qualquer outro objeto não vivo. Outros autores, como Hobbes em *The Collected Works of Thomas Hobbes* (1994), organizado por W. Molesworth, relata que mesmo sem oferecer a mesma visão diminuída das capacidades animais, não deixa de sublinhar as diferenças entre estes e o homem, principalmente no que concerne ao uso da linguagem.

Dois filósofos britânicos, porém, contestaram esta versão cartesiana com base no conhecimento empírico: John Locke e David Hume. Ao invés de sublinhar as diferenças entre humano e animal, ambos procuraram relevar as semelhanças entre os mesmos.

Em sua obra *Some Thoughts Concerning Education*, John Locke (1693), argumentou que tendo os animais sentimentos, devia ser considerado moralmente errado causar-lhes sofrimento. Contudo, o direito a não ser alvo de sofrimento não deveria pertencer ao animal em si, mas sim ao humano que o possuísse ou ainda ao próprio causador do sofrimento, que desta forma fazia mal a si mesmo. Pois, “O costume de atormentar e matar animais irá, gradualmente, endurecer as suas mentes mesmo contra os homens” (LOCKE, 1693, p. 178).

²³ Vol. 42, n.º 167, abril, pp. 219-227

David Hume (1711-1776), autor da obra “Tratado da Natureza Humana” inovou o conceito de que somente o homem pode sentir, explicando as sensações nos animais, vindo a afirmar que os animais assim como os seres humanos possuem essa capacidade. Assim, amor e o ódio são características encontradas nos animais. Exemplificando, o autor cita o exemplo de uma pessoa que trate bem um animal, com carinho e alimentando-o, automaticamente o animal corresponderá com o mesmo gesto de carinho. Ao passo que se tratarmos um animal mal desencadeamos sua fúria. O animal não somente ama os da sua própria espécie, mas sim qualquer outra espécie diferente, inclusive o homem. Como o cão que pode amar mais o seu tutor²⁴ do que outro cão.

Voltaire também discorda de Descartes em seu Dicionário Filosófico (1764), referindo-se ao mesmo da seguinte maneira:

Que ingenuidade, que pobreza de espírito, dizer que os animais são máquinas privadas de conhecimento e sentimento, que procedem sempre da mesma maneira, que nada aprendem, nada aperfeiçoam! Será porque falo que julgas que tenho sentimento, memória, ideias? Pois bem, calo-me. Vês-me entrar em casa aflito, procurar um papel com inquietude, abrir a escrivaninha, onde me lembra de tê-lo guardado, encontrá-lo, lê-lo com alegria. Percebes que experimentei os sentimentos de aflição e prazer, que tenho memória e conhecimento. Vê com os mesmos olhos esse cão que perdeu o amo e procura-o por toda parte com ganidos dolorosos, entra em casa agitado, inquieto, desce e sobe e vai de aposento em aposento e enfim encontra no gabinete o ente amado, a quem manifesta sua alegria pela ternura dos ladridos, com saltos e carícias. Bárbaros agarram esse cão, que tão prodigiosamente vence o homem em amizade, pregam-no em cima de uma mesa e dissecam-no vivo para mostrarem-te suas veias mesentéricas. Descobres nele todos os mesmos órgãos de sentimentos de que te gabas. (VOLTAIRE, 1764, p. 127).

Ainda, para Rosseau (2008), sobre a origem da desigualdade: por possuírem sensibilidade, os animais deveriam pertencer ao direito natural. Assim, a humanidade teria uma espécie de obrigação para com estes. Se de fato não devo cometer danos às criaturas, é menos por serem racionais do que por serem sencientes, uma

²⁴ De acordo com o dicionário Aurélio, proprietário é aquele que tem propriedade de alguma coisa, que é senhor de bens. Já a palavra “dono” significa senhor, possuidor, proprietário. “Dono” e “posse” denotam propriedade. Quem tem posse, possui propriedade sobre o objeto possuído. Os termos não apresentam atribuições originais às posições de guarda ou tutela, tutor ou responsáveis de animais. Tutor é aquele que protege e defende. O tutor ou guardião consciente instrui e guia o seu tutelado, educa com amor e promove todas as possibilidades de uma evolução completa em aprendizagem e saúde. O cuidado na terminologia revela uma mudança moral positiva.

qualidade que é existente nos homens e nos animais deveria não permitir que houvessem possibilidades de maus tratos aos mesmos.

Desta forma, podemos dizer que a comunicação dos afetos e paixões, se dá não só entre humanos, mas também para os animais. Sentimentos tais como: raiva, medo, coragem e outros comunicam-se de um animal a outro. E despertam emoções como em nossa espécie. Os uivos e lamentos de um cão produzem uma sensível inquietação em seus companheiros. E é notável que, embora quase todos os animais, ao brincar, empreguem a mesma parte do corpo que usam para lutar, e ajam quase da mesma maneira, evitando machucar seu companheiro, mesmo sem temer sua reação. O que prova que os animais têm noção dos prazeres e dores de seus pares (HUME, 2001).

Pensando no papel dos animais na literatura, na cultura e na filosofia continental, obtemos no trabalho de Jacques Derrida (2002) um impulso por trás do aumento do interesse sobre o tema *animal studies*. Em “O animal que logo sou”, tradução do título original em francês, (*L'Animal que donc je suis*), o autor examinou como as interações com a vida animal afetam as tentativas humanas de definir a humanidade por meio da linguagem. Adotando a desconstrução de Derrida e estendendo-a a outros territórios culturais, Cary Wolfe um dos principais estudiosos da área, publicou “Ritos de animais” em 2003 e criticou filósofos mais antigos dos direitos dos animais como Peter Singer e Thomas Regan, já que foram descobertas habilidades de linguagem, comunicação e compromisso moral nos animais, realidade esta, que é compreendida pelo movimento de direito dos animais.

Para Derrida, mesmo que aos animais tenha sido negada a linguagem, a questão é que o outro pode me olhar e esse olhar me chama a responder, diferente do que pensou a tradição, tradição que não foi homogênea, mas sim hegemônica. (DERRIDA, 2002).

No que tange ao termo, os estudos animais ou *animal studies*, é uma área em ebulição, que ganhou impulso em definitivo por volta de 2012, quando começaram a ser publicados, nos Estados Unidos, livros exclusivamente dedicados ao tema.

A questão do animal emergiu logo no início do século, resultando, cerca de dez anos depois, no que chamamos hoje de estudos animais. Esta nova área de estudos oferece um novo ponto de vista para rever e expandir muito do que se produziu de mais empolgante na teoria nas últimas décadas e o fato de ter nascido com uma dupla

face, com um lado voltado para a teoria e outro voltado para o ativismo (PRIKLADNICKI, 2015).

Como pode-se perceber por muitos anos os animais foram tidos como inferiores ao homem, como máquinas, objetos ou simplesmente sua propriedade. Sem ao menos sequer lhe ser atribuído qualquer tipo de sentimentos. Até surgirem os primeiros filósofos e estudiosos que contrariaram esta hegemonia da hierarquia humana sobre a animal. De uns anos para cá, felizmente, podemos dizer que cada vez mais os animais estão conquistando o devido respeito como seres sencientes que são, além disto a troca de afeto e cuidados, geram diversos benefícios para ambos.

Quando pensamos nos cães comunitários entendemos que na maioria das vezes a falta de empatia dos seres humanos com estes os levam a tal situação de rua, ou de alguma maneira colaboram para isto. Mas também sabemos que há pessoas no cotidiano dos mesmos, que auxiliam em seu bem-estar e fazem parte de suas vivências, interagindo com estes de forma benéfica.

Por intermédio da pesquisa e dos trabalhos práticos poéticos de “ReciproCidade” deseja-se chamar atenção para a existência destes animais como seres sencientes, que vivem a cidade e estão ao nosso redor, munidos de afetos e interagindo a todo momento. A pesquisa se refere aos cães comunitários como entes que merecem ser notados, tratados com respeito e carinho. Por meio da prática como da teoria, pretende-se comunicar os mesmos, com o auxílio da tecnologia e objetos comunicacionais. Da mesma forma que esta troca de afetos traz benefícios aos animais, também favorece o ser humano, como um olhar para si mesmo de maior empatia com os outros seres, sem hierarquizar esta relação.

Alguns trabalhos em arte e tecnologia que abordam questões que podemos relacionar ao *animal studies*:

a) *Sirens of the Lambs*, “Sirene dos Inocentes” de Banksy

Com um caminhão intitulado *Farm Fresh Meat*, Banksy em 2013, ganhou a atenção do público nas ruas de Nova York, da mídia, das redes sociais e até mesmo dos açougueiros de um mercado de carnes onde o caminhão passou em frente. Este caminhão transporta animais de pelúcia (porcos, vacas, galinhas, cordeiros, patos e até urso panda) com ruídos estridentes e desesperados amplificados, chamando a

atenção para as condições cruéis que os animais reais sofrem quando são transportados de fazendas industriais para matadouros. Imita a realidade inquietante de uma forma artística e pode ser visto em vídeo publicado no YouTube (BANKSY)²⁵.

Figura 27 - Caminhão Matadouro de *Sirens of the Lambs* de Banksy, 2013.



Fonte: Portal Veganismo. Disponível em: <<https://www.portalveganismo.com.br/arte-design/artista-banksy-faz-intervencao-com-caminhao-de-matadouro/>> Acesso: 30 maio de 2017.

Esta não é a primeira vez que Banksy usou sua arte para fazer uma declaração forte sobre a relação dos humanos com os animais. Em 2008, sua instalação de "*pet shop*", "*The Village Pet Store e Charcoal Grill*", fazia uma crítica a relação dos homens com os animais. A instalação simula uma *pet shop* cheia de criaturas animatronicas, como um macaco rhesus e criaturas potenciais como palitos de peixe nadando em um

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=WDIz7mEJOeA>

tanque. A *Village Pet Store and Charcoal Grill*, é a primeira exibição oficial de Banksy em Nova York²⁶.

Figura 28 - Fachada da *Pet Store and Charcoal Grill* de Banksy (2008), com grandes janelas e porta de vidro, que permitem visualizar seu interior.



Fonte: *Woostercollective*. Disponível em: <<http://www.woostercollective.com/post/the-village-pet-store-and-charcoal-grill-opens-in-new-york-city>>. Acesso: 30 maio de 2017.

A instalação apresenta uma variedade de criaturas animatrônicas que evidenciam a crueldade infligida aos animais pelos seres humanos. Como a representação de um leopardo que se analisado de longe, parece estar deitado sobre um tronco, balançando a cauda, mas à medida que ocorre uma aproximação pode-se notar que representa um casaco feito da pele deste animal, material ainda comercializado por algumas marcas da indústria da moda; *sticks* (palitos) de peixe que parecem nadar em um aquário; uma coelhinha usando maquiagens em frente a uma penteadeira, em alusão aos testes realizados para indústrias de beleza e cosméticos, que ainda utilizam estes animais como cobaias de testes de segurança de seus produtos antes de serem comercializados pelos humanos; pintinhos em forma de *nuggets* de frango, mergulhando-se em molho;

²⁶ Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=PNhvZIsOZpg>

Figura 29 - Criaturas animatrônicas, da *Pet Store and Charcoal Grill* de Banksy (2008).



Fonte: *Woostercollective*. Disponível em: <<http://www.woostercollective.com/post/the-village-pet-store-and-charcoal-grill-opens-in-new-york-city>>. Acesso: 30 maio de 2017.

b) *Extinção!* instalação da artista Suzete Venturelli

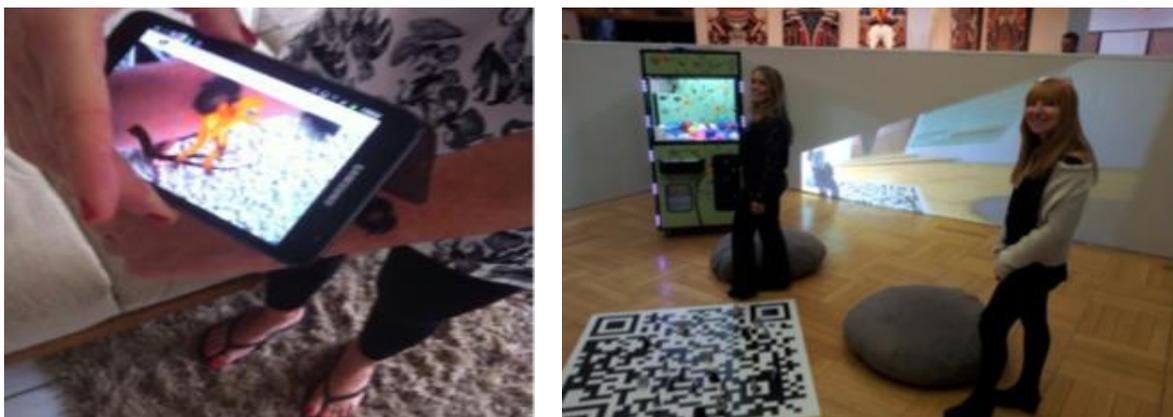
A artista foi convidada por Priscila Arantes, diretora técnica e curadora do Paço das Artes, a desenvolver um projeto em realidade aumentada. Assim, foi idealizado *Extinção!* no ano de 2014, que é composto por um sistema computacional de game arte, considerando a hibridização entre arte, ativismo, design, computação pervasiva e realidade aumentada.

O público é convidado a jogar em uma máquina de pegar bichinhos, na qual poderá, num tempo determinado, apanhar bolinhas com marcadores que mostram um mico-leão virtual, modelado em *software* livre 3D. Os marcadores são visualizados em *softwares* de realidade aumentada, por meio de câmeras instaladas em computadores ou em dispositivos móveis como celulares.

O visitante poderá levar a bolinha que conseguir pegar. Para jogar, é necessário comprar fichas, que serão inseridas na máquina para iniciar o sistema. Os valores arrecadados com a máquina são doados para o *Greenpeace*, para que sejam investidos na conscientização da preservação de florestas para a sobrevivência de espécies vivas.

