



Time Trails: patrimônio digital em presença no nosso dia a dia

**Gabriella Giannachi
William Barrett**

University of Exeter – Exeter, Inglaterra

Paul Farley

Exeter City Football Club Supporters Trust – Exeter, Inglaterra

Andy Chapman

1010 Media – Exeter, Inglaterra

Thomas Cadbury

Rick Lawrence

Helen Burbage

Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery – RAMM, Exeter, Inglaterra

RESUMO – *Time Trails: patrimônio digital em presença no nosso dia a dia*^{1,2} – O projeto *Time Trails* é uma colaboração entre o *Centre for Intermedia* da University of Exeter, *Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery*, *1010 Media* e *Exeter City Football Club Supporters Trust* (2013). Trata-se de um aplicativo da web para dispositivos móveis que permite aos usuários seguir, comentar e criar roteiros usando texto, imagens e vídeos, respondendo via mídias sociais. São apresentados dois roteiros narrando a história do *Exeter City Football Club* e de seu *Supporters Trust*, que são usados para aprendizagem via celular e como parte de experiências em turismo esportivo e cultural. Mostramos como o *Time Trails* pode ser usado como uma ferramenta de presença para estabelecer novas maneiras de encontro e aprendizagem sobre patrimônio digital em nosso dia a dia. Palavras-chave: **Presença. Patrimônio Digital. Realidade Mista. Trajetórias. Comunidade.**

ABSTRACT – *Time Trails: presencing digital heritage within our everyday lives* – The *Time Trails* project is a collaboration between the *Centre for Intermedia* at the University of Exeter, *Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery*, *1010 Media*, and *Exeter City Football Club Supporters Trust* (2013). It is a mobile web app to allow users to follow, annotate and create trails using text, images and videos, and to respond to them via social media. Two trails narrating the history of *Exeter City Football Club* and its *Supporters Trust*, used for mobile learning and as part of sport and cultural tourism experiences are presented. We show how *Time Trails* can be used as a presencing tool to establish new ways of encountering and learning on digital heritage within our daily lives.

Keywords: **Presencing. Digital Heritage. Mixed Reality. Trajectories. Community.**

RÉSUMÉ – *Time Trails: patrimoine numérique en présence dans notre quotidien* – Le projet *Time Trails* est le résultat d'une collaboration entre le *Centre for Intermedia* de l'University of Exeter, le *Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery*, le *1010 Media* et l'*Exeter City Football Club Supporters Trust* (2013). C'est une application web conçue pour des dispositifs mobiles et qui permet aux usagers de suivre, de commenter et de créer des scénarios en utilisant du texte, des images et des vidéo, diffusés via les réseaux sociaux. Deux scénarios racontant l'histoire de l'*Exeter City Football Club* et de son *Supporters Trust* sont présentés et utilisés pour l'apprentissage via mobile. Ils font partie d'une expérience sur le tourisme sportif et culturel. Nous montrons aussi comment le *Time Trails* peut être utilisé en tant qu'outil de présence pour établir de nouvelles manières de rencontre et d'apprentissage sur le patrimoine numérique dans notre quotidien. Mots-clés: **Présence. Patrimoine Numérique. Réalité Mixte. Trajétoires. Communauté.**

Time Trails foi uma colaboração entre o *Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery* (RAMM), *1010 Media*, *The Centre for Intermedia* da *University of Exeter* e o *Exeter City Football Club Supporters Trust* (Fundo de Apoiadores do *Exeter City Football Club*), fundado pelo *Research and Enterprise in Arts and Creative Technology – Higher Education Innovation Funding* (REACT-HEIF) em 2013. O objetivo do projeto foi desenvolver um protótipo de aplicativo para web baseado no website de roteiros existentes do RAMM, tendo como modelo o site *Exeter Time Trail*, que é largamente utilizado pela *British Broadcasting Corporation* (BBC) e Usborne, por meio do qual os usuários podem explorar diferentes objetos nas coleções do RAMM por meio de três tipos de roteiros de excursão: roteiros pelo museu, conectando objetos em exposição; roteiros por Exeter, apresentando a história de Exeter por meio de registros arqueológicos e da cultura material de Exeter; e roteiros por Devon, vinculados a exposições e estimulando a exploração da herança mais ampla de Devon. Embasado no website de roteiros virtuais do RAMM, o projeto *Time Trails* teve como objetivo oferecer aos usuários a experiência de aprender e se engajar criativamente na história, na herança e nas coleções da RAMM por meio de uma série de roteiros datados no tempo que podem ser experimentados tanto no interior como fora do museu *ao andar*. Além disso, o aplicativo da web foi desenvolvido para permitir que os usuários não apenas vivenciem roteiros organizados pelo RAMM (como, por exemplo, roteiros históricos, como nossos roteiros romanos, da era Tudor, da era vitoriana e da Segunda Guerra Mundial, ou roteiros temáticos, como roteiros voltados para estilo de vida e esportes) ou pelos parceiros do projeto, como o *Exeter City Football Club Supporters Trust*, mas também comentem esses roteiros por meio das mídias sociais e, em um estágio subsequente de desenvolvimento, gerem seus próprios roteiros. Finalmente, o *Time Trails* poderia ser usado como ferramenta de ensino exploratório para facilitar a interpretação e a aprendizagem mediante dispositivos móveis em estilo livre; para gerar admiração pelo patrimônio e pela cultura visual e material; como auxiliar para guias turísticos ou como mapas de turismo cultural; para promover lazer, esporte e negócios; para facilitar a reflexão e estimular um senso de presença e identidade entre diferentes comunidades. Este artigo enfocará especificamente como o *Time Trails* foi utilizado para essa última finalidade e mostrar

como os achados iniciais sustentam a hipótese de que o *Time Trails* pode servir como uma ferramenta de *presença*.

