

PARATY: MEMÓRIAS EXPANDIDAS

Hermes Renato Hildebrand - UNICAMP e PUCSP

Adeline Gabriela Silva Gil – UNICAMP

Daniel Paz de Araújo - UNICAMP

RESUMO: A partir da concepção do conceito de criatividade e utilizando uma produção artística contemporânea que se revela enquanto um sistema complexo, como é o caso de “Air City Research: Paraty” que narra aspectos sobre a “Trilha dos Sete Degraus” – uma ruína construída no século XVIII que vai de Cunha, do estado de São Paulo, a Paraty, no estado Rio de Janeiro, pretende-se identificar aspectos de emergência e colaboratividade que se mostram como componentes dessa produção artística que, por sua vez, apontam para a necessidade de um método de abordagem que seja capaz de apreender sua dinâmica e a natureza de sua abertura. “Descaminhos do Ouro” como também é conhecida esta intervenção, narra costumes, histórias e apresenta imagens que registram o lugar.

Palavras-chave: criação artística, memória expandida, narrativas digitais, tecnologias emergentes, complexidade

ABSTRACT: *From the conception of creativity and using a contemporary artistic production that reveals itself as a complex system, such as "AirCity Research: Paraty", which narrates aspects of the "Trilha dos SeteDegraus" - a ruin built in the XVIII century going from Cunha, in the state of São Paulo, to Paraty, in the state of Rio de Janeiro, Brazil, this study aims to identify aspects of emergency and collaborativity as components of this artistic production which, in turn, point to the need for a method of approach that is able to grasp its dynamics and the nature of its opening. This intervention is also known as "Descaminhos do Ouro" and it narrates mores, stories and displays images that register the place.*

Keywords: *artistic creation expanded memory, digital storytelling, emerging technologies, complexity.*

1. INTRODUÇÃO

A intervenção artística “Air City Research: ParaTy” (HILDEBRAND; ARAÚJO; GIL, 2013), que será analisada neste artigo, explora possibilidades de interação que revelam potenciais criativos e que convidam o usuário à participação em busca da expansão dinâmica da memória, narrando costumes, histórias e apresentando imagens que registram acontecimentos do lugar.

A partir do diálogo entre a materialidade do meio e o momento criativo é que diferentes poéticas se revelam. Ainda que a materialidade do meio seja um misto de *hardware* e *software*, o termo “imaterial” tem sido empregado de maneira equivocada para designar essas novas formas que se revelam, segundo Flusser (2007). Para ele, “o ‘imaterial’, ou, para sermos mais precisos, a forma, é o que faz aparecer em primeiro lugar a matéria. A aparência da matéria é a forma” (Ibid., p. 22). Para o autor, informar significa dar forma à matéria e

com o desenvolvimento das ciências, a perspectiva teórica entrou numa relação dialética com a perspectiva sensória (observação – teoria – experimento) que pode ser interpretada como opacidade da teoria. E assim se chegou a um materialismo para o qual a matéria é a realidade. Mas hoje em dia, sob o impacto da informática, começamos a retornar ao conceito original de matéria como um procedimento transitório de formas atemporais (2007, p. 24).

Já para Aristóteles (*apud* PLAZA; TAVARES, 1998), matéria e forma são princípios correlativos e são **causas** dos fenômenos, juntamente com as causas motriz e final: “(...) na Matéria, a coisa está em potência; na Forma, ela está em ato” (Ibid., p. 65). No processo de criação de imagens digitais, a **potência** dessas imagens pode estar “representada por esta imaterialidade” (Ibid., p. 66), a partir da qual derivam diferentes formas de visualização, percepção e expressão.

As interfaces que se colocam entre sistemas humanos e sistemas “não humanos” (máquinas) são resultado de uma relação sinérgica entre arte e ciência, conceito e técnica, sabedoria e método, imaginação e execução (Ibid., p 66-7). Para os autores, a criatividade pode ser entendida como uma reorganização de dados de modo original para a solução de problemas: reorganização de um campo de percepção associada à possibilidade concreta de uma ação sobre um fenômeno.