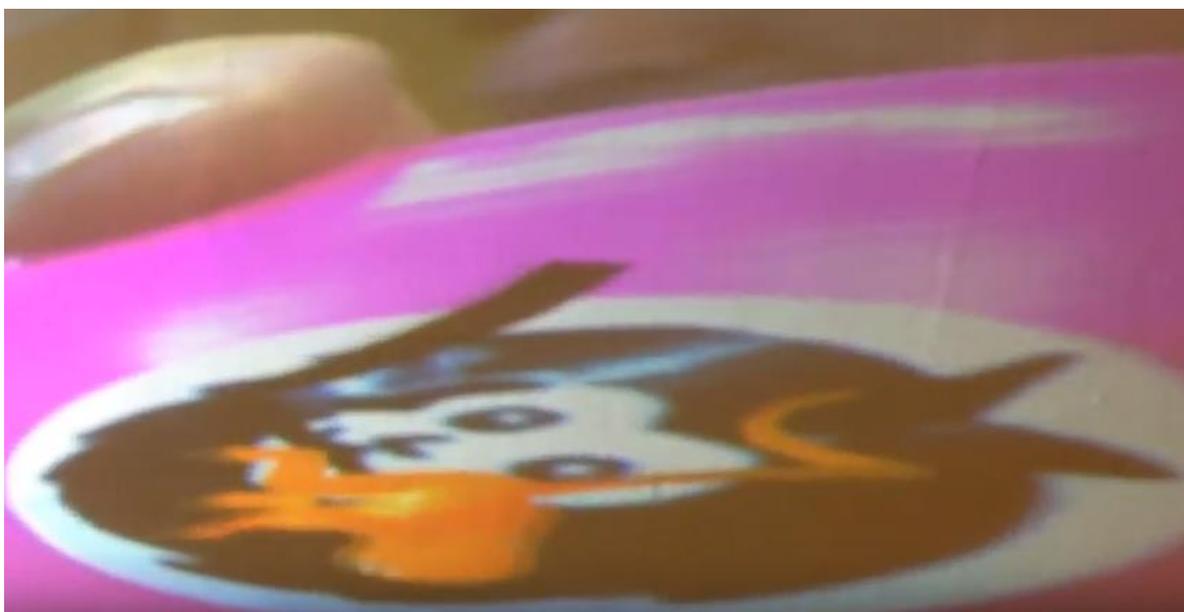
De acordo com a artista, a poética relaciona a imagem virtual com a situação das espécies vivas de nosso planeta, que sofrem ameaça pelo desmatamento, entre outros fatores. Na parte externa da máquina, existem informações sobre extinção no Brasil.

Figura 30 - Registros do mico leão em realidade aumentada (no *smartphone*) e máquina de bolinhas. Suzete Venturelli (2014).



Fonte: Paço das Artes. Disponível em: <http://pacodasartes.org.br/eventos-e-acoes-de-formacao/extincao_suzete_venturelli.aspx> Acesso: 27 maio de 2017.

Figura 31 - *Frame* de vídeo do YouTube²⁷, imagem projetada da realidade aumentada com bolinha retirada da máquina.



Fonte: Canal do *YouTube* Suzete Venturelli. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VllcwqRGc2Q>> Acesso: 27 maio de 2017.

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=VllcwqRGc2Q>

c) Instalação Humano, Demasiado Desumano. Prof. Dra. Débora Aita Gasparetto e Grupo de Pesquisa Design, Ciência e Tecnologia UFSM.

Nesta instalação é pedido perdão a vários animais, tanto domésticos, como selvagens, que foram explorados e maltratados pelo ser humano. Mistura o analógico com o digital, ao trazer um painel formado por vários cartazes de papelão unidos com imagens de diversos animais realizadas por meio de *stencil* (cada imagem é amarrada com um fio construindo uma rede de maus tratos), neste painel também encontra-se fixados *QR Codes* que podem ser acessados por aplicativo de leitura de código *QR* (previamente instalados nos *dois smartphones* pendurados a frente do trabalho) e quando lidos pelos dispositivos móveis, levam o interator para o *website*²⁸. O conteúdo dos *QR Codes*, trazem dados referentes aos maus tratos gerados pelos seres humanos aos animais presentes na instalação. As tintas usadas no *stencil* é natural de solos, doadas pelo Museu dos Solos do Rio Grande do Sul e o papelão reaproveitado, o que também evidencia a preocupação ecológica.

Figura 32 - Festival de Projetos Interativos. Instalação Interativa Humano, Demasiado Desumano. Evento D+, 2017 Natureza/Cultura/Sociedade.



Fonte: Página do *facebook* D+2017 Natureza/Cultura/Sociedade. Disponível em: <<https://www.facebook.com/719238614885942/photos/a.720380328105104.1073741828.719238614885942/940139492795852/?type=3&theater>>. Acesso: 20 jun. de 2017.

²⁸ <http://humanodemasiadodesumano.hol.es/>

Figura 33 - Instalação Interativa Humano, Demasiado Desumano. Festival de Projetos Interativos. Evento D+, 2017 Natureza/Cultura/Sociedade.



Fonte: Página do *facebook* D+2017 Natureza/Cultura/Sociedade. Disponível em: <https://www.facebook.com/719238614885942/photos/a.720380328105104.1073741828.719238614885942/940139492795852/?type=3&theater>. Acesso: 20 jun. de 2017.

2. OBJETOS COMUNICACIONAIS

Os objetos seriam tudo que existe, como coisas, nêutrons, seres imaginários e pessoas, podendo unicamente ser assimilados por uma dimensão quádrupla: o objeto sensual, a qualidade sensual, o objeto real e a qualidade real. O “objeto sensual” é o notado pela consciência; o “objeto real” se afasta totalmente da percepção e não temos como conhecê-lo; a “qualidade sensual” percebemos pelos sentidos e a “qualidade real” é alcançada somente por meio do intelecto (HARMAN, 2011).

Os segredos dos objetos nunca são revelados. Só podemos ver trajetórias e compreendê-las nas associações. Objetos são sempre múltiplos, portadores de funcionalidades, de *affordances*, de agências, mas também de memórias, comportamentos, sentimentos. A sua existência é só em parte percebida pela nossa experiência. Objetos estão sempre associados a outros objetos e outros componentes que formam a sua estabilidade como caixas-pretas. Mas basta um problema acontecer para que as suas redes tornem-se visíveis e os pedaços revelem outros objetos vinculados a outros objetos. Olhem para os objetos ao seu redor e tentem visualizar, abrindo as suas redes associativas, onde eles começam ou terminam. Podemos até identificar fronteiras, mas elas são permeáveis por questões políticas, sociais, ambientais, culturais, técnicas, entrelaçando-se e impedindo que possamos apreendê-los em sua totalidade (LEMOS, 2013, p. 21).

Desta forma, podemos dizer que apreendemos os objetos pelas suas qualidades sensuais quando os experienciamos, e pelas suas qualidades reais pelo intelecto, mas não chegamos a descobrir o segredo do objeto real.

Nas intervenções realizadas nesta pesquisa os objetos comunicacionais fizeram a ponte para transmitir as vivências dos cães comunitários e suas relações. Por meio destes, possuímos, com o auxílio da tecnologia, uma forma de interatividade entre humano e não humano, ocasionando uma hibridação do mundo físico com o digital. Comunicando o cão, no intuito de aumentar e difundir ainda mais a visibilidade do mesmo e suas vivências.

Se formos analisar os objetos, notamos que todos se comunicam de alguma forma, trocam e se associam, como pela passagem do tempo e com outros objetos do ambiente. Porém, com a *IoT*,²⁹ trata-se de outra forma de comunicação das coisas: uma comunicação informacional em rede por protocolos de conexão, seguindo

²⁹ Internet das Coisas (do inglês, *Internet of Things*, *IoT*)

algoritmos e performances, criando delegações, mediações, intermediações e estabilizações nas associações (LEMOS, 2013).

Atzori *et al.* (2010) afirmam esse caráter comunicacional e vivo das coisas. O caráter pervasivo da ação dos objetos sobre eles mesmos e sobre os humanos na vida cotidiana que oferece essa sensação de objetos vivos, ativos, mediando as ações sociais em busca de objetivos e metas precisas.

Vamos dizer apenas que os quase-objetos quase-sujeitos traçam redes. São reais, bem reais, e nós humanos os criamos. Mas são coletivos, uma vez que nos ligam uns aos outros, que circulam por nossas mãos e nos definem por sua própria circulação. São discursivos, portanto, narrados, históricos, dotados de sentimento e povoados de *actantes* com formas autônomas. São instáveis e arriscados, existenciais e portadores de ser (LATOURE, 2009, p. 88).

Assim, a ação social não apenas é assumida por estranhos, como se transfere ou é delegada a diferentes tipos de atores, capazes de levá-la adiante graças a outros modos de agir, a outros tipos de forças (LATOURE, 2012).

Portanto, à primeira vista, repor objetos no curso normal da ação pode parecer inócuo. Pois, nem se duvida que panelas "fervam" água, que facas "cortem" carne, que cestos "guardem" comida, que martelos "preguem" pregos, que grades "impeçam" crianças de cair, que etiquetas de preço "ajudem" pessoas a calcular e etc. (LATOURE, 2012).

Conforme Latour:

Para os sociólogos de associações, o que é novo não é a multiplicidade de objetos mobilizados por um curso de ação ao longo do caminho, ninguém jamais negou que eles existam aos milhares. Novo é o fato de os objetos surgirem de súbito não apenas como atores completos, mas também como aquilo que explica a paisagem, as notórias assimetrias, o rude exercício do poder. É dessa surpresa que os sociólogos de associações preferem partir, em vez de considerar, como muitos de seus colegas, que a questão obviamente está encerrada, que os objetos não fazem coisa alguma sequer comparável ou mesmo conectável a ação social humana e que, se as vezes "expressam" relações de poder, "simbolizam" hierarquias sociais, "agravam" desigualdades sociais, "transportam" o poder social, "objetivam" a igualdade e "materializam" relações de gênero, não podem estar na origem da atividade social (LATOURE, 2012, p. 109-110).

Ou seja, para os sociólogos das associações, não existe o poder supremo do ser humano acima de tudo e todos, mas sim atores sem hierarquias. Desta forma, o

actante, seja humano ou não humano, é aquele que produz efeitos na rede, modificando a situação e fazendo diferença.

2.1 TEORIA ATOR REDE (ANT) E INTERNET DAS COISAS (IOT)

Para a problematização da pesquisa é imperativo o uso da Teoria Ator Rede, combinada com a Internet das Coisas. Já que além de ser abordada a interação entre humanos e não humanos, sem os separá-los hierarquicamente, também são tratados aspectos que se referem a objetos comunicacionais que ao serem conectados à rede, agem de forma inteligente, o que ocasiona uma hibridação do mundo físico com o digital, gerando associações e transformações. Outrossim, não podemos nos esquecer que as cidades na contemporaneidade são bem mais do que elementos organizados e imóveis, nelas ocorrem diversas interações, muitas entre humanos e não humanos, que ocasionam fluxos informacionais.

As intervenções urbanas realizadas, nos mostram que, ao produzir *QR codes* adesivos e colá-los nas casinhas de cães comunitários, gerou-se uma ressignificação das mesmas, que a partir deste momento tornam-se além de abrigos, também objetos interativos comunicacionais. Assim, qualquer pessoa que tenha interesse em saber das vivências destes entes não humanos e mesmo interagir de alguma forma e possua um *smartphone* com o aplicativo de leitura de *QR code* será direcionado ao endereço do *blog* ReciproCidade.

Nas intervenções urbanas com realidade aumentada, adesivos e lambes também funcionam como marcadores que ao serem identificados pelo aplicativo Aurasma, geram uma série de registros poéticos das vivências dos cães comunitários. Enquanto o objeto “Toca”, além de abrigo, torna-se por meio de realidade aumentada, uma peça comunicacional, trazendo estes registros afetivos, bem como, o endereço da página do *Facebook* ReciproCidade.

Tanto o *blog* ReciproCidade, como a página no *Facebook*, são plataformas abertas ao público para participar, trocando vivências, informações e ideias que se liguem à temática, gerando, comunicação e movimento em rede sem hierarquias, híbrido, com trocas e fluxos de informações, conforme propaga a sociologia das associações de Bruno Latour.

Ao abordar a TAR, devemos lembrar que a mesma segue uma ontologia plana, ou seja, ao analisar o social não separa em hierarquias as associações realizadas entre humanos e não humanos, o que possibilita identificar as várias redes, bem como as associações entre os vários atores (LATOURE, 2012).

Neste sentido André Lemos define:

Precisamos de uma teoria do social que pense o híbrido, as mediações, as traduções, as purificações e as estabilizações para compreender, fora de estruturas ou frames explicativos a atual cultura digital. Uma teoria social das associações entre humanos e não humanos, associada a uma filosofia orientada ao objeto, é requerida para pensar a *IoT* em todas as suas facetas (híbridismo, automatismo, eficiência comunicativa, vigilância e controle). Essa teoria é a teoria ator-rede (TAR) (LEMOS, 2013, p. 33).

Assim, quando ligadas por um hífen, a expressão “ator-rede” nos dá a ideia de circulação e também de movimento, então não devemos extrair dela qualquer que seja a ideia de imobilidade. Pois Latour deixa claro que a expressão, “ator” não deve ser entendida como indivíduo, assim como a palavra “rede” não deve ser tida com a significação de sociedade (LEMOS, 2013).

Um ator é definido pelos efeitos de suas ações, de modo que o que não deixa traço não pode ser considerado ator. Ou seja, somente podem ser considerados atores aqueles elementos que produzem efeitos na rede, que a modificam e são modificados por ela e são estes elementos que devem fazer parte de sua descrição. Porém não há como anteciparmos que atores produzirão efeitos na rede, que atores farão diferença, senão acompanhando seus movimentos (LATOURE, 2012, p. 35).

Quanto à ideia de rede, Latour (2012) a especifica como aquilo que se forma das mediações, pois, a rede se constitui essencialmente de modo relacional, sendo as associações em um movimento contínuo que se faz e se desfaz, ou seja, o movimento do social em formação. Desta forma, rede é uma expressão para estimar quanta energia, movimento e especificidade nossos próprios relatos conseguem incluir. Rede é conceito, não coisa, que nos auxilia a descrever algo.

Corroborando com Bruno Latour no que tange à TAR, esta ao analisar o social não separa em hierarquias as associações realizadas entre humanos e não-humanos, o que possibilita identificar as várias redes, bem como as associações entre os vários atores (LEMOS, 2013).

No que se refere a Internet das Coisas, pode-se dizer que a mesma é um conceito tecnológico em que os objetos da vida cotidiana estariam conectados à rede, agindo de modo inteligente e sensorial. Também conhecida por *IoT* (*Internet of Things*), consiste na ideia da fusão do “mundo real” com o “mundo digital”, de modo que o indivíduo possa manter uma comunicação e interação constante, seja com outras pessoas ou objetos. Como descreveu Mark Weiser (1999), a Internet das Coisas concretiza a fase em que a informática se consolida de modo onipresente na vida das pessoas. Ou melhor, uma fase em que a realidade somente é concebida na hibridação do físico e do digital.

No entanto a expressão “Internet das Coisas”, ao que parece, foi proposta pela primeira vez pelo cientista Kevin Ashton do MIT³⁰ em 1999, para se referir ao uso de tecnologias que pudessem interconectar diversos aparelhos e objetos com a intenção de facilitar a vida das pessoas. A partir do artigo “A Coisa da Internet das Coisas”, escrito por Ashton dez anos depois, para o *RFID Journal*, esta expressão começou a se popularizar por todo o mundo.

Na *IoT* "coisas" são participantes ativos em processos de negócios, informações e sociais onde estão habilitados para interagir e se comunicar entre si e com o ambiente, através do intercâmbio de dados e informações "sentido" sobre o ambiente, enquanto reagem autonomamente aos eventos do "mundo real/físico" e influenciam executando processos que desencadeiam ações e criam serviços com ou sem intervenção humana direta. Interfaces na forma de serviços facilitam interações com essas coisas "inteligentes" através da Internet, ao consultar e alterar o seu estado e qualquer informação que lhes estão associados, tendo em conta questões de segurança e privacidade (*CERP IoT*, 2009, p. 06).

A elevada gama de sinônimos e olhares que a Internet das Coisas angariou ao longo do tempo indica sua complexidade e amplitude, pois os objetos conectados podem ser usados em diferentes contextos.