O projeto *Time Trails* utilizou material de duas pesquisas, reunindo achados relacionados ao uso de trajetórias para o design de experiências de realidade mista (Benford; Giannachi, 2011) com estudos sobre o que constitui a presença em ambientes vivos, mediados e simulados (Giannachi; Kaye, 2011; Giannachi, 2012). Explicaremos aqui a partir do que a ferramenta *Time Trails* foi concebida e como os roteiros iniciais foram planejados a partir desses materiais de pesquisa distintos, mas complementares embasados, respectivamente, em Interação Humano-Computador (HCI) e Estudos da Performance, Estudos de Jogos e em Estudos da Performance e Novas Mídias, para estimular o senso de presença dos usuários em relação à história de determinada comunidade, o *Exeter City Football Club* e o *Supporters Trust*, que é proprietário do Clube desde 2003. Antes de continuarmos mostrando como a ferramenta foi desenvolvida e como os roteiros foram desenhados para essa finalidade, precisamos ilustrar brevemente achados evidentes da pesquisa em ambientes de realidade mista e presença para explicar como chegamos à formulação de que o *Time Trails* pode ser usado como uma ferramenta de *presença*.

Experiências em realidade mista são aquelas que abrangem ambientes físicos e digitais (Milgram; Kishino, 1994) e, muitas vezes, resultam em formas de performance interativa, distribuída e subjetiva (Benford; Giannachi, 2011), com as quais queremos dizer que os usuários desses ambientes são estimulados a realizar ações ou acolher formas mais ou menos atuantes. Exemplos bem conhecidos de ambientes de realidade mista são aqueles criados pela empresa britânica *Blast Theory*, como, para citar um exemplo que influenciou na concepção desse projeto, o híbrido performance-jogo *Rider Spoke* (2007), durante o qual os participantes fazem um circuito por cerca de uma hora pelas ruas de uma cidade equipados com um computador portátil, escutando gravações feitas por outros participantes e produzindo suas próprias gravações a respeito de suas memórias pessoais em resposta a perguntas que os estimulam à leitura de lugares urbanos específicos em relação a aspectos de suas vidas. Como a empresa selecionava, a cada noite, as melhores gravações para fazerem parte do trabalho, *Rider Spoke* pode ser descrito como resultado de um processo de autoria coletiva, um arquivo potencialmente infinito, incorporando histórias pessoais a lugares urbanos para que outros os encontrem.

Da mesma forma que outros trabalhos em realidade mista, no *Rider Spoke*, a experiência dos ambientes que emergem da superfície de informações digitais com espaços físicos é cuidadosamente planejada e, tanto quanto possível, programada com antecedência para facilitar uma forma de engajamento gratificante, interativo, compreensível, seguro e mais ou menos disseminado. Inspiramo-nos no *Rider Spoke* da *Blast Theory* ao identificar estratégias para estimular os usuários a reinterpretarem um conjunto de lugares físicos em relação a sua própria história e adotamos o marco das trajetórias, que resultou de diversos trabalhos em realidade mista, inclusive *Rider Spoke*, para alcançar esse objetivo.

O marco das trajetórias foi desenvolvido para oferecer um meio para design e interpretação de experiências de realidade mista (Benford; Giannachi, 2011) e desde então tem sido utilizado em diversos contextos. De acordo com Benford e Giannachi, as trajetórias definem “[...] itinerários previstos e reais por meio de experiências de realidade mista” (2011, p. 15). São previstas no sentido de que expressam um conjunto desejado de trajetos que os participantes podem seguir e reais no sentido de que conseguem mostrar como os participantes escolhem se comportar quando estão em atividade. Dois tipos de trajetórias foram considerados particularmente úteis no contexto do design de roteiros físicos que resultem em uma narrativa orientada pelo tempo: trajetórias através do espaço e trajetórias através do tempo. Como os ambientes de realidade mista são híbridos, diferentes convenções espaço-temporais são usadas, muitas vezes simultaneamente. O marco das trajetórias ajuda a planejar como os usuários podem se comportar, pois abrange uma diversidade de papéis mais ou menos ativos (por exemplo, assistir, interagir, atuar, documentar, fazer etc.) para lidar com as mudanças necessárias ao se movimentarem de um conjunto de convenções espaço-temporais para o seguinte. Antes de explicar com precisão o que isso significa no contexto de experiências de mapeamento e elaboração de mapas como as oferecidas pelo *Time Trails*, precisamos descrever mais especificamente que tipo de convenções espaço-temporais tendem a ser adotadas em experiências de realidade mista.

Sabemos, a partir do trabalho de Henri Lefebvre, que o espaço consiste da interface variável entre espaço percebido, concebido e vivenciado (Lefebvre, 1992) e sabemos que o espaço pode ser resultado da justaposição de espaços físicos e culturais, compreendendo

tanto ambientes físicos como digitais (Benford; Giannachi, 2011, p. 44). Também sabemos, pelo trabalho de Manuel Castells (1996), que existe um “espaço de lugares” que, afirma Castells, está localizado em, e associado com, história, tradição e memória local, e um “espaço de fluxos” que é a-histórico, livre de localização e contínuo, embora pensemos que esses espaços nunca estão inteiramente separados em ambientes de realidade mista e que o sentido de *aumento* é, de fato, muitas vezes, dependente do efeito de coabitação entre eles. Isso significa que, ao desenhar uma experiência de realidade mista, é possível não apenas gerar um ambiente no qual os participantes se movimentem de um desses espaços para outro, mas também planejar deslocamentos para que os participantes consigam observar e refletir entre um tipo de espaço e outro ao desempenharem diferentes tipos de papéis. Voltaremos mais adiante, neste artigo, a como exatamente usamos a prática do deslocamento, como, por exemplo, entre trajetórias “canônicas”, que são programadas e incorporadas a um trajeto, e trajetórias “participativas”, que são definidas por participantes e que aparecem e são imprevisíveis (Benford; Giannachi, 2011, p. 235-236), e o que isso significa em relação à distinção entre espaços cultural e socialmente construídos, cartográficos e vivenciados.