O ato criativo pode ser investigado em termos de etapas, que na prática não se apresentam de modo isolado, pois esse processo admite *feedbacks* que podem quebrar a linearidade ou a sucessão das etapas. Na investigação dos **modos de operar** envolvidos no ato criativo com as mídias digitais, exploramos diversos métodos. Inicialmente, partimos da ideia de Pareyson que afirma que formar significa fazer, inventando ao mesmo tempo o modo de fazer (1993, p.12-26).

Pesquisar sobre esses modos ou métodos de descobrimento acaba por revelar “a projeção do caráter de inovação sobre o de conservação” (PLAZA; TAVARES, 1998, p.87), ou ainda, o caráter do “improvável” sobre o de “provável”, como manifestação da criatividade.

2. MUDANÇAS NO CONCEITO DE CRIATIVIDADE EM FLUSSER

Flusser (2008) também fomenta uma discussão sobre o tema da criação em meios digitais. De forma breve, introduziremos alguns termos utilizados pelo autor para um melhor entendimento de seu pensamento. Para o autor, existem os “**emissores**” que podem ser entendidos como lugares onde se calcula, se computa e se programa. Há, nos “**emissores**”, os “**aparelhos**”, que “tendem a se tornar sempre menores e mais rápidos”, e os “**funcionários**” que, por sua vez, apertam teclas e, “a cada aperto de tecla, segue-se um raio imperativo que programa o comportamento da sociedade” (2008, p. 73). Os emissores na verdade não tomam decisões que programam o comportamento da sociedade, como poderíamos supor, pois até mesmo estas “decisões” também são programadas segundo o programa contido no aparelho. A “vivência da decisão e da liberdade existencial que pode acompanhar o aperto sobre as teclas (...) ocorre quando as teclas são apertadas **contra o programa do aparelho**” (Ibid., p.75, grifo nosso).

Na atualidade, existem aparelhos que fugiram do controle e passaram a funcionar quase que automaticamente, como os aparelhos administrativos, políticos, econômicos, culturais e, até mesmo, os aparelhos termonucleares. Só não funcionam automaticamente, pois ainda dependem dos funcionários que apertam as teclas. Então, percebemos uma inversão da relação entre homens e suas máquinas. Na atualidade, homens também funcionam em função dos aparelhos, ou seja, os aparelhos não obedecem mais aos programas deliberados por vontades dos seres humanos.

Mas constata-se desde já a tendência entrópica rumo à ‘semelhança circular’ de todos os programas: ela se manifesta no superaparelho ‘ocidental’ sob a forma de cultura da massa programada por aparelhos sempre melhor coordenados; ela se manifesta no superaparelho ‘oriental’ sob forma de rigidez e expansão do próprio aparelho. Ambas as manifestações apontam meta convergente:

totalitarismo cósmico de um único superaparelho. O metaprograma começa a se programar automaticamente (Ibid., p.77).

Para restabelecer o controle sobre os aparelhos, o homem teria que participar de um **diálogo** sobre e através dos aparelhos, de modo que esse diálogo resultasse em competência superior à dos aparelhos. Torna-se possível, sob esse ponto de vista, a emergência de uma sociedade de programadores.

Na situação cultural atual, resultado da convergência entre diversas tendências, entre elas a telemática¹, nota-se um certo desprezo pela técnica, ou seja, a sociedade em geral não se interessa em conhecer o funcionamento do interior da caixa preta (FLUSSER, 1985). Isso também é uma situação programada. Sendo assim, como ultrapassar a mera **utilização** de novos dispositivos (*gadgets*), possibilitando diálogos inteligentes? Para o autor, em um contexto em que todos recebem o mesmo tipo de informação, não pode haver diálogo, ou ainda, produção de informação nova. “Os diálogos telematizados servirão de *feedback* para os emissores” (FLUSSER, 2008, p. 87), de modo a reforçar seu domínio sobre a sociedade. Para responder a essa questão, examinemos como ocorrem os diálogos a partir dos aparelhos atuais.