Yang et al. (2010) sinalizam que, para a Comissão Europeia que aborda o assunto, a *IoT* é aquela em que:

[...] as coisas com identidades e personalidades virtuais operam em espaços inteligentes usando interfaces inteligentes para se conectar e comunicar no âmbito social, ambiental e contextos de usuário [...] (Ibidem, p. 360).

³⁰ Instituto de Tecnologia de Massachusetts (em inglês, Massachusetts Institute of Technology, MIT) é um centro universitário de educação e pesquisa privado localizado em Cambridge, Massachusetts, nos Estados Unidos.

Ainda, para André Lemos (2013), esta seria uma adequação do IP³¹ a qualquer objeto, fazendo com que este tanto execute como comande ações e possa ser acessível de qualquer local conectado. O que manifesta como a qualidade (sensual e real) do objeto passa a adquirir novos delineamentos comunicacionais, o que por consequência eleva a sua ação sobre o mundo e deste sobre ele. Trazendo consigo, também a ideia de ubiquidade, que se refere à noção de algo que está em todos os lugares e em todos os momentos, persistente, sempre disponível e atuante (SANTAELLA, 2013).

Quando pensamos nestas relações podemos dizer que o objeto se torna vivo, é um participante da interatividade, pois ganha a capacidade de gerar comunicação e por conseguinte, informações que podem ser acessadas e associadas por meio das redes online.

Neste contexto, algumas interações entre humanos e não-humanos que trazem obras produzidas no campo da Arte e Tecnologia, mostrando situações que englobam o humano e o não-humano em relações não hierárquicas em que ambos são atuantes.

a) Amoreiras (2010). Av. Paulista, São Paulo. Gilberto Prado.

A intervenção urbana “Amoreiras”³² (2010), do artista brasileiro Gilberto Prado junto ao grupo Poéticas Digitais, consiste em cinco amoreiras que foram plantadas, em grandes vasos, na Avenida Paulista, São Paulo em 2010. A captação da poluição sonora foi feita através de microfones, que mediram as variações e discrepâncias de ruídos, como um sintoma dos diversos poluentes e poluidores.

O balançar dos galhos era provocado por uma “prótese motorizada” (disposta ao redor do tronco de cada árvore que vibravam, causando os movimentos nas folhas e nos galhos). A observação e o amadurecimento do comportamento das “árvores” foram possibilitados a partir de um algoritmo de aprendizado artificial. Ao longo dos dias, as árvores vibraram em diálogo com a variação dos fatores de poluição, numa

³¹ IP (Internet Protocol), ou Protocolo de Internet, é um número que identifica um dispositivo em uma rede (um computador, impressora, roteador).

³² Apresentado na exposição Emoção Artificial 5.0, Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural, São Paulo, 30 de junho a 5 de setembro de 2010.

dança de árvores, próteses e algoritmos, tornando aparente e de forma poética o balançar às vezes (in) voluntário-maquínico, e outras vezes através do próprio vento nas folhas.

O trabalho “Amoreiras” foi desenvolvido pelo grupo Poéticas Digitais, composto por: Gilberto Prado, Agnus Valente, Andrei Tomaz, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Sérgio Bonilha, Tania Fraga e Tatiana Trivisani.

Figura 34 - “Amoreiras”, Gilberto Prado e Grupo Poéticas Digitais, 2010.



Fonte: Grupo Poéticas Digitais. Disponível em: <<http://poeticasdigitais.net/POETICAS/amoreiras.html>>. Acesso: 17 jan. de 2017.

Em “Amoreiras”, aparecem características das duas teorias abordadas neste artigo, a TAR e a *IoT*. Entendendo que todos componentes que compõem esta obra, se comportam como agentes, atores conectados em rede, em um sistema de elementos humanos e não-humanos, onde os atores principais são as cinco mudas de amoreiras. O comportamento de cada árvore é autônomo e interativo em resposta à intensidade do som ambiente, também sendo influenciado pela “personalidade” das mesmas. A captura do som é realizada diretamente por um *patch*³³ escrito no *PureData*³⁴, que envia as informações para a aplicação principal, desenvolvida em Java, via sinal *OSC*³⁵ fazendo uso da Internet.

³³ Escrevendo objetos (“externals”) ou módulos (“patches”, “abstractions”) consegue-se ampliar as funcionalidades do Pd. Os trabalhos de muitos desenvolvedores estão disponíveis como parte do pacote básico do Pd e a comunidade de desenvolvedores cresce muito rapidamente

³⁴ Pure Data (ou simplesmente Pd) é um ambiente de programação gráfica para áudio e vídeo usado como ambiente de composição interativo e como estação de síntese e processamento de áudio em tempo real.

³⁵ OSC (Open Sound Control) – É um protocolo para comunicação aberta entre computadores, sintetizadores de som e outros dispositivos multimídia, desenvolvido pelo CNMAT (Center for New

b) ParQ: Parque da Cidade de Brasília como uma Obra de Arte (2011-2013), Suzete Venturelli.

Elaborado em equipe no MidiaLab (Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional) em conjunto com o Laboratório da Faculdade de Tecnologia e do Centro de Desenvolvimento Tecnológico Científico (CDTC) da Universidade de Brasília, o projeto artístico “parQ”, suscita reflexão sobre meio ambiente, além do desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral dos indivíduos nos parques das cidades, através da tecnologia pervasiva ubíqua, das redes sociais e da realidade aumentada. O projeto visa tornar os parques urbanos e parques nacionais mais inteligentes ao promover interação com seus usuários.

São instalados no parque ciberobjetos de sinalização de rua, vinculando o *software* parQ, com a imagem de *QR code*, que leva o usuário a conhecer o endereço do *wikinoparque*³⁶ através do celular. Contém ainda uma lixeira conectada à rede social, cuja função é verificar a educação ambiental dos usuários do parque e permitir a sua avaliação e visualização, por meio de uma câmera nela instalada.

Figura 35 - Representação dos ciberobjetos de sinalização ParQ e protótipo do ciberobjeto banco balança. Equipe do MidiaLab e Suzete Venturelli (2011-2013).



Fonte: Pdf online. Disponível em: <<https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/suzeteventurelli-all.pdf>>
Acesso: 17 jan. de 2017.

Music and Audio Technologies). Mensagens OSC são comumente transportadas através da internet e em sub-redes. Oferece a músicos e a artistas grande flexibilidade no uso dos dados enviados, possibilitando novas aplicações de comunicação.

³⁶ wikinoparque.unb.br

Outro ciberobjeto é um banco balança que verifica a saúde dos atletas do parque e envia a informação para a rede social e/ou celulares colaborando assim com dados relevantes relativos à saúde dos usuários do Parque da Cidade.

Entende-se que a ideia do projeto “parQ” é centrada nas relações entre os seres vivos, os objetos e o ambiente, com o objetivo principal de transformar o parque da cidade de Brasília numa obra de arte biocibernética. Ele é composto pela rede social comunitária (parq.unb.br) para qual convergem informações inseridas por meio de dispositivos móveis, assim como, pelo *software* parQ, que envia e recebe informações por meio dos dispositivos móveis, dos seres vivos, dos objetos e do ambiente do parque, visualizadas pelas mídias sociais. Além disso, ciberobjetos instalados no parque se comunicam com a rede social, enviando diferentes tipos de informações.

Portanto, tratamos, de aspectos referentes a objetos interativos em Arte e Tecnologia, suas especificidades, comunicação, associações a partir da relação do humano e não humano, com base no campo da Internet das Coisas e da Teoria Ator-Rede. Busca-se compreender como se dá a comunicação de “coisas” físicas e digitais, por meio de identidades associadas a uma infraestrutura de rede dinâmica fazendo uso de interfaces inteligentes e integradas às redes. As coisas/objetos se tornam capazes de interagir e de se comunicar entre si e com o meio ambiente através da troca de dados, reagindo de forma autônoma ou não aos eventos do “mundo físico”.

Na contemporaneidade, novas formas de comunicação e de interatividade estão cada vez mais presentes, tanto em trabalhos de Arte e Tecnologia como no nosso dia a dia, fazendo-se pertinentes reflexões sobre o que se apresenta a nossa frente, que relações estão implícitas no uso cotidiano das tecnologias e que abordagens são utilizadas para se tecerem tais reflexões que incluem humanos e não-humanos.

2.2 TOCA EM REALIDADE AUMENTADA

O objeto comunicacional, “Toca” em realidade aumentada, baseia-se em uma combinação da forma das tocas onde os lobos antecessores dos cães, abrigavam-se (na busca de proteção). Em seu interior é forrada com papelão que muitos cães na

atualidade usam para se abrigar e se aquecer nas ruas, seu exterior é revestido com material plástico para resguardar de intempéries.

Optou-se por sair das formas de casinhas convencionais (que mais lembram uma casa de humano), buscando uma forma orgânica que lembrasse uma toca, abrigo tanto de lobos como de cães selvagens, sem deixar de pensar na questão de proteção e conforto, no intuito de reunir aspectos ligados ao histórico dos cães em si.

Através de adesivos e lambes (marcadores) colados na mesma, os interatores podem visualizar a realidade aumentada, bem como ter disponível o endereço da página do *facebook* ReciproCidade, onde podem acessar a poética e também participar colaborativamente. O que torna a “Toca” além de um abrigo, um objeto infocomunicacional.

No Apêndice A consta o processo criativo de execução da Toca, etapas e materiais. Pretende-se posteriormente doar a mesma para cães comunitários ou cães de rua.

Figura 36 - Registros fotográficos da realidade aumentada na *Toca*, (Freguês) de Bárbara M. Pereira, 2017.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 37 - Registros fotográficos da realidade aumentada na *Toca*, (Gorda) de Bárbara M. Pereira, 2017.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 38 - Registros fotográficos da realidade aumentada na *Toca*, (Gorda, cães do calçadão, Baio e Amigo) de Bárbara M. Pereira, 2017.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Em “Toca”, ocorre a hibridização tanto de mídia analógica, como de digital. Gerando comunicação (como preconiza a Internet das Coisas comentada por André Lemos) e associações, focando em trocas não hierárquicas, como propaga a sociologia das associações de Bruno Latour, procurando uma reciprocidade de afetos,

já que estes cães devem ser notados como seres sencientes que merecem respeito e uma melhoria na sua qualidade de vida.

2.3 INTERVENÇÕES URBANAS EM REALIDADE AUMENTADA

Dando sequência aos trabalhos práticos poéticos da pesquisa ReciproCidade foram realizadas uma série de intervenções em realidade aumentada na cidade de Santa Maria RS. O aplicativo utilizado para fazer a realidade aumentada foi o HP *Reveal Aurasma*, que pode ser facilmente baixado na *google play* direto no *smartphone ou tablet*. Os programas usados foram o *Adobe Premiere* (para edição de vídeos), *After Effects* (para efeito de frase animada com imagem), *photoshop* (para edição de imagens) e *Corel Draw* (para fazer etiquetas). Para realizar os *gifs*, a plataforma existente na página *Giphy online*.³⁷

Visto que, os trabalhos possuem tecnologia e situam-se no meio urbano, optou-se pela colocação de etiquetas informacionais junto aos mesmos, para que a população de um modo geral, tivesse informações de como interagir. As intervenções possuem registros da ação, informações e vídeos, que podem ser acessados na página do *Facebook ReciproCidade*³⁸, o endereço da página está presente nas etiquetas explicativas.

Para as intervenções igualmente foram utilizados adesivos e lambes. Os adesivos de patinhas delimitam os lugares onde estes cães mais convivem ou conviveram e deixaram sua marca. As silhuetas foram idealizadas pensando em cães icônicos do meio urbano da cidade e que possuem uma forte ligação com esta, pois viveram a mesma em seu dia a dia e criaram laços afetivos com diversos habitantes. Tanto as patinhas com o dizer ReciproCidade, como as silhuetas, servem também como marcadores que ativam a realidade aumentada de cada cão.

a) Intervenções no Calçadão Salvador Isaías, Santa Maria RS, Gorda:

Local onde por muitos anos foi lar da “famosa” Gorda do Calçadão, que ali viveu até ficar bem velhinha, quando foi adotada pela família da Luciele Godoy (onde

³⁷ (<https://giphy.com/>)

³⁸ <https://www.facebook.com/ReciproCidade-160025297952026/>

desfrutou seus últimos anos de vida), muitos habitantes ficaram felizes e outros tantos desconsolados por perderem a sua companhia habitual. Gorda, era figura frequente em passeatas no centro, tinha até perfil dedicado a ela no extinto *orkut* e adorava tirar belos cochilos. Mediante as intervenções, trazemos ela novamente a um de seus locais favoritos e onde passou maior parte de sua vida.

O vídeo utilizado no aplicativo Aurasma (para ser feita a realidade aumentada presente nas imagens abaixo), foi retirado de uma matéria disponível no YouTube³⁹ realizada para o jornal Diário de Santa Maria, esta posteriormente foi editada com a utilização do software *Adobe Premiere*, com o auxílio do programa foi possível editar o vídeo onde Gorda interage com a população que passa pelo Calçadão. A patinha adesiva ReciproCidade que aparece na intervenção serviu como marcador para ativação e visualização da realidade aumentada ao focar a câmera do *smartphone*, com o aplicativo instalado.

Figura 39 - Realizando a intervenção, adesivo marcador e etiqueta tutorial da realidade aumentada.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

³⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=8kj802awPe4&t=4s>

Figura 40 - Patinha adesiva, marcador da realidade aumentada e etiqueta explicativa com endereço da página do *Facebook* ReciproCidade.



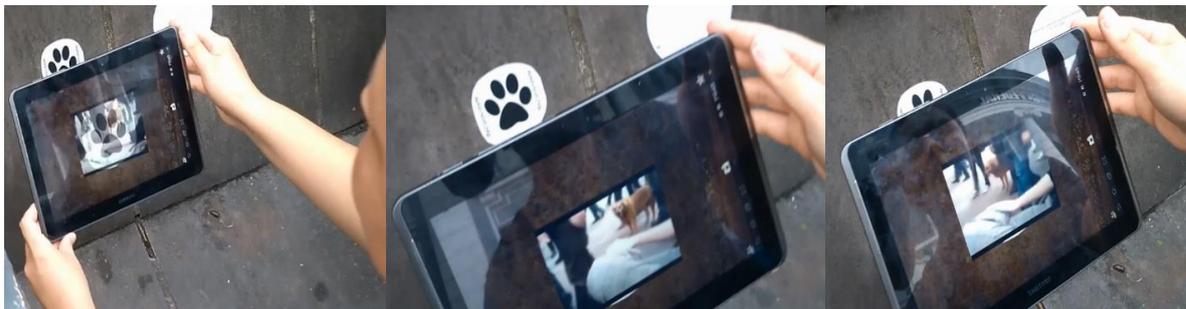
Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

Figura 41 - Intervenção e cães comunitários ao fundo.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017

Figura 42 - Registros fotográficos da realidade aumentada em funcionamento, Gorda do calçado interagindo novamente.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Para o lambe foi utilizada uma imagem retirada da internet ⁴⁰ e posteriormente trabalhou-se a mesma no *photoshop*, cortando o fundo, transformando em formato *PNG* e utilizando uma saturação estilo sólida, para efeito de silhueta. Sobre esta colou-se um adesivo patinha ReciproCidade, o conjunto é marcador da realidade aumentada, assim quando focada a câmera do *smartphone* que possua o *app* instalado pode-se visualizar a mesma. Na efetuação da realidade aumentada foi usada a imagem base trabalhada na silhueta, só que aqui optou-se por transformá-la em *PNG* no *photoshop*, para que se integrasse diretamente com o ambiente de fundo.