Sob um ponto de vista temporal, o marco das trajetórias indica ser possível conceber cinco camadas de tempo nos tipos de narrativas interativas que são usualmente utilizadas em ambientes de realidade mista: tempo percebido (“[...] ocasiões de interação conforme são percebidos pelo participante”), tempo de interação (“[...] tempos em que um participante escolhe ou consegue interagir”), tempo programado (“[...] tempos em que a narração é disponibilizada”), tempo de enredo (“[...] estrutura temporal da narração do relato”) e tempo de relato (“[...] estrutura temporal do relato subjacente do mundo”) (Benford; Giannachi, 2011, p. 96). Novamente, designers de ambientes de realidade mista observam como os participantes habitam múltiplas camadas de tempo para que fatores cruciais, como engajamento e participação, possam ser desenhados e orquestrados no decorrer de uma experiência. No contexto do *Time Trails*, o tempo de enredo e o tempo de relato desempenham um papel particularmente importante, conforme explicaremos mais adiante neste artigo.

Em termos de pesquisa da presença, nosso pensamento foi influenciado pela noção de que a presença emerge de um conjunto de relações com o ambiente de alguém (Giannachi, 2012, p. 50), porque

fundamental a um entendimento do que constitui a presença é o que está diante ou em frente a um sujeito (Giannachi; Kaye, 2011, p. 4-9). Em outras palavras, a presença é sempre contextual ao ambiente em que um sujeito se encontra e, como nenhum ambiente jamais está completo porque é forjado por coisas vivas (Ingold, 2000, p. 20), é mais bem descrito como processo em vez de locais fixos, o que significa que alguém só está presente na medida em que faz parte de e está em relação a um conjunto de processos ambientais. Em outras palavras, presença é a rede de processos que estão envolvidos quando o sujeito se redefine em relação a um ambiente que está em constante evolução. Como esses ambientes resultam em traços de operações passadas de presença, o sujeito pode redefinir sua presença não apenas espacialmente, mas também temporalmente ao buscar o que está acontecendo e não está presente ainda, bem como ao revisar os traços deixados pelo passado no presente. Segundo Edmund Husserl (1990), para construir o estar ou a presença de alguém no tempo, engajamo-nos em processos de protensão (a antecipação do momento seguinte no tempo) e de retenção (não tanto uma memória, mas a emergência do presente a partir do passado).

A presença emerge da tentativa do sujeito de se relacionar com um ambiente em mudança. Isso significa que a presença pode ser descrita como um excesso, um traço ou, como foi sugerido por Martin Heidegger, o que persiste ou perdura como consequência desse processo. Heidegger sugere:

A palavra 'essência' não significa mais o que uma coisa é. Escutamos a palavra alemã *Wesen*, essência, como um verbo, *wesend*, ou seja, como vigorar, no sentido de vigorar na presença e na ausência. *Wesen*, vigorar, diz *wiihren*, perdurar, *weilen*, demorar. A expressão *es west*, está em vigor, significa mais do que: está durando, demorando. Está em vigor diz que algo persiste, perdura e assim nos toca, nos en-caminha e nos intima (Heidegger, 1971, p. 95)³.

No contexto desse projeto, a presença deve, portanto, ser compreendida como o que persiste, um traço, a partir do processo pelo qual o sujeito se relaciona com o que está diante ou em frente a ele. Mais especificamente, presença se torna o ato por intermédio do qual esse excesso, traço ou persistência emerge. No contexto do *Time Trails*, isso significa que, se o aplicativo da web é feito para operar como ferramenta de presença, facilitando o reposicionamento do sujeito em relação ao que está diante ou em frente a ele, precisa não

apenas oferecer informações sobre o ambiente de alguém, como a maioria das ferramentas de aplicativo da web para roteiros faz, mas também facilitar a compreensão e estimular um engajamento mais performativo (que permanece como traço) tanto com o ambiente como com a história que isso pode produzir. É nesse encontro, conforme mostraremos, que a presença ocorre. Postulamos que, ao facilitar os usuários do *Time Trails* a refletirem, documentar ou compartilhar suas experiências do roteiro, eles seriam estimulados a se posicionar em relação ao que estava planejado em uma trajetória canônica (uma história) e possivelmente se inspirar a gerar uma trajetória participativa (ao contar sua própria história em relação àquela história). Esse ato de presença estimula o usuário a posicionar sua história pessoal em uma história através de processos de retenção e protensão que lhes permitem se relacionar com traços do passado enquanto geram novos traços para o futuro. Desse modo, os usuários podem conectar suas histórias com o que persistia até então, uma história mais ampla, enquanto geram a possibilidade de sua própria persistência como parte de uma narrativa comunal que se desdobra.

Ao se ter explicado a pesquisa que definiu a pauta em termos de design da experiência do usuário do *Time Trails*, agora mostraremos como *1010 Media* planejou o aplicativo da web do *Time Trails* em consultoria com um amplo espectro de parceiros. Também explicaremos, mais detalhadamente, como desenhamos dois roteiros relacionados ao *Exeter City Football Club* em colaboração com funcionários do *Exeter City Football Club Supporters Trust*. A seguir, discutiremos nossos achados iniciais em termos de pesquisa da presença e mostraremos que ferramentas de mapeamento e elaboração de mapas como o *Time Trails* podem ser utilizadas para presença para facilitar a criação, a compreensão e o compartilhamento de uma história em comum entre comunidades aparentemente diversas.