Os aparelhos atuais “não admitem nem autor nem autoridade. Os diálogos são ‘abertos a todos’ ” (Ibid., p. 88), mas apesar disto, acontecem rumo à entropia: quando resultam em informação nova (não programada), esta é eliminada enquanto ruído, por determinada censura ou crítica. O que ocorre é que os novos *gadgets*, ou as novas mídias, são utilizados principalmente para diversão, para o espetáculo (DEBORD, 1997). Se, em vez disso, nos afastássemos do divertimento para observar a situação de fora, seria possível uma tomada de consciência das potencialidades dialógicas inerentes a essas mídias. Os diálogos, por intermédio de imagens sintetizadas, seriam criativos: visariam dar sentido ao mundo, à existência humana. “Seríamos, de repente, todos ‘artistas’ (aqui, o termo ‘arte’ engloba ciência, política e filosofia)” (FLUSSER, 2008, p. 89).

A questão da produção de informação nova é concebida a partir da revisão do próprio conceito de criatividade. Para o autor, toda forma atual surgiu de formas

precedentes (e não a partir do “nada”, mitificando o ato criador). A criação pode ser entendida como um processo sintetizante, feito de saltos descontínuos, emergências². Em todo nível já alcançado, se passam acasos com tendência à entropia, e uma parte ínfima constitui o enriquecimento da informação alcançada.

Criar visa a aventura, o imprevisível. “O ‘artista’ (...) passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação” (Ibid., p. 93), que “brinca” com o propósito de produzir informação nova, e utiliza “o acaso como ‘matéria-prima’ das decisões deliberadas em diálogo com os outros” (Ibid., p. 96). Criar seria uma resposta ao abismo do “nada”. Ainda assim, podemos identificar uma ambiguidade face ao engajamento criativo:

(...) se nada de novo surgir na minha cultura, esta decairá no amorfo da cultura de massa; se nada surgir na minha memória, esta se decomporá em atrofia. Todo engajamento criativo passa a ser visto não como tarefa revolucionária, mas sim como tarefa conservadora (Ibid., p. 110).

O engajamento criativo acaba sendo entendido como um engajamento contra o esquecimento, o totalitarismo massificante, a degradação de determinada cultura “no amorfo da cultura de massa” (Ibid., p. 110).

No contexto atual de produção de informações eternamente reproduzíveis (BENJAMIN, 1982; FLUSSER, 2008, p. 107), os termos “original” e “cópia” perdem seu sentido, assim como o termo “autoridade” enquanto função de conexão entre a sociedade e a fonte da informação. Com a telemática, o mito do autor que cria a partir de um diálogo interno (como um jogo isolado), dá lugar ao jogo entre um grande número de jogadores, o que aumenta exponencialmente a competência da estratégia, entendendo o termo “estratégia” como a “arte de redistribuir dados” (FLUSSER, 2008, p. 106).

Desse modo, o momento criativo estará condenado a decompor-se, a menos que seja emitido rumo aos outros “eus”, sob a forma de “nós outros”³ (Ibid., p. 107). Segundo esse pensamento, ideia de um criador individual pertence ao passado. Se pensada como uma **produção dialógica**, a criatividade ganha um novo sentido.

2.1. Romper com os programas vigentes

Uma questão permanece em aberto: como decidir o que é informação nova e o que é redundante? Ou ainda: como são distinguidos os acasos pouco prováveis dos demais acasos? Os seguintes exemplos ilustram tal questionamento.

Quando o homem primitivo descobriu como produzir fogo e passou a cozinhar os alimentos (acaso pouco provável), ele teria partido de um acaso provável (árvores em chamas, atingidas por um relâmpago). Quando Newton criou uma ponte entre mecânica e astronomia (acaso pouco provável), ele teria partido de um acaso provável (a queda de uma maçã).