Figura 43 - Intervenção com lambe e realidade aumentada.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

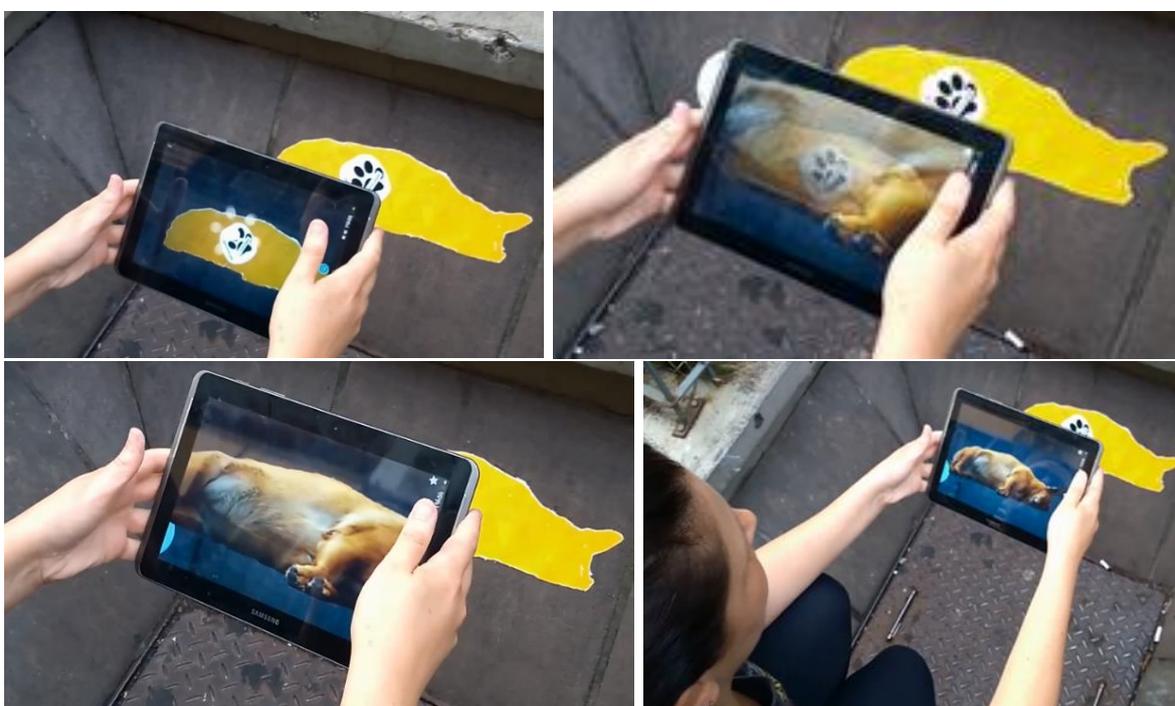
⁴⁰ <https://hiveminer.com/Tags/cal%C3%A7ad%C3%A3o,maria>

Figura 44 – Realização da Intervenção com lambe e realidade aumentada.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 45 - Realidade aumentada em funcionamento, *frames* do vídeo.



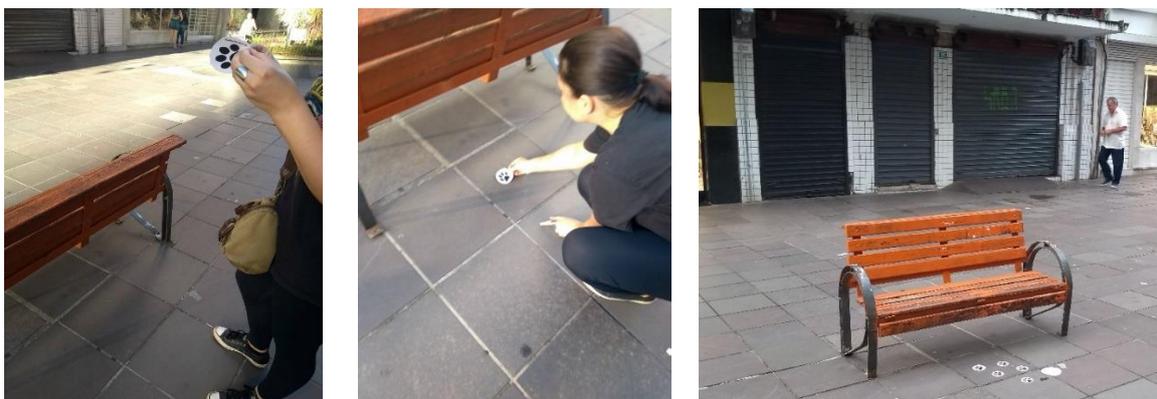
Fonte: Facebook ReciproCidade. Disponível em:< <https://www.facebook.com/ReciproCidade-160025297952026/>>. Acesso: 10 jan. 2018.

b) Intervenção no Calçadão Salvador Isaía, Santa Maria, RS., Baio:

Baio adora tirar longos cochilos perto do ar condicionado das lojas ou próximo aos bancos. No período do dia quase sempre encontra-se no Calçadão, onde ganha atenção, carinho, comida e água. É um dos cães comunitários mais conhecidos da cidade. A noite na maioria das vezes fica próximo ao trailer de xis no início da Rua Dr. Bozano, onde sai alimentado, já que a maioria dos clientes não resistem a expressão deidão. Baio anda seguidamente acompanhado do Peludo e do Preto, também cães comunitários e parte de sua matilha urbana.

As patinhas adesivas usadas na intervenção foram coladas em pontos do calçadão onde este costuma ficar, como rastros do mesmo e também serviram de marcadores para a ativação da realidade aumentada, que pode ser visualizada ao mirar a câmera do smartphone (com o *app* Aurasma instalado). A imagem utilizada é uma captura realizada em um de seus cochilos diários, posteriormente passada para o formato *PNG*, com o auxílio do *photoshop*.

Figura 46 - Realização da Intervenção Baio.



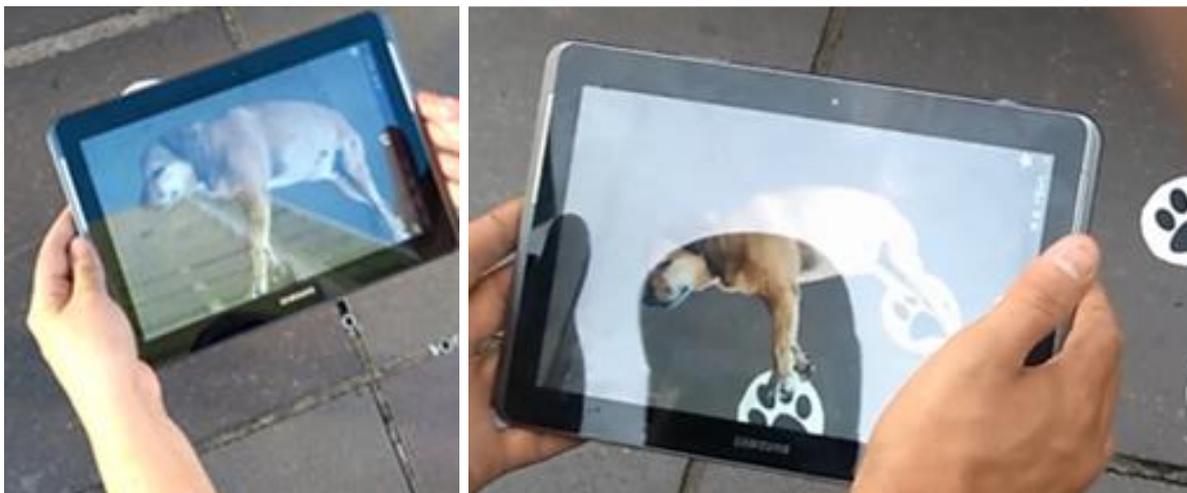
Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 47 - Registros fotográficos da realidade aumentada em funcionamento.



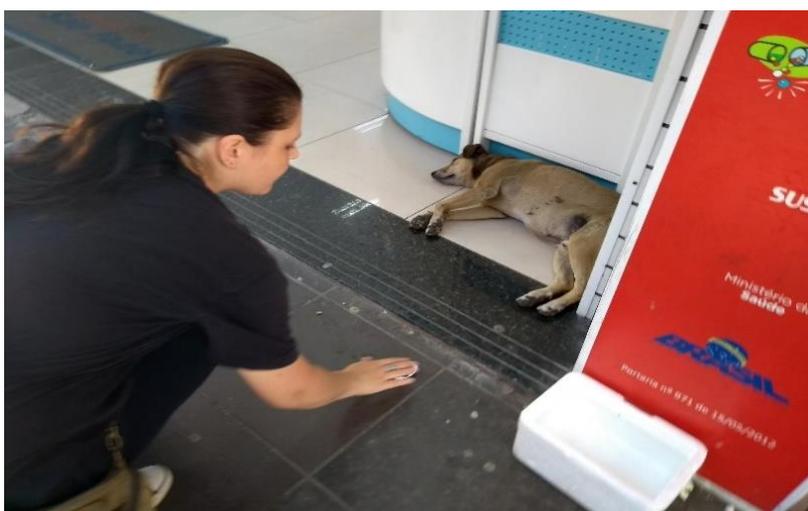
Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 48 - Realidade aumentada em funcionamento.



Fonte: Bárbara M. Pereira e Matheus Moreno, 2017.

Figura 49 - Baio em uma de suas atividades preferidas, dormir, aproveitando o ar condicionado das lojas, agora acompanhado de sua realidade aumentada.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

c) Intervenção realizada no calçadão, juntos Peludo, Preto, Baio:

Era um dia à tardinha, já quase anoitecendo, os cães seguiram o Sesc Circo, interagindo animadamente com os envolvidos. Achei o momento bastante interessante, independentemente de ser corriqueiro, pois os cães do calçadão Salvador Isaía, adoram estar com um grande número de pessoas e onde haja bastante movimentação.

Os registros realizados foram usados para a execução de um *gif*, com o auxílio da plataforma existente na página *Giphy online*, este posteriormente foi aplicado na

realidade aumentada com a utilização do Aurasma. As patinhas servem também como marcador e foram coladas próximas onde foram feitos os registros.

A realização da intervenção urbana deu-se “na boca” do calçadão, espaço onde estes cães costumam ficar e de onde acompanharam o Sesc circo. Assim, por meio das informações presentes na etiqueta explicativa colada próxima as patinhas, é possível através do uso de um *smartphone* com *app* de realidade aumentada instalado ter acesso ao *gif*, interagir e “reviver” este momento.

Figura 50 - Realização da intervenção urbana.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 51 - Realidade aumentada no *smartphone*, frames do vídeo da intervenção em funcionamento.



Fonte: Facebook ReciproCidade. Disponível em: < <https://www.facebook.com/ReciproCidade-160025297952026/> >. Acesso: 10 jan. 2018.

d) Intervenção realizada na rua 24 horas:

Amigo é um dos cães comunitários mais antigos que Santa Maria já teve, viveu por cerca de 20 anos e transitava por grande parte da área central da cidade. Era cuidado e amado por diversas pessoas. Possui inclusive uma placa em um pedestal na Praça dos Bombeiros, para homenageá-lo, a ideia foi da ONG Amigos dos Animais, com apoio da Câmara de Comércio, Indústria e Serviços de Santa Maria (Cacism). De acordo com Mirna Adriana Jorge, voluntária na ONG, o objetivo da homenagem é mostrar que um cão pode viver em liberdade e ser bem tratado. Segundo ela, a placa refere-se ao Amigo, mas também à todas as pessoas que se dedicaram a ele, que deram carinho, alimentos e assistência ao cão. Tanto que na sua inauguração estavam presentes dezenas de famílias, muitas delas conhecidas de Amigo, que morreu em 2014. A aposentada Vera Mary de Resende, 75 anos, é uma das protetoras de animais mais antiga da cidade, inclusive esteve na cerimônia e destacou a importante relação entre os animais e os humanos: relatando que a aproximação dele com as pessoas era muito bonita, cercada de carinho e companheirismo. Amigo adorava a liberdade de viver nas ruas de sua cidade e todas tentativas de adoção não deram certo.

Figura 52 - Intervenção urbana, lambe.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 53 - Registros fotográficos da Intervenção urbana, cão Amigo.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

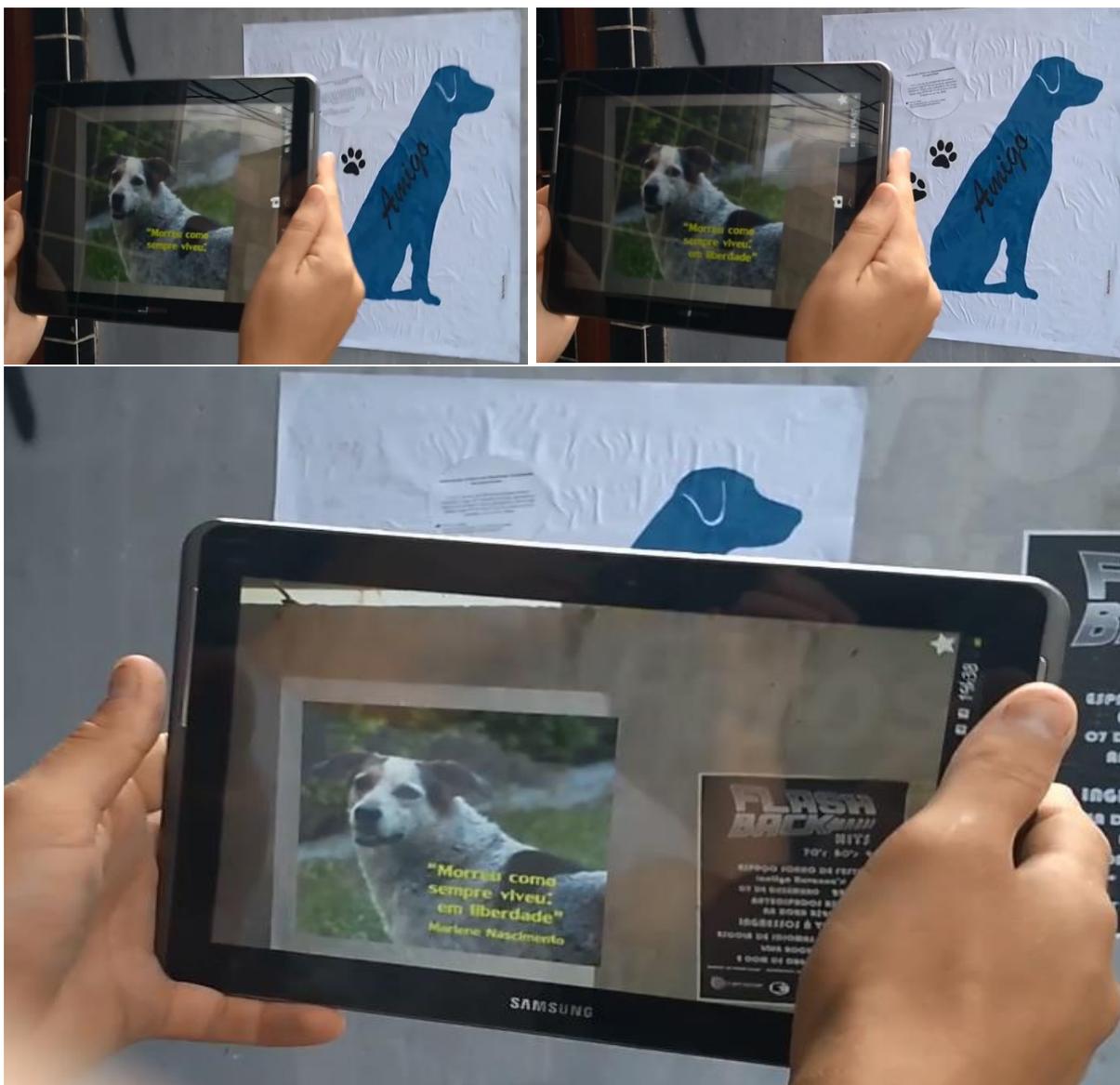
Para a intervenção urbana foi colado em um muro central um lambe da silhueta do cão (marcador para a realidade aumentada), que é acionada ao apontar a câmera do *smartphone* com o aplicativo instalado, para a palavra Amigo presente na silhueta. Logo, aparece uma imagem do cão Amigo e uma frase em movimento escrita e dedicada a este, por Marlene Nascimento (veterinária e protetora bastante conhecida da cidade). A imagem e a frase foram trabalhadas no *after effects*, para aplicação no *app* Aurasma.