Após um período de pesquisa e desenvolvimento durante o qual fizemos consultoria com duas escolas de ensino para crianças entre quatro e onze anos de idade em Exeter (*St. Sidwell's Primary School* e *St. David's Primary School*), *Exeter City Red Coats Guides* e diversos membros do *Exeter City Football Club Supporters Trust*, o *1010 Media* desenvolveu o aplicativo da web *Time Trails* juntamente com uma ferramenta personalizada *find me* (onde estou) que permite aos usuários identificarem sua localização usando geocodificação, para que o local possa ser importado para um roteiro e se torne

um destino. O site permite que os usuários realizem roteiros por Devon, Exeter e pelo RAMM. Quando um roteiro é selecionado, a ferramenta identifica a localização do usuário através do *Sistema de Posicionamento Global* (GPS) e coloca-o no mapa como um ponto verde se a conectividade for boa ou laranja se não o for. Se os usuários estiverem nas proximidades de um roteiro, podem iniciá-lo e avançar por tantos locais quanto tiverem tempo para fazer. Alternativamente, o aplicativo sugere que o usuário visualize os locais como uma lista. Quando um local for encontrado, o usuário pode então visualizá-lo, seguir em frente ou comentar sobre ele no Twitter. Quando o local for então visualizado, o ícone no mapa que o representa muda de vermelho para verde. A interface, que inicialmente mostrava uma imagem de mapa, foi alterada para uma imagem híbrida para criar um maior senso de estar em um local. Imagem de rua também pode ser usada e todas as configurações podem ser apagadas para renovar a vivência do roteiro. Voltaremos, neste artigo, à importância de mapeamento e da elaboração de mapas nesse contexto.

Diversos roteiros foram planejados. Dois deles usavam coleções do RAMM (um roteiro da era Tudor para coincidir com uma exposição sobre arte elizabetana agendada para outubro de 2013 e um roteiro sobre a Segunda Guerra Mundial) e dois utilizavam conteúdo do *Exeter City Football Club Supporters Trust* (um foi elaborado para o público em geral e um foi elaborado especificamente para as crianças participantes do programa *Football in the Community Kick Start*, que apoia crianças sob risco de abandono escolar ao oferecer um programa de aprendizagem personalizada). Ambos os roteiros do *Exeter City Football Club Supporters Trust*, abordados neste artigo, foram projetados solicitando aos parceiros que identificassem um conjunto de lugares em Exeter e no St. James Park, o estádio que é a sede do *Exeter City Football Club*, pelos quais se poderia narrar a história tanto do Clube como do Fundo que é seu proprietário.

Nossa tarefa referente ao *Exeter City Football Club Supporters Trust* era narrar a história do Clube desde 1904, quando o clube foi formado, até hoje, abrangendo tanto seus feitos como clube esportivo como suas realizações no campo social como um Fundo entre comunidades diversas. Foi solicitado que deveríamos tentar narrar essa história por meio da vida de jogadores e dirigentes bem conhecidos e cobrir momentos significativos no tempo, como a formação do Clube em 1904; uma partida histórica jogada em 1914 contra

o Brasil; a formação do Fundo que, desde 2003, é proprietário do clube, entre outros. A extensão total dos textos tinha que ficar entre 150 e 200 palavras, estimativa que oferece um nível suficiente de interpretação para um dispositivo móvel, e cada entrada poderia ser acompanhada de uma imagem. Nosso ponto de partida foi os lugares que tinham sido selecionados por membros do Fundo, pois constituíam os espaços físicos que formariam os ambientes encontrados pelos usuários enquanto circulassem. As paradas não apenas deveriam ser historicamente significativas e suficientemente diversificadas, mas também relativamente seguras, acessíveis e na abrangência de uma caminhada. O estádio St. James foi selecionado como o primeiro local e o RAMM em si, como o último local do roteiro mais extenso, para que os usuários ficassem nas proximidades de roteiros que utilizassem as próprias coleções do RAMM. O segundo roteiro, mais breve, desenhado especificamente para as crianças participantes do programa *Kick Start*, tinha que começar e terminar no St. James Park, onde o programa era desenvolvido.

O roteiro mais extenso foi planejado para usuários em geral para ilustrar a história e o papel que o *Exeter City Football Club* e o Fundo tiveram na história da cidade de Exeter. Escrever a história do Clube e do Fundo em lugares específicos na cidade fez parte de nossa estratégia de *presença* que objetivava integrar conhecimento sobre o passado à trama de lugares do presente. A maioria dos locais tinha se modificado consideravelmente, não apenas porque aqueles que estavam associados a eles tinham morrido, mas também porque uma grande parte do centro da cidade de Exeter tinha sido destruída durante a Segunda Guerra Mundial. Isso significa que seria solicitado aos usuários que olhassem, por exemplo, para um supermercado turco enquanto receberiam informações sobre o *Red Lion Inn*, onde, em 1904, delegados do *Exeter United* se reuniram com membros de outro time amador local, *St. Sidwell's United*, e decidiram se fundir para formar o clube que conhecemos hoje. Esse deslocamento entre passado e presente criou uma marcada distinção entre o espaço percebido e o vivenciado.