Em ambos os exemplos, eles estavam de certa forma **preparados** para transformar o provável em improvável (a queda da maçã não teria provocado o mesmo efeito se tivesse atingido a cozinheira de Newton). Então “se considerarmos a ‘preparação’, o mito do gênio se evapora” (Ibid., p. 113). Isso nos leva à seguinte questão: se toda informação nova é resultado de preparação, seria a preparação sinônimo de **programa**? Visto “de fora”, sim; visto “de dentro”, não. Vejamos.

No exemplo do homem primitivo, a fabricação do fogo era uma virtualidade inscrita: era parte do programa da espécie humana, e se realizaria mais cedo ou mais tarde por determinado acaso. Ao mesmo tempo, “a preparação longa e penosa para tornar comestível a carne” (Ibid., p. 115) rompeu com o programa primata então vigente.

A cosmovisão newtoniana também era uma virtualidade inscrita no programa da física: aconteceria em algum momento, por determinado acaso. Ao mesmo tempo, a construção da ponte entre mecânica e astronomia destruiu o programa vigente da física. A partir desses exemplos, vista “de dentro” ou “subjetivamente, a preparação é vivenciada como esforço disciplinado que permite **abrir-se ao acaso que destrói o programa** graças ao qual estamos no mundo” (Ibid., grifo nosso).

Traçando um paralelo com a nossa vivência com as imagens sintéticas, o autor tenta nos mostrar que o que estamos produzindo ainda são “tentativas frustradas e meramente ‘divertidas’ (...) de opor à desinformação dominante algo novo na

aparência, mas, no fundo, variação do sempre idêntico” (Ibid.). Ou seja, ainda estamos nos preparando para as verdadeiras aventuras. Para o autor, o diálogo telematizado é por enquanto acaso provável, e que ainda não nos despertou o “palpite”, o improvável, a destruição ou a reprogramação do programa vigente.

Ainda assim, a questão do filtro se impõe: que critérios ou valores determinariam o que é informação nova ou redundante? Em tese, critérios de decisão também podem ser programados. Mas a decisão de programar a decisão ainda é uma brecha aberta pela telemática.

3. A INFERÊNCIA LÓGICA ABDUTIVA E O PROCESSO DE CRIAÇÃO

O processo da cognição humana pode ser observado pela Teoria Semiótica de Charles Sanders Peirce que concebeu as “Categorias do Pensamento e da Natureza” e que se resumem aos conceitos de primeiridade, segundidade e terceiridade. A partir destas categorias passamos a observar como se dá a transformação do conhecimento numa mente, especialmente na mente humana.

De fato, nossa cognição inicia-se na percepção com a observação dos fatos ao nosso redor, estimulando nossa mente e colocando o “pensamento em ação”. Aí, na busca do “repouso do pensamento” e de acordo com nossos “hábitos” produzimos novos pensamentos e novos fatos ou fenômenos, e assim, sucessivamente, o processo de cognição é realimentado. Sem princípio e sem fim, ao adquirir conhecimento estamos utilizando o “método de investigação científica” que revela processos lógicos de se conhecer que se dão através das inferências lógicas de abdução, indução e dedução (PEIRCE, 1975, p. 85).

Quando um fenômeno é observado surge uma dúvida. Para resolvê-la várias hipóteses são levantadas a fim de tentar explicar este fato que nos surpreendeu. Embora as hipóteses escolhidas às vezes estejam erradas, o número de vezes em que elas são corretas ou, estão perto de sê-lo, é muito significativo. É por meio desse raciocínio que a criatividade se manifesta não apenas na ciência e nas artes, mas também na vida.

O instinto não é uma adivinhação, nem a hipótese que ele cria é instintiva, mas é a capacidade humana de produzir hipóteses corretas que explica um fato surpreendente. Com isso, Peirce diz que o ser humano tem a capacidade de gerar *insight* e o processo de construção e seleção de hipóteses é consciente, deliberado e controlado, estando aberto à crítica e autocrítica (SANTAELLA, 2004, p. 95-96). Peirce sempre acreditou que a verdade não é absoluta e, por isso, sempre evitou qualquer definição abstrata, precisa e finalizada de ciência. E, é a partir da Teoria dos Signos que formulamos o conceito de “falibilismo”⁴ no qual se busca preservar a indeterminação, que é próprio de todo o processo em desenvolvimento. A tarefa da ciência é afirmar as incertezas. “O verdadeiro homem da ciência é aquele que está disposto a abandonar todas as suas crenças no momento em que isso se prove necessário.” (SANTAELLA e VIEIRA, 2008, p. 10).