Figura 54 - Realidade aumentada (Amigo).



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 55 - Realidade aumentada em funcionamento.



Fonte: Bárbara M. Pereira e Matheus Moreno, 2017.

e) Intervenção na rua Conceição Voltier, bairro km3:

Freguês, atualmente adotado, foi durante um longo tempo cão comunitário, no início tinha medo de pessoas, ao que tudo indica, foi abandonado depois que seu tutor faleceu. Aos poucos foi retomando a confiança nos humanos, hoje é um cão feliz, que possui um lar, mas não deixa de conviver com aqueles que não desistiram dele, lhe deram cuidados e afeto quando mais precisava.

Nas proximidades onde este habitava realizei a intervenção escrevendo com canetão⁴¹ uma frase ligada a antiga realidade deste cão e colando o adesivo

⁴¹ Canetão 94 *Paint Marker* Montana

ReciproCidade marcador da realidade aumentada, onde ao focar a câmera do *smartphone* (com o *app* Hp Reveal Aurasma instalado) pode-se visualizar a mesma.

Para aplicar ao Aurasma e criar a realidade aumentada, fiz um *gif*, por meio da página *giphy online*, com imagens que registram e refletem bastante a personalidade atual e a alegria deste cão de estar com aqueles que o cuidaram e que ele nutre um grande carinho, estabelecendo uma troca que não cessou e nem foi esquecida mesmo após a adoção.

Figura 56 - Frames da intervenção frase com canetão.



Fonte: Facebook ReciproCidade. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ReciproCidade-160025297952026/>>. Acesso: 10 jan. 2018.

Figura 57 - Realização da intervenção sob os olhares do Freguês, testando o marcador.



Fonte: Matheus Moreno, 2017.

Figura 58 - Frames do vídeo da realidade aumentada.



Fonte: Facebook ReciproCidade. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ReciproCidade-160025297952026/>>. Acesso: 12 jan. 2018.

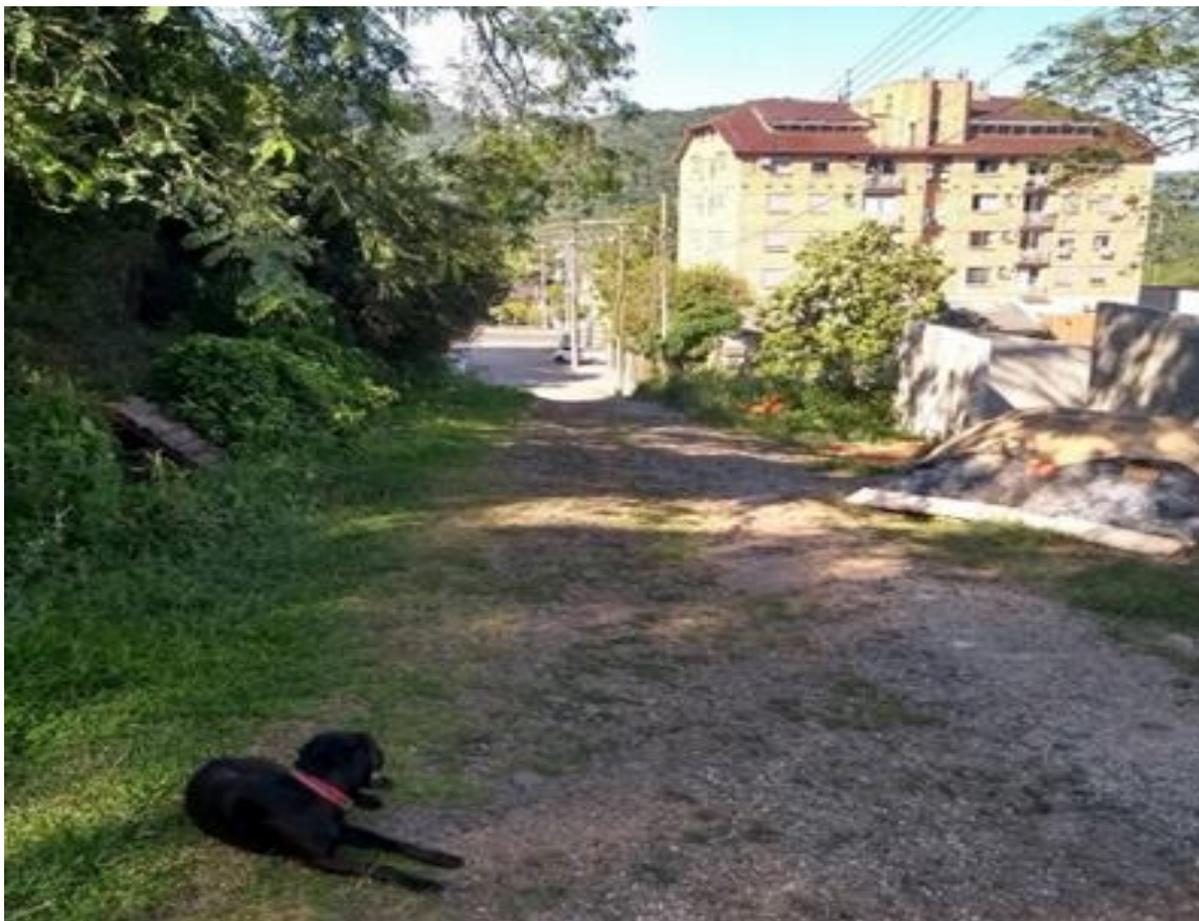
Do espaço onde antes habitou por meses “isolado” (após o falecimento de seu tutor), o cão Freguês não gosta de se aproximar. Porém, na rua Conceição Voltier, onde recebeu acolhimento de moradores dos arredores, este mesmo após a adoção, faz questão de escapar pela tela da casa onde vive para trocar carinho e atenção com as pessoas que não lhe faltaram em momentos difíceis.

Figura 59 - Local da intervenção e arredores onde vivia o cão comunitário, Freguês, atualmente adotado.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

Figura 60 - Apreciando a bela vista.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

Nas intervenções acima apresentadas ocorre tanto o uso de mídias analógicas, como digitais, na disseminação de um território informacional, havendo a presença de objetos interativos e comunicacionais, pois com o *smartphone* ou tablet, a realidade aumentada pode ser visualizada ao ser acionada por meio dos marcadores adesivos e lambes. Ocorrendo também o uso da TAR, no momento em que acontecem associações híbridas e sem hierarquias, focando na troca de vivências e afetos.

3. REDES ASSOCIATIVAS

A pesquisa possui relação com as redes associativas pois aborda a comunicação entre humanos e não-humanos de forma não hierárquica e plana, onde todos são atores e deixam rastros de suas ações na rede.

Para isto nos baseamos, na Teoria Ator-Rede que foi criada por Bruno Latour e Michel Callon nos anos 90 e possui como objetivo oferecer um entendimento do social como resultado de associações, operando como alternativa a sociologia clássica ou a sociologia do social.

Assim, o social é o que emerge destas associações, geradas a partir das ações entre *actantes*, sejam humanos ou não, desde que, estejam em movimento.

Neste aspecto à ideia de rede para Bruno Latour (2012) é o movimento do social em formação, que é gerado por associações contínuas. Corroborado com Latour para Lemos (2013), a rede segue uma ontologia plana, pois o social não é dividido em hierarquias de associações entre humanos e não-humanos, o que possibilita associações entre atores diversos e por consequência a identificação de redes variadas.

Latour em seu livro “Reagregando o Social” (2012), utiliza a metáfora do supermercado, onde se refere ao "social" não como a uma gôndola ou ala específica, mas as várias modificações feitas no lugar para exibir os produtos, embalá-los, etiquetá-los, colocar-lhes preços. Isto porque, essas pequenas alterações revelam ao observador quais combinações, novas foram exploradas e que caminhos serão seguidos, melhor dizendo a rede.

Então podemos dizer que são das associações que surgem e formam-se as redes. A partir dos efeitos gerados podemos rastreá-las, seguindo os atores por meio de ações em fluxo.

3.1 CARTOGRAFIA DAS CONTROVÉRSIAS

A presente dissertação faz uso da cartografia das controvérsias por propiciar uma prática da TAR de maneira metodológica. Além disso, como o que vem sendo efetivado neste trabalho, seu uso deve estar intimamente ligado ao ato de exploração

e não a categorização prévia de dados. Sendo integrada aos métodos digitais de pesquisa social e a máxima em TAR, conforme Latour (2009), “apenas siga os atores”, estabelecendo atenção às mediações nas redes. Além disso, na TAR os *actantes* estão em constante movimento e enquanto isso ocorre haverão controvérsias.

A controvérsia é o momento ideal para revelar a circulação da agência, a mediação, as traduções entre *actantes*, a constituição de intermediários, as relações de força, os embates antes de suas estabilizações como caixas-pretas (LEMOS, 2013, p. 106).

Conforme Venturini (2012), a Cartografia das Controvérsias é uma versão didática e metodológica da Teoria Ator-Rede, que se apresenta como um conjunto de técnicas para mapear e visualizar controvérsias, não estipulando protocolos metodológicos. Ela não extingue a necessidade dos mesmos, mas deixa o pesquisador livre para empregar teorias e métodos de observação. Os autores da Cartografia afirmam que a imparcialidade é impraticável e que para aproximar-se dela o pesquisador deve multiplicar os pontos de vista a partir dos quais o fenômeno pode ser abordado, levando em conta o que querem dizer os *actantes*.

Para a TAR, ambientes onde existem controvérsia são ótimos para a análise da formação de estruturas sociais: eles evidenciam atores, relações e agências que de outra forma poderiam passar despercebidas. Venturini, um dos principais colaboradores de Latour na aplicação desta metodologia, julga as controvérsias como um fenômeno complexo, por não estabelecer um consenso, onde os atores discordam ou concordam na discordância. Se as questões se estabilizam (*black boxed*) as controvérsias param de existir, até que um novo conflito surja, juntamente com os atores (VENTURINI, 2010).

O lugar e o tempo da observação, onde se elaboram as associações e o “social” aparece antes de se congelar ou se estabilizar em caixas-pretas. A visibilidade da rede se dá nas controvérsias. [...] É pelas controvérsias que vemos o social em sua tensão formadora, em seu “magma”, como prefere Venturini (LEMOS, 2013, p. 55).

Se formos analisar à prática o pesquisador que faz uso da TAR cartografa sempre banindo hierarquias, tanto em sua opinião, como em sua documentação. Assim: “Trabalha-se no sentido de registrar as comunicações dos *actantes*, e não filtrar; descrever, ou disciplinar” (LATOURE, 2006, p.67).

O cartógrafo deve mostrar um amadurecimento em relação ao tema abordado, respeitando todos os atores na diversidade da controvérsia, para registrar os diversos pontos relevantes que se apresentarem (VENTURINI, 2012).

Assim, esta metodologia foi escolhida para ser utilizada na pesquisa por trazer diversas características que se comunicam com a mesma, como ser aplicada a Teoria Ator-Rede no que se refere à prática, abordar os *actantes* sem hierarquias e em movimento, explorando e comunicando suas ações nas controvérsias.

3.2 RECIPROCIDADE NO COLETIVO

Para a pesquisa foi criado um site/blog⁴² no *wordpress.com*, intitulado ReciproCidade, onde estão presentes dados diversos sobre a mesma e seus desdobramentos. Como as intervenções urbanas, mapeamentos, informações e imagens. Existem *QR codes*, espalhados na cidade e em casinhas de cães comunitários, assim, a cartografia digital ReciproCidade, pode ser acessada para interação.

Posteriormente houve a criação de uma página no *facebook* intitulada ReciproCidade, onde estão disponibilizadas as primeiras etapas da pesquisa por meio de links diretos, que levam ao blog/site⁴³, bem como registros e informações mais recentes, optou-se por ter como base a página no *facebook*⁴⁴, ao notar que ocorre uma maior receptividade e facilidade de visualização e interação. Nesta estão dispostas informações, vídeos e registros da pesquisa. É também uma plataforma aberta ao público para participar, trocando vivências, informações, propostas e ideias que se liguem a temática.