Membros do *Exeter City Football Club Supporters Trust* trabalharam conosco em um conjunto de vinte e cinco paradas em Exeter e em outras onze no St. James Park, a partir das quais selecionamos vinte e três paradas que levariam a uma caminhada semilinear, durando, aproximadamente, uma hora e meia para o roteiro mais

extenso, e doze paradas que levariam a uma caminhada circular, durando, aproximadamente, uma hora para o roteiro mais breve. O St. James Park foi selecionado para ser o local de começo de ambos os roteiros pois introduz a história do campo de futebol e uma das figuras mais significativas na história do Clube, Sid Thomas, cuja carreira no clube durou mais de setenta anos não só como jogador, mas também secretário, diretor, presidente do conselho e presidente vitalício. De maneira geral, os fatos e as histórias eram narrados usando a terceira pessoa; histórias orais e pessoais contemporâneas eram narradas na primeira pessoa ou usando plural majestático; e, no fim do texto de interpretação, havia perguntas para estimular respostas usando a segunda pessoa. Isso objetivava estimular os usuários a responderem, adotando a primeira pessoa, para escrever sua própria história dentro da história mais ampla do *Exeter City Football Club* e do Fundo. Assim, os usuários, tendo olhado o texto informativo sobre o passado, progressivamente iriam se sentir cada vez mais envolvidos ao serem questionados por meio do uso da segunda pessoa e, finalmente, fazerem parte da história ao usarem a primeira pessoa. A Parada 1 mostra como jogar com *distanciamento* da seguinte maneira:

A primeira partida do Exeter City FC foi realizada aqui no St. James Park em 10 de setembro de 1904. A equipe venceu por 2 a 1 contra o *110th First Royal Artillery*. O gol da vitória foi marcado por Sid Thomas, cuja carreira no clube duraria mais de setenta anos não apenas como jogador, mas também secretário, diretor, presidente do conselho e presidente vitalício. Quando o ECFC tornou-se profissional em 1908, o St. James Park foi construído para atender aos padrões da *Southern League*. Apesar de alguns jogos realizados em outros lugares, tem sido a sede do Exeter City FC por mais de 100 anos. Uma vez, havia um grande portão aqui, o *Kendall Gate*. Em uma sexta-feira no fim de fevereiro de 1981, quando tivemos uma rodada da *Football Association Cup*, centenas de fãs dormiram ao relento sobre a calçada em torno daquele portão para que, quando a bilheteria abrisse no sábado de manhã para vender entradas para a partida de quartas de final contra o *Spurs*, não a perdêssemos. Você estava lá naquela noite? Consegue se lembrar do que sentiu na primeira vez em que veio aqui?

Algumas paradas eram dedicadas a determinados jogadores para dar a conhecer seus feitos e para lembrá-los como realizadores na comunidade, destacando seu papel educativo ou trabalhos de caridade realizados por eles ou em sua memória, como aquela dedicada a Adam Stansfield:

Adam Stansfield (nascido em 1978) teve um papel fundamental nas campanhas do *Exeter City Football Club* de 2008/09 e 2009/10, marcando trinta e sete gols durante a temporada. Tragicamente, Adam faleceu devido a câncer de intestino em 10 de agosto de 2010, aos trinta e um anos, antes do começo do jogo contra o *Ipswich*. A notícia foi divulgada na terça-feira de noite durante a partida e começou a se espalhar através da mídia social. A partida do sábado seguinte foi adiada. Seu legado se mantém vivo por meio da *Adam Stansfield Foundation*, que objetiva 'ajudar a oferecer aos jovens a oportunidade única de desenvolver habilidades para a vida por meio do poder do futebol e auxiliá-los em suas metas de viver o sonho'. Uma música dedicada a Adam é cantada toda semana pelos fãs aqui no St. James, e sua camisa de número nove foi aposentada pelo clube como um sinal de respeito por nove temporadas. Olhe para cima e você verá seu memorial para que ele esteja sempre conosco. Você também pode prestar seu tributo a ele ao aprender sobre as atividades da Fundação.

Outras paradas eram mais explicitamente dedicadas à apresentação de fatos históricos em particular, como esta que ensina sobre o papel desempenhado por Michael McGahey na histórica partida contra o Brasil:

Michael John McGahey (nascido em 1873), cuja família tem administrado essa tabacaria durante quatro gerações, foi um advogado local e era presidente do conselho do Exeter City FC quando o clube viajou para o continente da América do Sul. Foi durante essa excursão que o time tornou-se para sempre conhecido como 'Exeter City, da Inglaterra, o primeiro quadro profissional que jogou no Brasil²⁴ ou 'Exeter City da Inglaterra, a primeira equipe profissional a jogar no Brasil'. Durante a excursão, o City jogou contra a recentemente formada seleção do Brasil em um jogo que terminou em 2 a 0 para os sul-americanos. Todavia, além do resultado, essa partida rendeu à jovem república um símbolo de sua identidade e concedeu ao Exeter a distinção de ser a primeira equipe a jogar contra a nação que venceria cinco vezes a Copa do Mundo! McGahey enviou desde Alcântara alguns relatos para a Inglaterra sobre sua atribulada viagem de volta. Você assistiu às partidas amistosas entre Exeter e Brasil em maio de 2004 e vai assistir à partida em julho de 2014? Gostaria de nos enviar algum relato?

Enquanto nos roteiros do RAMM as paradas estão relacionadas ao lugar onde os objetos das coleções do RAMM foram inicialmente encontrados, as paradas que fazem parte dos roteiros do *Exeter City Football Club Supporters Trust* estão relacionadas a histórias orais, apenas ocasionalmente se referindo a artefatos pelos quais podem

ser lembrados. Cada um dos textos de interpretação serve para estimular respostas, facilitando que os usuários se relacionem com os sítios físicos e as histórias narradas através deles e, assim, se coloquem dentro da história mais ampliada do Club e do Fundo em Exeter.