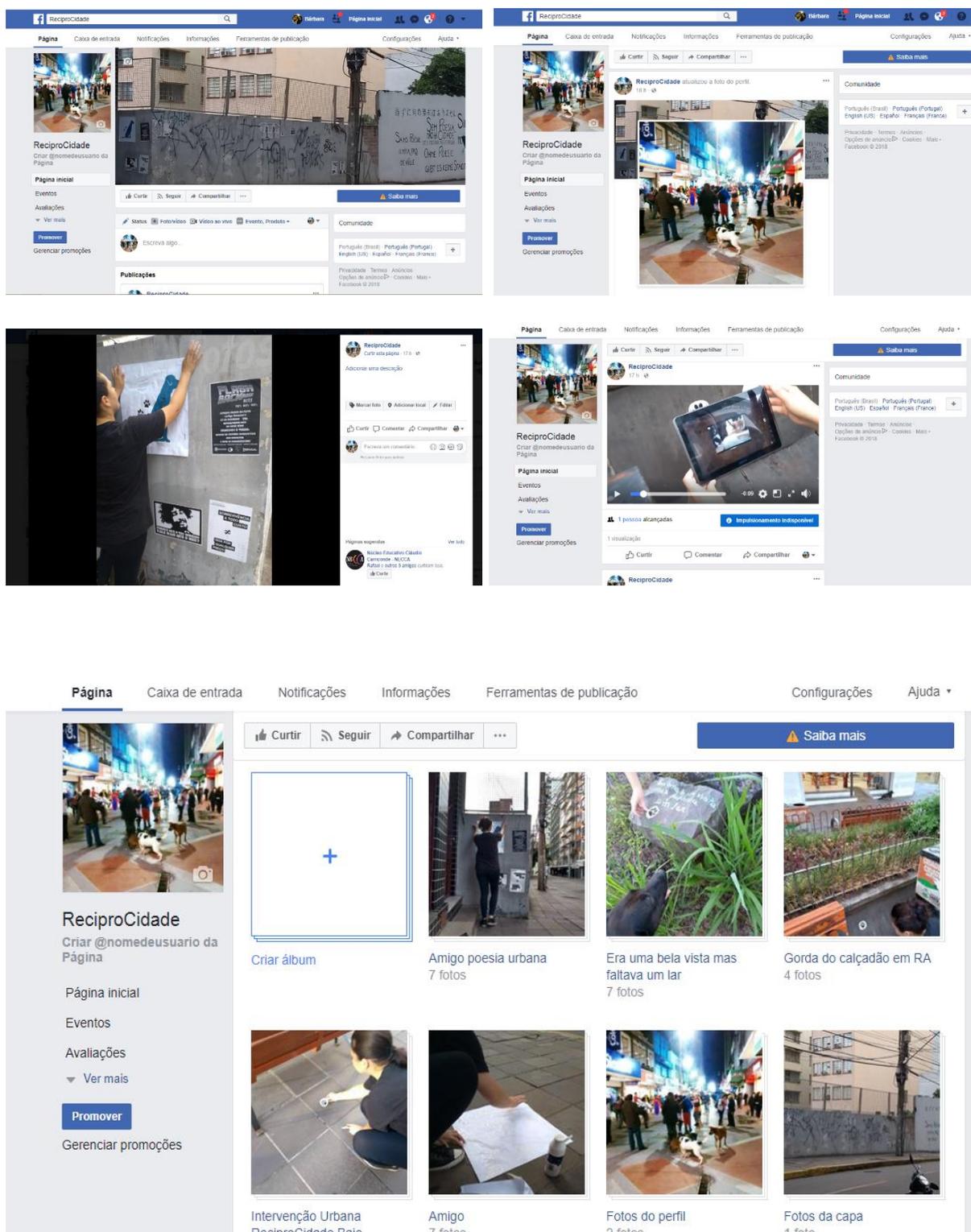
Buscando uma comunicação e movimento em rede sem hierarquias, híbrido, com trocas e fluxos de informações, conforme a sociologia das associações de Bruno Latour.

⁴² <https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>

⁴³ <https://reciprocidade2017.wordpress.com/>; <https://reciprocidade2017.wordpress.com/blog/>

⁴⁴ <https://www.facebook.com/ReciproCidade-160025297952026/>

Figura 61 - Prints da página ReciproCidade no Facebook.



Fonte: Facebook ReciproCidade. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ReciproCidade-160025297952026/?ref=bookmarks>>. Acesso: 01 fev. de 2018.

Figura 62 - Print de ReciproCidade, página do Facebook.

The screenshot shows the Facebook interface for the page 'ReciproCidade'. At the top, there are navigation links: 'Página', 'Caixa de entrada', 'Notificações', 'Informações', 'Ferramentas de publicação', 'Configurações', and 'Ajuda'. Below these are interaction buttons: 'Curtir', 'Seguir', 'Compartilhar', and a 'Saiba mais' button. A section titled 'Apresenta um dos seus vídeos' includes a search bar for 'ReciproCidade's videos' and an 'Escolher vídeo' button. The main content area is titled 'Todos os vídeos' and features a grid of video thumbnails with their respective titles and durations. The visible video titles and durations are: 'Baio fazendo o que mais gosta' (0:20), 'Amigo é poesia no urbano' (0:34), 'Era uma Bela Vista mas faltava um lar' (0:17), 'Freguês' (2-10), 'Gorda do Calçadão' (0:12), 'Olhe quem está novamente no Calçadão. Gorda em Realidade...' (0:26), and 'Gorda do Calçadão intervenção urbana' (0:18). A left sidebar contains navigation options: 'Página inicial', 'Eventos', 'Avaliações', 'Sobre', 'Vídeos', 'Fotos', 'Publicações', 'Comunidade', and 'Promover'. The URL at the bottom of the page is https://www.facebook.com/pq/ReciproCidade-160025297952026/videos/?ref=page_internal#.

Fonte: Facebook ReciproCidade. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ReciproCidade-160025297952026/?ref=bookmarks>>. Acesso: 01 fev. de 2018.

Assim quando pensamos em coletividade obtemos por meio das redes sociais também um aporte tecnológico, permitindo que sejam partilhadas informações, ideias e vivências no que se refere a temática, pois os seres humanos enquanto comunidade, tem maior capacidade de melhorar suas formas de convívio, no momento em que ocorre esta hibridização e cessam-se qualquer tipo de pensamentos hierárquicos. Os cães, por sua vez, também necessitam de convívio com o humano, são seres sociais e embora tenham contato com outros cães e organização de matilha para com estes, quando se trata dos humanos o correto é que haja troca de afetos, cuidados e sociabilidade. Mesmo os cães que vivem nas ruas, necessitam desta troca com o humano.

Então, além do contato físico direto, podemos também fazer uso das redes sociais como uma maneira de comunicar e interagir, visando gerar trocas de ideias e propostas, buscando melhorar a qualidade de vida destes animais, seja no meio urbano onde vivem ou os auxiliando a encontrar um futuro lar. As intervenções artísticas, evidenciam poeticamente suas vivências, no intuito de chamar atenção a esta realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta “ReciproCidade: Cães Comunitários em Redes Associativas”, buscou proporcionar relações comunicativas que sensibilizem as conexões entre humanos e não humanos, ou seja, cães comunitários desta cidade, Santa Maria, RS. Por intermédio das interações e informações em fluxo, que podem gerar trocas de afetos e vivências. Provocando hibridizações entre espaço físico e ciberespaço, assim, compondo trocas e fluxos comunicacionais entre atores da rede associativa.

A poética deste trabalho integrou conhecimentos específicos, bem como, de outras áreas, em uma pesquisa em Arte Contemporânea, que faz uso da cartografia das controvérsias por propiciar uma prática da TAR de maneira metodológica. Nesta, seu uso deve estar intimamente ligado ao ato de exploração e não a categorização prévia de dados, integrada aos métodos digitais de pesquisa social e a máxima em TAR, estabelecendo uma atenção às mediações nas redes.

Deste modo, entende-se que essa investigação poética em Arte e Tecnologia é resultante da associação entre produção prática e fundamentação teórica, utilizando-se de meios tecnológicos, como modos investigativos para o agrupamento de dados e de referências.

Na efetivação poética, aborda-se uma metodologia que associa a prática artística às problematizações teóricas. Nesse sentido, foram investigadas teorias que deram embasamento para a associação do interator de forma comunicacional, não hierárquica e híbrida, gerando entre humanos e não humanos, trocas e fluxos com desdobramentos em rede. Assim, as conexões entre mídias analógicas e digitais são capazes de gerir informações e comunicações variadas, resultantes das interações entre os *actantes* envolvidos.

Nesta pesquisa fez-se uso de tecnologias diversas, para a realização das práticas artísticas apresentadas. Inicialmente, mapeamentos afetivos e intervenções urbanas, onde as casinhas mapeadas dos cães comunitários passaram a ser objetos comunicacionais por meio de *Qr Codes* adesivos colados nas mesmas, levando a um *blog* com informações afetivas destes cães. Posteriormente, foram realizadas intervenções urbanas, com uso de lambes, adesivos e realidade aumentada, bem como, a criação e execução da Toca em realidade aumentada, um objeto comunicacional interativo, que serve também de abrigo para cães e será doado. Além

disso, a criação da página do *Facebook* ReciproCidade, onde podem ser acessados registros das intervenções e informações, bem como, compartilhamento de dados e ideias, no intuito de gerar meios de comunicação híbridos, associativos e livres de hierarquia.

No que tange a coletividade, obtemos por meio das redes sociais um aporte tecnológico, onde se busca o compartilhamento de informações, ideias e vivências no que se refere à temática, já que os humanos, enquanto comunidade, tem maior capacidade de amplo convívio, no momento em que se quebram hierarquias e surgem hibridizações. Os cães, por sua vez, também necessitam de convívio com o humano, pois são seres sociais, que precisam de troca de afeto e cuidados. Mesmo os cães que vivem nas ruas, necessitam desta troca.

Assim, as redes sociais podem gerar trocas de ideias e fluxos comunicacionais. De maneira que sejam amplamente disseminadas, formas de proporcionar uma melhoria na qualidade de vida dos cães comunitários, seja no meio urbano ou os auxiliando a encontrar um futuro lar. Aqui as intervenções artísticas contam poeticamente suas vivências, chamando atenção para esta realidade.

É neste sentido, que ReciproCidade pretendeu por intermédio de associação de diferentes mídias, conectar e difundir informações afetivas dos cães, suas trocas com o humano e o ambiente onde vivem. Acredita-se que por meio da tecnologia possam ser gerados fluxos informacionais e comunicacionais, referentes às relações criadas com os cães comunitários da cidade no ambiente urbano que habitam.

Pois, a arte no espaço urbano concede uma ampla colaboração e reflexão, nos sensibilizando de forma mais profunda a realidade que nos rodeia, o que pode proporcionar um sentimento mais reflexivo e empático, vindo a gerar mudanças significativas para todos os envolvidos.

REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. **História da Arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

ATZORI, Luigi; IERA, Antonio; MORABITO, Giacomo. **The Internet of Things: a survey**. **Computer Networks**, 2010. Disponível em: <<https://www.cs.mun.ca/courses/cs6910/IoT-Survey-Atzori-2010.pdf>>. Acesso: 15 mai. 2017.

BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge (org). **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Senac, 2011.

CARTAXO, Zalinda. **ARTE NOS ESPAÇOS PÚBLICOS: a cidade como realidade**. *ART IN PUBLIC SPACES: the city as reality*. UNIRIO, 2009. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/431/381>> Acesso: 14 jan. 2017.

CARTAXO, Zalinda. **Pintura em distensão**. Rio de Janeiro: Oi Futuro/Secretaria do Estado de Cultura do Rio de Janeiro, 2006.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em Rede**. Vol. 1, São Paulo: Editora Paz e Terra, 2a. ed., 1999.

CERP IoT – INTERNET OF THINGS EUROPEAN RESEARCH CLUSTER (2009). **Internet of Things: Strategic Reserach Roadmap**. Disponível em: http://www.internet-of-things_research.eu/pdf/IoT_Cluster_Strategic_Research_Agenda_2009.pdf> Acesso: 10 fev. de 2017.

DERRIDA, Jacques. **O Animal que Logo Sou**. Tradução Fábio Landa. São Paulo: UNESP, 2002.

HARMAN, Graham. **The Quadruple Objet**. Winchester, UK, Washington: Zero Books, 2011.

HARRISON, Peter, **Descartes on Animals, in The Philosophical Quarterly**, Vol. 42, n.º 167, abril, pp. 219-227, 1992.

HOBBS, Thomas, **The Collected Works of Thomas Hobbes**, organizado por W. Molesworth, Thoemmes Press, pp. 18-19, 1994.

HUME, David. **Tratado da Natureza Humana**. Trad. Déborah Danowski. Imprensa Oficial, 2ªed. São Paulo: Unesp, 2009.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: editora 34, 2009, 152 p.

_____. **Reagregando o social**. São Paulo: Edusc, 2012.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas. Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede.** Etiquetas de radiofrequência em uniformes escolares na Bahia., 2013. in Pessoa, Fernando (org.). Cyber Arte Cultura. A trama das Redes. Seminários Internacionais Museu Vale, ES Museu Vale, Rio de Janeiro, 2013. 245p., pp. 18-47.

_____. **Cibercidades.** In: **Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura.** Org.PALACIOS, Marcos. Porto Alegre: Sulina, 2000.

_____. **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM).** Comunicação, Mídia e Consumo, Brasil, v. 4, n. 10, p. 23-40, 2006. Disponível em: <<http://revistas.univerciencia.org/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/view/5016/4640>> Acesso: 20 mai.17.

_____. **Mídia Locativa e Territórios Informacionais.** In: Estéticas tecnológicas. Orgs. Priscila Arantes e Lúcia Santaella, Ed. PUC/SP, 2007. Disponível em: <http://geografias.net.br/pdf/Midia_Locativa_e_Territorios_Informacionais.pdf > Acesso: 20 fev. 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: editora 34, 1999. 264 p.

LISBOA, Tom. LUGAR. Site da internet. Disponível em: <<http://www.sintomnizado.com.br/lugarpoa1.htm>> Acesso:14 jan.de 2017.

LOCKE, John **Some Thoughts Concerning Education**, 1693, London. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=ZLNvAD9g78sC&hl=pt-BR>> Acesso: 01 jun. 2017.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo.** São Paulo: Brasiliense, 1990.

PALLAMIN, Vera. M. **Arte Urbana.** São Paulo Região central (1945-1998) Obras de caráter temporário e permanente. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2000.

PRADO, Gilbertto. **Projetos “ZN:PRDM” e “ø25 – quarto lago”:** grupo poéticas digitais. In: **Encontro Internacional de Arte e Tecnologia #12.ART (2013).** Disponível em: <<http://art.medialab.ufg.br/p/9168-12-art-2013.>> Acesso: 14 jan.de 2017.

PRIKLADNICKI, Fábio. **Reinscrevendo a Responsabilidade: Figurações da Alteridade entre o Humano e o Animal.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/131624/000978414.pdf?sequenc e=1>>. Acesso: 09 jun. 2017.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Discurso sobre a origem e os fundamentos das desigualdades entre os homens** / [introdução de João Carlos Brum Torres]; tradução de Paulo Neves. Porto Alegre: L&PM, 2008.

SHEPARD, Mark. **Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space.** The MIT Press, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SINGER, Peter. **Libertação Animal**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

VENTURINI, Tommaso. **Diving in Magma: how to explore controversies with actor-network theory**. Public Understanding of Science, v. 19, n. 3, p. 258-273, 2010. Disponível em: <<http://spk.michael-flower.com/resources/DivingInMagma.pdf>> Acesso: 31mar.2017.

VENTURINI, Tommaso. **Building on faults: how to represent controversies with digital methods**. Public Understanding of Science, 21(7):796-812, 2012. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1177/0963662510387558>.> Acesso: 20 fev. 2017.

VOLTAIRE. **Dicionário Filosófico (1764)**. Edição Online, Livros Grátis, 2001, p. 127. Disponível em: < <http://livros01.livrosgratis.com.br/cv000022.pdf>>. Acesso: 30 jun. 2017.

WEISER, Mark. **The origins of ubiquitous computing research at PARC in the late 1980s.**, 1999. Disponível em:<<https://pdfs.semanticscholar.org/2823/7005c039bbd83ce8f250fcd40cd83f07c2e.pdf> > Acesso:20 jan.2017.

WOLFE, Cary. **Ritos de animais: cultura americana, o discurso das espécies e a teoria pós-humanista**. Chicago: University of Chicago Press, 2003.

YANG, De-Li; LIU, Feng; LIANG, Yi-Duo. **A Survey of the Internet of Things**. In: The 2010 International Conference on E-Business Intelligence. Atlantis Press, 2010. Disponível em: <<https://www.atlantis-press.com/proceedings/icebi-10/2082>>. Acesso:18 fev. 2017.