O segundo roteiro, redigido especificamente para as crianças que participam do programa *Kick Start*, utiliza apenas lugares dentro do St. James Park, começando e terminando na Sala de Presidência do Clube. O roteiro abrange várias paradas nos gramados, nos vestiários dos jogadores, nas salas de imprensa de onde são enviadas as transmissões, e também sítios onde determinados fãs ficaram, jogadores mostraram sua habilidade ou objetos memoráveis estiveram em exibição, como a estante de troféus ou as bandeiras brasileiras. A turma foi dividida em dois grupos de cinco a seis crianças e cada grupo recebeu um iPad para interagir com a interface do *Time Trails*. Também preparamos, para o caso de problemas de conectividade no dia, Códigos de Resposta Rápida (códigos QR) e os colocamos estrategicamente no estádio. Por segurança, também trouxemos versões impressas dos textos. Quando as crianças passavam em cada local, o aplicativo *Time Trails* era ativado ou os códigos QR eram escaneados e a informação podia ser lida. A tarefa nessa etapa era que as crianças absorvessem conhecimentos específicos a respeito da história do Clube e do Fundo para que anotassem em um editor de texto e pudessem ser usados na segunda parte do exercício. Um membro da equipe atuava como guia, conectando histórias de nosso roteiro com um roteiro de indução que as crianças tinham previamente recebido de um membro do programa *Kick Start*, garantindo que capturassem as informações relevantes para a segunda parte do exercício, enquanto outro membro da equipe documentava o evento para o blog *Grecian Voices*. A documentação tinha sido uma exigência para mostrar às escolas de origem das crianças como elas se interessaram por escrever e calcular enquanto usavam a ferramenta *Time Trails*. Ao fim do exercício, foi solicitado a todas as crianças que se reunissem na Sala da Presidência do Clube, onde assumiram a função de funcionários do Exeter City que tinham que convencer um jogador estrangeiro, protagonizado por um membro da equipe ou, com o segundo grupo, por uma criança voluntária, a se juntar ao *Exeter City Football Club* ao se gabarem dos êxitos na história do Clube e do Fundo ao longo dos últimos cem anos. Isso permitiu à equipe testar quanto conteúdo

tinha sido absorvido e como a ferramenta *Time Trails* podia ser usada em um contexto educativo.

De forma similar ao roteiro mais extenso, este utilizava as histórias de jogadores bem conhecidos e momentos específicos na história do Clube e do Fundo, mas não estimulava as crianças a usarem mídia social para compartilhar seus pensamentos sobre eles nem, em geral, se modificava da primeira para a segunda e a terceira pessoa, já que esse papel era desempenhado pelo guia:

O dia 29 de agosto de 1920 viu uma multidão cruzando as roletas pela primeira vez para uma partida da liga de futebol. Nessa data, mais de seis mil pessoas cruzaram os portões para assistir o Exeter derrotar o Brentford por 3 a 0, tendo William Wright marcado o primeiro de todos os gols do City na liga. Também estava em campo naquele dia o goleiro local Dick Pym (nascido em 1893), que jogou pelo clube entre 1911 e 1921. Inicialmente, Pym seguiu a profissão da família como pescador, algo que continuou a fazer durante sua carreira e depois dela. Conhecido como ‘pescador’, ‘tesoura’ ou ‘alicate’, Pym, que foi um dos jogadores que viajou à América do Sul, embora, é curioso, aparentemente tenha ficado muito enjoado durante a viagem, mais tarde assinou com o Bolton Wanderer’s por cinco mil libras – exatamente a soma de dinheiro que custou ao clube para adquirir integralmente o St. James Park na sexta-feira, 24 de junho de 1921.

Um dos aspectos mais significativos da história do clube é o fato de pertencer ao Fundo, isto é, aos seus fãs, e o roteiro tentou não somente identificar os lugares onde essa relação era mais visível, mas também estimular as crianças a refletirem sobre seu próprio papel como fãs:

A virada do Milênio testemunhou tempos problemáticos no estádio, quando o Exeter foi rebaixado às vésperas de seu centésimo aniversário. Entretanto, as coisas poderiam ter sido bem piores, pois o City quase sucumbiu devido a problemas financeiros. Felizmente para o clube, o *Exeter City Supporters Trust* interveio e garantiu o futuro dos Grecians por meio de uma visão de negócios forte e sagaz e, mais importante ainda, se reunindo em comunidade. O Exeter City FC tornou-se uma das primeiras equipes no país a ser reconhecida como um clube pertencente aos fãs, sempre trabalhando duro em um esforço para garantir esse sonho e o futuro do clube. O emblema que fica bem no topo da tribuna representa os fãs como o coração pulsante do Exeter City FC.

Os achados iniciais a respeito de como os usuários se engajaram com o *Time Trails* revelaram que eles encaram a experiência como uma oportunidade de gerar conhecimentos novos ou perdidos sobre patrimônio, que, frequentemente, é a ausência de um artefato, no caso de roteiros do RAMM, ou um indivíduo, no caso dos roteiros do *Exeter City Football Club Supporters Trust*, do sítio a ele associado, que estimula os usuários, especialmente no caso do roteiro do *Exeter City Football Club*, a relacionarem sua própria história à história mais ampla do Clube e do Fundo. Essa ausência causa uma discrepância entre espaços percebidos, concebidos e vivenciados, entre espaços físicos e culturais, entre espaços locais e digitais, arquivísticos. Ao tentar transpor essas discrepâncias, os usuários tramam suas próprias histórias em uma história mais ampla. Essa forma de reprodução de materiais arquivísticos, combinada com o uso de autodocumentação do encontro de alguém com esses materiais, pode ser assim usada como um auxiliar para que os indivíduos conectem aspectos de suas próprias vidas com ambientes específicos e suas histórias.

Esperamos ter demonstrado como o *Time Trails* oferece um modo inovador de encontro com materiais arquivísticos. Para facilitar a exploração e alinhados com práticas psicogeográficas, estimulamos algum nível de sinuosidade, tanto física como mental, permitindo acrescentar aos roteiros informações de trajetórias canônicas marcantes pertinentes a como usuários específicos participavam daqueles roteiros. Muitas vezes, embasamo-nos em algum nível de performatividade para estimular respostas e facilitar a adoção de papéis diferentes, mais ou menos ativos, que encorajariam os usuários a se autodocumentarem via mídia social. Isso significa que dois processos distintos de mapeamento e elaboração de mapas ocorreram enquanto usavam o aplicativo *Time Trails* e ambos desempenharam um papel fundamental em termos de presença. Para explicar isso, precisamos dedicar algumas palavras às sutis distinções entre os dois.