APÊNDICE A – PROCESSO DE EXECUÇÃO DA TOCA

Figura 63 - Marcação para entrada da Toca.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

Marque as bacias com lápis ou caneta onde será feito o corte com a serrinha para entrada da Toca.

Figura 64 - União das partes (bacias).



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

Com um prego aquecido na boca do fogão (utilizando um alicate para segurá-lo) foi feito furos nas bordas das bacias para unir as duas partes. Os furos também podem ser realizados com a furadeira. Depois de forrada a parte interna com papelão une-se as duas partes da bacia.

Figura 65 - Forrando o interior com papelão.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

A aplicação de cola na base da bacia foi realizada com um pincel, para logo em seguida, ocorrer a colagem do papelão (apertando com a mão). Quando a base estiver completamente forrada, deve-se passar mais uma camada de cola.

Figura 66 - Modelagem com arame.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

Com as duas bacias já furadas nas bordas foi utilizado arame fino para unir as bases, (pode ser também lacre plástico). A maior parte da modelagem da bacia foi realizada com arame maleável mais grosso, (usando as alças como auxílio para passar o arame ou prendê-lo e também os furos laterais). A fita crepe auxilia na modelagem para unir um arco ao outro. Optou-se por não deixar as pontas de arame aparentes, dobrando as mesmas e revestindo com fita crepe.

Figura 67 - Modelagem em jornal sobre arame.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

Nesta etapa, foram embebidos pedaços de jornal em uma mistura de água e cola branca, para logo após serem colocados sobre a estrutura de arame de forma a cobri-la durante o processo de modelagem.

Figura 68 - Toca tomando forma.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

Figura 69 - Colagem do papel plástico adesivo e Toca finalizada.



Fonte: Bárbara M. Pereira, 2017.

A base da casinha feita com bacias, (muito utilizada para fazer abrigo para cães de rua) pode ser encontrada no canal do *YouTube*, granola com iogurte⁴⁵, o restante do processo teve de ser feito por modelagem (descrito no tutorial), para que se conseguisse chegar ao formato semelhante a uma toca de lobo (um lugar de abrigo, onde o animal sente-se seguro e confortável). O papelão (reutilizado) do interior da casa foi escolhido pois muitos cães na rua dormem sobre este material. A modelagem foi feita com arame por ser um material maleável, permitindo chegar-se ao formato desejado, o jornal com cola diluída em água também permite uma cobertura moldável e depois de seca estável e firme. A casinha será doada, então como vai ficar no espaço urbano, sujeita a intempéries optou-se por revesti-la com papel plástico adesivo (*contact*).

45

<https://www.youtube.com/watch?v=Xj6qeUXv0zw>

APÊNDICE B – ENTREVISTAS

Entrevistas referentes a questões consideradas relevantes quando falamos de cães comunitários, com três protetoras que fazem parte do Projeto Quatro Patas de Santa Maria RS⁴⁶.

- 1 - Como você vê a situação dos cães comunitários em Santa Maria?
- 2 - Como é a interação da sociedade com os cães comunitários da cidade?
- 3- Quais os principais fatores que levam ao surgimento de cães comunitários?

Simone Scherer – Uma das fundadoras do Projeto 4 Patas Santa Maria RS

1- Santa Maria está crescendo em relação a esta causa, mas creio que ainda precisa evoluir muito, principalmente no quesito da divulgação. A ideia dos cães comunitários é muito válida e deve ser difundida pela cidade. O Poder Público poderia fazer a sua parte, colocando a lei da microchipagem em ação e fazendo parcerias com a medicina veterinária da UFSM para castrar estes animais, distribuir vermífugo e vacinas, como ocorre em outros Estados e municípios.

2 - É uma ideia que vem crescendo e tem tudo para dar certo, hoje vemos que a sociedade está mais preocupada em ajudar os animais desamparados. Basta sairmos nas ruas que encontramos potes com água, ração e até casinhas espalhadas. Claro, sempre há os que são contra, que acham que a solução seria um abrigo para retirar o “problema” da frente, mas a maioria já está aderindo a causa e ajudando da forma que pode para dar uma vida digna a estes animais. Falta uma maior divulgação da lei dos cães comunitários, para que a população tenha conhecimento e, assim, possa interagir mais com a causa. A mídia poderia se manifestar mais a respeito, promover campanhas para que mais animais sejam tratados/cuidados pelos bairros e pela população em geral, já que não possuímos um projeto específico na Prefeitura que ajude estes animais.

3 - A falta de castração e o conseqüente abandono das ninhadas e das fêmeas prenhas é o que mais contribuí para o surgimento destes animais.

⁴⁶ <https://www.facebook.com/projetoquatropatasm/>

Luiza Isaia – Uma das atuais integrantes do Projeto 4 Patas Santa Maria RS

1- Vejo de forma positiva, pois muitos cães não conseguem lares responsáveis para adota-los, e sendo um cão comunitário ele recebe cuidados e carinho da comunidade, melhorando a qualidade de vida dos mesmos

2- Vejo que evoluiu bastante nos últimos tempos a qualidade de vida dos animais e os cuidados da população com eles, porém muitas pessoas possuem preconceito com os animais, acabam inclusive praticando maus tratos, roubando potes de água e comida. Tem muita coisa que pode melhorar, apesar de já possuir uma legislação que apoie os animais comunitários ela não protege os animais como deveria, poderia ser mais rigorosa e a população deveria ser mais consciente de que o animal não está ali por escolha, e sim porque alguém o abandonou e ele precisa de cuidados.

3- Abandono, reprodução, falta de lares responsáveis para adoção.

Nathalia Miolo - Uma das atuais integrantes do Projeto 4 Patas Santa Maria RS

1- Os animais comunitários do calçadão, rodoviárias e outros pontos específicos são bem cuidados. Recebem vacina, comida e todos os cuidados necessários. Já de outros lugares, ou cachorros abandonados e novos, não são tão bem cuidados.

2- A interação é mediana, uma vez que os cachorros mais conhecidos são mais bem tratados que os outros.

3- Abandono, animais de rua não castrados, animais com donos que acessam a rua e não são castrados e afins.

ANEXO – REPORTAGENS DO JORNAL LOCAL DIÁRIO DE SANTA MARIA⁴⁷, LIGADAS A TEMÁTICA.

Figura 70 - Reportagem “Recepcionista de quatro patas”, jornalista Victoria Debortoli.

PET

Recepcionista de quatro patas

VICTORIA DEBORTOLI
victoria.debortoli@diariosm.com.br

Quem chega em um estabelecimento comercial gosta de ser bem recebido, não é mesmo? No pet shop Cia dos Bichos, em Camobi, os clientes são recepcionados com carinho e brincadeiras pelo Marrom – um cachorro que “trabalha” dando boas-vindas aos clientes.

O cão chegou no pet shop há mais ou menos oito meses, magro e doente, para ficar temporariamente no local. O tempo foi passando, ele foi ficando grande e saudável e conquistou o coração dos clientes e funcionários – inclusive, foi adotado pela Géscia Lopes, que trabalha no estabelecimento.

Apesar de ter um lar, Marrom não deixou de ir todos os dias à loja. Ele ganhou, inclusive, um uniforme e um crachá com o nome e o cargo: recepcionista.

– Todos os dias, bem cedo, o Marrom já começa a chorar para eu abrir a porta, porque ele precisa ir para o pet shop. Nós vamos e voltamos do trabalho juntos. Até mesmo nos domingos e feriados ele vai e fica lá na porta – conta Géscia.

Ao chegar na loja, o funcionário canino fica, na maior parte do tempo, em frente à porta de entrada. Ao meio-dia, após o almoço, é a hora do descanso na cama que fica escondida atrás do balcão. Depois da longa sesta, Marrom volta ao posto.

O recepcionista chamou a atenção dos clientes. Seja com os tutores ou os animais, ele quer fazer amizade com todos que chegam.

– O Marrom é a paixão da Nina. Sempre que ela vem aqui os dois começam a correr na loja. Ele é um encanto de cachorro – conta Otávio Antoniazzi, tutor da golden Nina.

Se você conhece algum animal popular na sua rua ou bairro, conte pelo e-mail victoria.debortoli@diariosm.com.br. Seu bichinho pode se tornar mais pop.

ARQUIVO PESSOAL



FUNCIONÁRIO O cachorro Marrom “trabalha” recebendo os clientes em um pet

Nome de restaurante homenageia cão

CLAUDIO VAZ, 6/12/2015

Para quem conhece Valetim, o cão comunitário que viveu por anos próximo ao Parque Itaimbé, o nome do novo restaurante do bairro chama a atenção. E não é uma mera coincidência. Inaugurado há 10 dias, o restaurante Dom Valetim, na Rua Tuiuti, tem uma justificativa para se chamar assim.

Há dois anos, no mesmo local, funcionava uma padaria, e os antigos proprietários – Ildemar e Nica – cuidavam do vira-lata que vivia na rua. O cãozinho era alimentado, recebia vacinas, roupas, cobertas e, inclusive, uma casinha, que o tornou ainda mais popular. Em uma das paredes da casinha, foi pintada a frase Minha Casa, Minha Vida, uma referência ao programa habitacional do governo federal.

A padaria encerrou as atividades, e os donos levaram o bicho para morar com eles em uma casa de verdade. Meses depois, outra padaria abriu no mesmo lugar, mas também fechou. O cachorro, porém, nunca foi esquecido pela vizinhança.

– Eu o conhecia de longa data. Algumas pessoas têm me perguntado se o nome é por causa do Valetim, o cachorro. E binco respondendo “coincidência, né?” – conta Nilvo Dorneles, dono do restaurante, que confirmou a homenagem ao vira-lata.

Nica, tutora do cão popular, conta que, atualmente, Valetim está saudável e tem uma rotina tranquila ao lado dos irmãos Tobi, outro cachorro, e Suzi, uma gatinha, ambos recolhidos da rua.

– Quando vendemos a padaria, o novo dono disse que iria colocar esse nome (Dom Valetim). Aí, vimos a placa e ... não é que ele colocou Mesmo? Foi uma alegria para família. Esse cachorro é tudo, além de muito famoso na cidade e de ser nosso orgulho.

Vacinação contra raiva já tem data

A campanha da Vacinação contra a Raiva 2017 ocorrerá nos dias 26 e 27 de agosto, das 8h às 17h. O objetivo é a vacinação da população de cães e gatos saudáveis, a partir dos 3 meses de idade, que não estejam gestando. As doses das vacinas custarão R\$ 4 (vacinações realizadas nos postos), R\$ 5 (vacinações domiciliares) e R\$ 6 (para tutores que preferirem levar as doses e vacinar por conta própria). A campanha é promovida pelo curso de Medicina Veterinária da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Mais informações estão disponíveis na página do Facebook Vacinação contra Raiva 2017.

Domingo é Dia da Adoção Solidária

O Dia da Adoção Solidária será realizado neste domingo, das 11h às 18h, na Praça dos Bombeiros. Somente cães e gatos castrados podem ser disponibilizados para adoção. No local, serão aceitas contribuições de ração, cobertas e jornais. Em caso de chuva, a atividade será cancelada. Mais informações: (55) 98428-2970.



CIA DOS BICHOS PET SHOP

SUPER PROMOÇÃO!

7,5Kg DE R\$ 229,90
por R\$ 199,90

facebook.com/ciadosbichossm instagram.com/ciadosbichossm
☎ (55) 9 9921-7992

DIÁRIO DE SANTA MARIA - SEXTA-FEIRA, 11 DE AGOSTO DE 2017

Fonte: Diário de Santa Maria, edição de 11 de agosto, 2017.

Figura 71 - Reportagem sobre os cães comunitário Feijão e Amendoim, jornalista Pâmela Rubin Matge.

PET

Conheça Feijão e Amendoim, os famosos cães comunitários

FOTOS GABRIEL HAESBAERT

PÂMELA RUBIN MATGE
pamela.matge@diariosm.com.br

Você, santa-mariense, conhece Feijão e Amendoim? Os dois simpáticos viralatas, que ganharam esses nomes de moradores do Parque Itaimbé e se tornaram cães comunitários, são o xodó da vizinhança e de muitos frequentadores do local. Pousam para fotos, têm vários amigos (humanos e caninos) e, há mais de um ano, são parte da rotina da região.

Primeiro, apareceu Amendoim, em junho do ano passado, peludo, de porte médio e com a maior parede da pelagem na cor caramelo. Poucos dias depois, outro cão, com as mesmas características, porém, com predomínio da cor preta, chegou e passou a ser chamado de Feijão.

Famintos, um tanto acoados, mas sempre docéis, os bichinhos sensibilizaram, em um primeiro momento, duas moradoras da Avenida Itaimbé a publicitária Graziela de Freitas, 54 anos, e a comerciante Jeanice Isabel Volkweis, 51 anos.

– Agora, eles são os reis do pedaço. É impressionante o olhar deles. Eles nos olham com paixão, com agradecimento – relata Graziela.

Com o tempo, uma rede de apoio de amigos se formou. Eles criaram um grupo no WhatsApp e trocam informações, sugestões e se ajudam o tempo todo. Isso assegura que a duplinha se mantenha saudável. Os dois estão castrado, vermifugados, vacinados e sempre, bem alimentados – tão bem alimentados que, nas casinhas de madeira que estão instaladas no parque e foram compradas especialmente para eles, havia um bilhete informativo: não alimentar os cães, pois estão de dieta.

Uma vez por mês, a proprietária de um petshop, Marisa Bolzan Righes, dá banho nos dois e garante que fiquem cheirosinhos e bem escovados.

Quando ninguém consegue convencer Amendoim a sair debaixo de um carro ou dar uma caminhada, Leandro Felipe da Silva, que se intitula o melhor amigo do cão, parece ter o segredo para conquistá-lo. Troca uns carinhos, conversa e lá vai Amendoim correndo atrás do menino.

– Eles são muito legais. O Amendoim é meu melhor amigo e já foi até me levar no colégio. Às vezes, ele acompanha minha mãe na farmácia e no mercado e fica esperando – conta Leandro.

– Eles encham nossos corações – resume Jeanice.



VIDA BOA Os charmosos Amendoim (foto acima) e Feijão (abaixo) foram adotados pela vizinhança do Parque Itaimbé e ganharam casa, amor e tanta comida que os tutores pediram a quem passava que não alimentasse ainda mais os animais



DUPLA JORNADA

Feijão é mimado em dose dupla. Tem como "endereço oficial" o Parque Itaimbé e posa todas as noites na casa de Graziela. Mas, assim que acordá, nas primeiras horas da manhã, tem um itinerário certo: sai da Avenida Itaimbé, sobe toda a Rua Pinheiro Machado e vira à esquerda, na Rua do Acampamento, até chegar na loja de roupas do seu Hussan Elayyan. Lá, passa o dia esparramado no chão do estabelecimento, onde também tem ração e toda a atenção só para ele:

– Deus o livre, o dia que ele não vem. Atrás uma duas ou três horas a gente já liga para saber o que houve.

Quando a noite chega, o comerciante o leva para casa.

– Sabe quando um pai leva um amiguinho para posar na casa do outro? É assim com Feijão todos os dias – brinca Graziela.