Ao terem sido famosamente descritos como “[...] representações gráficas que facilitam uma compreensão espacial de coisas, conceitos, condições, processos ou eventos no mundo humano” (Harley; Woodward, 1987, p. XVI), os mapas são ferramentas de orientação necessárias para interpretação em dispositivos móveis, isto é, a produção de conhecimento *ao andar*. Sabemos que, muitas vezes, os mapas modificaram a maneira como as pessoas olham para o mundo.

Também sabemos que, historicamente, os cartógrafos eliminaram regiões inteiras simplesmente para persuadir as pessoas sobre onde ou como deveriam viajar (como o mapa que Colombo usou em suas explorações, que mostra que não existe quase distância alguma entre a Europa e a China por mar) ou para visualizar a importância de determinados grupos sociopolíticos ao representá-los no *centro* (tipicamente o *Google Maps* coloca *a nós* no centro de onde quer que estejamos). Portanto, os mapas são instrumentos de navegação, mas também ferramentas para o estabelecimento de poder, autoridade, presença e identidade. O antropólogo Tim Ingold, por exemplo, observa que o conhecimento sobre o ambiente é, de fato, determinado quando estamos *em movimento* nele. Em outras palavras, o viajante mapeia, isto é, “[...] conhece na medida em que anda” (2000, p. 231), e, para ele, mapear é escrever (2000, p. 223). Assim, um mapa é uma ferramenta de navegação, mas essa ferramenta está, de fato, gerando e facilitando “[...] uma construção social da realidade”, um “sistema[s] de signos” (Wood, 1993, p. 52). Nos *Time Trails*, nós mapeamos, isto é, lemos os signos pelos quais escolhemos perceber nosso ambiente e nos colocamos nele, autodocumentando a produção de nosso conhecimento em uma visão cartográfica existente, e juntamente elaboramos mapas, isto é, documentamos os processos pelos quais geramos esse conhecimento em um mapa para que outros possam usá-lo. Essa documentação, que facilita a geração de traços, é fundamental em termos de revisar a presença de alguém.

Além do mapeamento e da elaboração de mapas, o *Time Trails* utiliza roteiros. Um roteiro é uma história sobre lugares e sua experiência subjetiva. Cartograficamente, os roteiros não possuem valor precisamente porque as cartografias simulam a universalidade e, muitas vezes, tentam ocultar um ponto de vista, enquanto os roteiros são subjetivos. De fato, raramente os mapas mostram movimento, mas mostram sim lugares, repousos temporários dos ritmos da vida, que podem valer a pena lembrar. Convencionalmente, os lugares são configurados sobre mapas cartográficos como pontos fechados, indicando que alguma coisa está ou estava presente ali. Assim, conforme sabemos, os mapas tratam da presença. É por isso que é importante mapear, estabelecer nossa presença no espaço e no tempo. Os roteiros, por outro lado, conectam lugares e implicam em movimento mais ou menos subjetivo. Os roteiros não são estradas, é claro, embora alguns roteiros possam se tornar estradas. Ao contrário, roteiros são

caminhos subjetivos, pontos de observação, marcando decisões e visões de mundo individuais. Os roteiros também tratam da presença, mas não tanto de um objeto quanto de um sujeito, uma pessoa. Na realidade mista, os roteiros marcam o movimento no espaço além de trajetórias através de dados. Aqui, os roteiros marcam a escrita da história de alguém no mapa mais amplo da história do *Exeter City Football Club* e do Fundo.

Resumindo, os mapas cartográficos mostram uma “visão de pássaro” (Gibson, 1979, p. 198-199) – mostram o que parece ser uma realidade *objetiva* –; os roteiros, por outro lado, mostram caminhos – mostram pontos de vista *subjetivos*. Os mapas são tentativas rumo a visões de mundo mais ou menos canônicas e holísticas. Roteiros são histórias individuais, marcam a experiência subjetiva do espaço. Quando o *Time Trails* for liberado aos usuários, será possível usar a autodocumentação para gerar novos roteiros, novas histórias, que utilizam a arte, o patrimônio, a cultura material e visual como uma maneira de revisitar sítios, histórias e coleções de museus. Assim, o *Time Trails* facilitaria não apenas o ato de elaboração de mapas, estimulando nosso autoconhecimento de nossa relação com esses materiais, mas também geraria um arquivo performativo vivo que poderia ser usado por outros, elaborando um quadro crescente de como e possivelmente até mesmo por que interpretamos histórias fora das organizações que atuam como seus guardiões. Pensamos que essas jornadas individuais cada vez mais oferecem conhecimentos valiosos para instituições, e é na documentação e na preservação desse conhecimento que precisamos nos concentrar para assegurar que legados desses processos lá estarão para futuras gerações. Isso porque são esses encontros individuais que ampliam a noção do que é uma obra de arte, um sítio patrimonial, um objeto amado de cultura visual e material em determinado ponto no tempo e na história, precisamente porque a obra de arte, um artefato ou um item de cultura visual e material não é apenas o objeto, mas sim a rede dos processos de presença que capturam sua recepção por usuários ao longo do tempo.

Notas

¹ N. T.: para fins desta tradução, será utilizado o termo *presença*, que, no sentido de *presencing*, “é uma fusão de *presence* (presença) e *sensing* (sentir/perceber)”. *Presencing Institute*. Disponível em: <http://www.nucleotec.com.br/pi/pt_br-Aprendizagem.asp>. Acesso em: 30 nov. 2013.

² Agradecimentos: somos gratos ao REACT-HEIF pelo financiamento de nossa pesquisa do *Time Trails*, ao Art and Humanities Research Council (AHRC) pelo financiamento de nossa pesquisa sobre presença e ao Research Councils of the United Kingdom (RCUK) (EP/G065802/1) pelo financiamento de nossa pesquisa sobre trajetórias. Agradecemos ao programa *Kick Start* por ter nos dado a oportunidade de testar o circuito e a todas as crianças que participaram de nossa primeira oficina no dia 4 de outubro de 2013 por seu entusiasmo e resposta.

³ N. T.: excerto transcrito de: HEIDEGGER, Martin. *A Caminho da Linguagem*. Tradução de Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2003. P. 158. Ver também nota de rodapé na página 8 da referida publicação.

⁴ N. T.: grafia da época, assim apresentada no artigo original em inglês.

Referências

- BENFORD, Steve; GIANNACHI, Gabriella. **Performing Mixed Reality**. Cambridge: The MIT Press, 2011.
- CASTELLS, Manuel. **The Rise of the Network Society**. London: Blackwell, 1996.
- GIANNACHI, Gabriella; KAYE, Nick. **Performing Presence: between the live and the simulated**. Manchester: Manchester University Press, 2011.
- GIANNACHI, Gabriella. Environmental Presence. In: GIANNACHI, Gabriella; KAYE, Nick; SHANKS, Michael. **Archaeologies of Presence: art, performance and the persistence of being**. London and New York: Routledge, 2012. P. 50-63.
- GIBSON, James. **The Ecological Approach to Visual Perception**. Boston: Houghton Mifflin, 1979.
- GRECIAN VOICES. Disponível em: <<http://grecianvoices.wordpress.com/>>. Acesso em: 26 set. 2013.
- HARLEY, John Brian; WOODWARD, David (Org.). **The History of Geography, vol. 1**. Chicago: Chicago University Press, 1987.
- HEIDEGGER, Martin. **On the Way to Language**. Tradução: P. D. Hertz. New York: Harper and Row, 1971 [1959].
- HEIDEGGER, Martin. **An Introduction to Metaphysics**. Tradução: Ralph Manheim. New Haven and London: Yale University Press, 1979 [1959].
- HUSSERL, Edmund. **On the Phenomenology of the Consciousness of Internal Time**. Tradução: J. B. Brough. Dordrecht: Kluwer, 1990 [1928].
- INGOLD, Tim. **The Perception of the Environment**. London and New York: Routledge, 2000.
- LEFEBVRE, Henri. **The Production of Space**. Tradução: D. Nicholson Smith. Oxford: Blackwell, 1992 [1974].
- MILGRAM, Paul; KISHINO, Fumio. A Taxonomy of Mixed Reality Displays. **IEICE Transactions on Information and Systems**, v. E77-D, n. 12, p. 449-455, 1994.
- WOOD, Denis. The fine line between mapping and mapmaking. **Cartographica**, Toronto, University of Toronto Press, v. 30, n. 4, p. 50-60, 1993.



Gabriella Giannachi é professora de Performance e Novas Mídias na Universidade de Exeter, Reino Unido. Publicou: *Virtual Theatres* (2004); *The Politics of New Media Theatre* (2007); *Performing Presence: Between the Live and the Simulated*, em coautoria com Nick Kaye (2011); *Performing Mixed Reality*, em coautoria com Steve Benford (2011); e *Archaeologies of Presence*, coeditado com Michael Shanks e Nick Kaye. Escreveu artigos para diversos periódicos em humanidades e ciências e foi pesquisadora em *Performing Presence: from the Live to the Simulated* (2004-2009) e *Horizon Digital Economy Research* (2009-2014). Atualmente colabora com o *Tate and Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery* para desenvolver aplicativos na web que permitam aos usuários encontrar e comentar coleções do museu fora dele. E-mail: g.giannachi@exeter.ac.uk

William Barrett é doutorando no *Centre for Intermedia* da Universidade de Exeter e *Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery*, trabalhando com o uso de aplicativos na web para a facilitação de aprendizagem sobre patrimônio digital. E-mail: wdpb201@exeter.ac.uk

Rick Lawrence concluiu seu Bacharelado em História Antiga e Arqueologia na Universidade de Manchester em 1981. Tem pós-graduação em Arqueologia e Gestão de Patrimônio pela Universidade de Exeter em 2009. Atualmente é Diretor de Mídia Digital do *Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery* em Exeter. E-mail: ramm.digitalmedia@exeter.gov.uk

Thomas Cadbury é doutor e curador de antiguidades no *Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery*. Suas responsabilidades para com as coleções abrangem arqueologia, história social e numismática de Exeter e Devon, bem como a coleção de antiguidades do Mediterrâneo e da Ásia Ocidental do museu. E-mail: thomas.cadbury@exeter.gov.uk

Helen Burbage possui Bacharelado em História pela Universidade Durham (2008) e Mestrado em Estudos de Museus e Artefatos, também por Durham (2009). Foi estagiária no Museu Mundial do Rugby, e atualmente é assistente de documentação no *Royal Albert Memorial Museum and Art Gallery*. E-mail: helen.burbage@exeter.gov.uk

Andy Chapman desenvolve sistemas digitais e trabalha na *1010 Media*. E-mail: a.chapman@1010media.co.uk

Paul Farley é administrador do *Exeter City Football Club Supporters Trust* e diretor do Grupo de Trabalho Comunitário do *Exeter City Football Club*. E-mail: paulfarley@supanet.com

Traduzido do original em inglês por Ananyr Porto Fajardo e revisado por Marcelo de Andrade Pereira. O original inédito está publicado neste mesmo número da revista.

Recebido em 6 de setembro de 2013
Aceito em 2 de dezembro de 2013