O PROJETO

O Meu Pet é Pop é uma seção do Diário de Santa Maria idealizada em 2014. Desde a sua concepção, já apresentou a história de diversos animais. Se você conhece algum animal popular na sua rua ou bairro, conte para nós pelo email leitao@diariosm.com.br. Seu bichinho, seja ele gato, cão ou de qualquer espécie, pode se tornar ainda mais pop.

Para ajudar a cachorrinha Linda
ARQUIVO PESSOAL



Uma campanha de arrecadação para ajudar a cachorrinha, que foi resgatada pelo Corpo de Bombeiros dentro de um saco, com três patinhas dilaceradas, recebe doações até amanhã, na loja Banho e Tosa (Rua Euclides da Cunha, 1.624).

Ela está sob os cuidados da protetora de animais e veterinária Marlene Nascimento. Aceitam-se doações de ração, sachês de carne ou frango, tapete higiênico, pomada Vitaglos e anti-inflamatório Meloxicam ou Meloxicvete. Interessados em ajudar depois do prazo devem entrar em contato pelo telefone (55) 99934-2970.

Benção dos animais

LUCAS AMORELLI, 16/02/2017



Acadêmicos, funcionários e comunidade em geral podem levar seus animais para uma benção no dia 30 de setembro, às 10h30min, no pátio do Conjunto 3 do Centro Universitário Franciscano (Rua Silva Jardim, 1.175). A atividade é promovida pelo projeto Ser Unifra. A entrada é gratuita.

Animais socorridos durante o furacão

Durante a passagem do furacão Harvey pelos Estados Unidos, a empresa aérea Southwest Airlines se uniu à organização Helen Woodward Animal Shelter para resgatar os animais de estimação, que estavam sem os tutores. Cerca de 64 animais foram levados para a organização, em San Diego, na Califórnia. (Folhapress)



A melhor Companhia é a dos Bichos!

Clínica Veterinária Cia dos Bichos
 55 30271417 (Rua Prof. Teixeira, 1586)
 Plantão 24h 55 99989805 | 999976349

- ➔ Centro Cirúrgico
- ➔ Internação para cães e gatos
- ➔ Oftalmologia
- ➔ Ultrassom
- ➔ Ultrassonografia ocular
- ➔ Raio-x digital

- ➔ Ecocardiograma
- ➔ Eletrocardiograma
- ➔ Centro laboratorial de exames completo
- ➔ Farmácia
- ➔ Banho e Tosa
- ➔ Creche hospedagem

DIÁRIO DE SANTA MARIA
SEXTA-FEIRA, 22 DE SETEMBRO DE 2017
31

Fonte: Diário de Santa Maria, edição de 22 de setembro, 2017.

Figura 72 - Abandono e responsabilidade sobre os animais abandonados, reportagem da jornalista Luisa Neves.

CIDADANIA

Animais abandonados. De quem é a responsabilidade?

LUISA NEVES
luisa.neves@diariosm.com.br

CHARLES GUERRA

Um cenário triste e, ao que tudo indica, sem solução, repete-se todos os dias em Santa Maria: animais de grande e de pequeno porte são abandonados em rodovias, esquinas e calçadas da cidade. Ao deparar com um bicho abandonado ou machucado, muita gente entra em desespero em busca de ajuda, sem saber ao certo a quem recorrer. Segundo voluntários e especialistas, a situação virou um problema social grave e que precisa ser tratado por meio de programas de conscientização a respeito de castração e adoção. Mas, afinal, de quem é a responsabilidade sobre esses animais abandonados? Do poder público, das associações protetoras de animais ou da comunidade?

Não é de hoje que a médica veterinária Marlene Nascimento enfrenta uma realidade cruel e que, segundo ela, aumenta a cada dia em Santa Maria: os maus tratos de animais. Ela e os demais voluntários da Organização não Governamental (ONG) Clube Amigos dos Animais lutam incansavelmente para abrigar, alimentar, medicar e castrar animais que foram abandonados na cidade.

— Há mais de 30 anos, buscamos soluções. Já levei inúmeros projetos à Câmara de Vereadores e temos muitas leis que precisam ser aplicadas. Essa é uma responsabilidade do poder público, mas deve contar com participação da comunidade. Às vezes, dá vontade de chorar com o descaso da sociedade com a causa — desabafa a veterinária.

Para diminuir o sofrimento desses bichos, Marlene é a favor das adoções comunitárias, onde vizinhos ou pessoas próximas comprometem-se em cuidar de um animalzinho abandonado, mesmo que ele permaneça na rua. Ela alerta que não se pode recolher um animal sem investigar se há alguém que possa cuidar dele:

— Se um animal estiver perdido e for retirado do local onde está, não será encontrado. Sou contra o recolhimento irresponsável ou lares temporários. Se recolher, adote! O lar temporário pode resultar em um segundo abandono.

Além dos maus tratos, Marlene fala sobre outro problema: pessoas que mantêm em casa mais animais do que aqueles de que podem cuidar, condicionando-os ao estresse de um ambiente inadequado.

Mas Marlene não está sozinha nesta luta. Em Santa Maria, muitos voluntários têm se empenhado à causa e, na maioria vezes, são a única esperança desses animais.

Para Sônia Adolfo de Carvalho,

INCANSÁVEL
Há mais de 30 anos, Marlene Nascimento recolhe animais de rua, providencia a castração de todos e busca lares amorosos para os bichos

voluntária da associação SOS Bichos de Rua, uma das grandes dificuldades encontradas na hora de resolver o destino dos animais abandonados é a falta de conscientização das pessoas que, com a intenção de tirar o bicho da rua imediatamente, agem com irresponsabilidade.

— Antes de pegar o animal, averigüe a situação. Investigue se ele tem tutor e se há vizinhos no local que possam conhecê-lo. Se houver alguém que possa cuidá-lo, ofereça ajuda com ração, água e uma casinha — ensina.

Sônia afirma que é muito a favor de as pessoas ajudarem animais abandonados, mas insiste que a adoção tem que ser responsável:

— Não é simplesmente pegar o animal da rua e passar adiante. Temos que saber em que condições ele vai ficar. É preciso, antes de tudo, levar em conta o bem-estar do animal. Às vezes, ele fica melhor na rua do que amarrado pelo pescoço, sem comida e sem condições de lutar pela vida em um pátio.

Marlene e Sônia fazem parte de um grupo que, apesar das dificuldades, não desiste da causa. Atuantes em organizações sem fins lucrativos, contam com a ajuda de pessoas da comunidade para cuidar desses animais. Sônia lembra que nenhuma associação tem espaço suficiente para atender tantas denúncias de abandono.

— Não adote só por adotar. E, se você encontrar um bicho na rua e alguém que queira adotá-lo, entregue o bichinho já castrado — instrui.

O secretário do Meio Ambiente de Santa Maria, André Domingues, reconhece a responsabilidade do poder público, mas acredita que o problema deve envolver a comunidade:

— A atribuição de ações relacionadas ao bem-estar animal é da Secretaria do Meio Ambiente. Recebemos apoio da Brigada Militar, da UFSM, da Secretaria de Infraestrutura e Serviços Públicos e da Secretaria de Mobilidade Urbana. Mas nos falta infraestrutura, e a comunidade também precisa assumir a responsabilidade.

LUCAS AMORELLI

NA LUTA
Voluntários da associação SOS Bichos de Rua promovem brechó solidário periodicamente para arrecadar verba para castrações

30 SEGUNDA-FEIRA, 11 DE SETEMBRO DE 2017 **DIÁRIO DE SANTA MARIA**

Fonte: Diário de Santa Maria, edição de 11 de setembro, 2017.

Figura 73 - Continuação da reportagem sobre abandono, tratando da realidade local, jornalista Luísa Neves.

CIDADANIA

RONALD MENDES, 03/05/2012

A realidade local

Em Santa Maria, a lei 5.657, que institui a Central de Controle e Bem-Estar Animal, foi sancionada em 21 de junho de 2012. Criada pelo vereador Manoel Badke, a legislação ainda tem pontos que não são cumpridos, entre eles, a microchipagem para identificação e controle de animais domésticos.

Há 15 dias, tivemos uma audiência pública na Câmara de Vereadores para buscar soluções. Queremos a implementação da lei que prevê convênios com clínicas e com o Hospital Veterinário de Santa Maria (HVSM), além de um leque de possibilidades com órgãos não governamentais - diz Maneco.

A Central de Bem-Estar Animal funciona Junto à Secretaria do Meio Ambiente de Santa Maria, em parceria com a UFSM. De acordo com o responsável pela pasta, o secretário André Domingues, a central tem sido fortalecida, mas está longe de conseguir atender à demanda local.

As Instituições públicas não têm condições de atender todas as solicitações. Contamos, hoje, com ações em conjunto com a comunidade. Mas, isolados, o Conselho Municipal de Defesa do Meio Ambiente (Condema), a Central do Bem-Estar, o hospital veterinário ou as associações não resolverão o problema. Há pessoas que maltratam ou abandonam um animal até ele morrer. Chegam a largar cadáveres de bichos nos contêineres da cidade! A solução é uma revolução de consciência. Estamos inquietos diante de tudo isso. Temos mapeado os casos existentes e buscado parcerias e, sem as associações, não conseguimos - friza.

PALAVRA DO ESPECIALISTA

O advogado especialista em Direito Ambiental João Marcos Adede e Castro, de Santa Maria, explica que os animais são considerados sujeitos de direito por força das leis que os protegem. Ou seja, os bichos não pertencem às pessoas como um objeto, mas devem estar sob proteção e responsabilidade delas.

Segundo Castro, o artigo 225 da Constituição Federal responsabiliza o tutor como principal responsável por ani-



ABANDONO

De acordo com especialista, responsabilidade sobre os animais é dos tutores e, na falta deles, o dever de proporcionar bem-estar recai sobre o poder público

mal, porém, sem a identificação deste, a obrigação com os cuidados recai sobre o Estado. Ele afirma que, ao encontrar um animal em situação de maus tratos, deve-se acionar um poder público, que deverá recolher e levar o animal para uma instituição que dê assistência:

- Em caso de mordida de um cachorro ou de atropelamento por um cavalo, quem será responsabilizado? Quem vai responder criminalmente ou pagará indenizações? Segundo o código civil, os tutores são responsáveis pelos danos causados pelos seus animais. A ideia de manter animais comunitários é muito interessante, mas é preciso ter em mente que alguém vai ter que ser responsável por esse bicho - alerta.

A esterilização e a chipagem são ações defendidas pelo especialista como efetivas no controle da natalidade animal.

- Quem adota deve estar ciente de que o animal precisa de vários cuidados. Se não tem como sustentar, não adote! Se o município não consegue dar conta, deve, no mínimo, contribuir com as entidades que têm tirado do bolso recursos para abrigar os bichos - assegura.

O médico veterinário e coordenador da Central de Bem-Estar Animal Alexandre Caetano conta que, em parceria com a UFSM, a entidade já resgatou mais de 286

cavalos, além de cães e gatos das ruas de Santa Maria. Ele enfatiza que o responsável pelo animal é o tutor e admite que o poder público conta com a ajuda de associações para atender as denúncias.

O modelo ideal para solucionar essas questões é a conscientização. É muito triste ver as condições de maus tratos em que encontramos os bichos na cidade. Essa responsabilidade é de todos - diz.

MILHARES SEM CASTRAÇÃO

Segundo Caetano, em Santa Maria existem mais de 80 mil cães e 100 mil gatos e a maioria não é castrada. O coordenador aconselha que, ao encontrar um animal abandonado, deve-se, em primeiro lugar, comunicar à BM, que vai notificar a Secretaria do Meio Ambiente e acionar o responsável, o qual será notificado.

- Temos trabalhado intensamente nesta causa. Internamos casos de maus tratos e temos outros projetos em andamento, como compostagem de resíduos domiciliares, para diminuir o peso das carroças, além da aquisição de uma área para incineração de cadáveres - conta.

Caetano também acredita que o animal comunitário deve ter um responsável e pede que a comunidade também abraça a causa e ajude o poder público.

Chá da Primavera é nessa quinta-feira

CHARLES GUERRA, 28/03/2017



O Chá da Primavera será realizado na quinta-feira, às 15h30min, no Salão de Festas da Paróquia Nossa Senhora de Fátima (Rua Professor Teixeira, 1.480). O cardápio será frios, bolos, pães, cucas e tortas. Os ingressos custam R\$ 25 e podem ser adquiridos na secretaria da Paróquia, na Avenida Presidente Vargas, 1.571. Informações pelo telefone (55) 3221-5019.

Ingressos disponíveis para jantar-baile beneficente

MAIARA BERSCH, 17/07/2016



O jantar-baile beneficente da Associação Comunitária da Vila Schirmer está com ingressos à venda. O evento ocorrerá no dia 28 de outubro, a partir das 21h, no Clube Comercial. O cardápio será arroz, galeto, polenta frita, estrogonofe de carne, salpicão, maionese, salada suzy, mix de folhas verdes, mousse de maracujá, torta de bis, pudim e salada de frutas. Também haverá animação com músicas dos anos 1960, 70, 80 e 90. O ingresso é R\$ 35 (adulto) e R\$ 18 (crianças até 7 anos). Os convites estão disponíveis na Som Brasil e no Restaurante do Clube Comercial. Informações pelo telefone (55) 3026-6762.

PARA QUEM PEDIR AJUDA?

Em casos de abandono ou maus tratos a animais, é preciso ligar para o Batalhão Ambiental da Brigada Militar. A equipe deverá acionar a Secretaria Municipal de Meio Ambiente, que tomará as medidas necessárias

☎ Telefone - (55) 3286-1455

COMO AJUDAR AS INSTITUIÇÕES?

Projeto Quatro Patas

O que é - Projeto formado por um grupo de pessoas que amam os animais e tentam ajudá-los

Do que necessita - Doações de ração e contribuições em dinheiro

Contato - Pela página Projeto Quatro Patas Santa Maria ou pelo e-mail quatropatasm@yahoo.com.br

SOS Bichos de Rua

O que é - Associação faz ações comunitárias em favor da causa animal. Busca recursos para alimentar, castrar e promover a adoção responsável

Do que necessita - Quem quiser ajudar pode levar rações e créditos para tratamento veterinário e castração

Contato - (55) 99125-7939

Clube Amigos dos Animais

O que é - ONG que trabalha com conscientização, adoção e responsabilização da causa animal. Atualmente tem mais de 300 animais para doar

Do que necessitam - Recebem doações de ração, jornais e produtos de limpeza

Contato - (55) 99905 3791 ou pela página Clube Amigos dos Animais SM

Pessoas com deficiência recebem auxílio de associação

A Associação Colibri auxilia jovens e adultos com deficiência. A entidade promove oficinas de culinária, artesanato, informática e terapia ocupacional, e está localizada na Rua Ernesto Becker, 478, no Bairro Passo D'Areia. A associação aceita doações de contribuições em dinheiro, alimentos, material de higiene e limpeza. Informações pelo telefone (55) 3223-3486.

DIÁRIO DE SANTA MARIA
SEGUNDA-FEIRA, 11 DE SETEMBRO DE 2017
31

Fonte: Diário de Santa Maria, edição de 11 de setembro, 2017.