Retomando as “Categorias Universais do Pensamento”, observamos que a primeiridade corresponde ao que se dá ao acaso, se mostra pelo que é intuitivo e se apresenta em estado puro à consciência. Já a secundidade corresponde à ação e reação, ao fazer diante da materialidade, está no conflito da nossa consciência em busca da compreensão do fenômeno. E, por fim, a terceiridade é uma relação; é um processo de mediação do fenômeno com seu interpretante. Ela estabelece a generalização dos fatos.

Para Santaella, segundo o pensamento de Peirce, “o signo representa seu objeto, produz na mente desse intérprete alguma outra coisa (um signo ou quase-signo) que também está relacionada ao objeto não diretamente, mas pela mediação do signo”. (SANTAELLA, 2004, p. 58). Para ele,

o signo é qualquer coisa que é, de um lado, de tal modo determinada por um objeto e por outro lado, de tal modo determina uma ideia na mente de alguém que está última determinação, chamada de interpretante do signo, é consequentemente determinada mediadamente por aquele objeto” (CP 8.343).

O processo de semiose (ação do signo) é determinar um interpretante, crescer em outro signo (SANTAELLA e VIEIRA, 2008, p.62). Para estes autores, a “dedução” é um tipo de lógica que está fundamentada em leis e regras pré-determinadas e que

são aceitas como verdadeiras. Na “dedução” começamos por um estado das coisas hipotéticas que são definidas de forma abstrata pelas características que possuem e que “é válida se e somente se existe uma relação entre o estado de coisas suposto nas premissas e o da conclusão” (PEIRCE, 1983, p. 44). A dedução é lógica e “prova que algo deve ser” (PEIRCE, 1983, p.46). A “inferência dedutiva” é analítica. É também o fim último da investigação científica que, ao conhecer a probabilidade de ocorrência de um evento, permite uma conclusão a partir de premissas verdadeiras. Já os raciocínios lógicos “indutivo” e “abduutivo” são de caráter “sintético”, porque não classificam os fenômenos de acordo com características determinadas, mas, “diante de uma sucessão de conclusões concordantes ou diante de semelhanças de fatos ou entre casos, sintetizam os dados num pensamento íntegro e único”. (LAURENTIZ, 1991, p. 48).

A “inferência indutiva” observa os fatos e adota uma conclusão aproximada que nos conduz à generalização destes e ao estabelecimento da lei que será utilizada pela dedução. Peirce, no raciocínio “indutivo”, destaca que o “processo de investigação experimental” a que somos submetidos, diante dos fenômenos naturais e culturais, “consiste em partir de uma teoria, deduzir previsões dos fenômenos e observá-los para ver o grau de concordância com a teoria”. De fato, a “indução” se apresenta com algo que é operatório. (1983, p. 46). Por fim, a “abdução” é o processo lógico que permite a criação de novas ideias. É este o processo lógico que mais nos interessa. É o *insight* propriamente dito. A “abdução” ou “formulação de hipóteses”, diante de um conjunto de valores, apresenta as novas ideias. A “abdução” acontece quando observamos um fato curioso que é capaz de ser explicado por uma suposição, aí, adotamos esta suposição. (PEIRCE, 1983, p. 150).

É através do “raciocínio abduutivo” que o homem tem novas ideias, abre novos caminhos e estabelece os novos conceitos sem compromisso algum com a validade da observação. O valor desses conceitos será estabelecido pelo processo operatório ao qual submetemos os fatos em “indução”, que finalmente serão determinados e cumpridos pela “dedução”. A “abdução” começa a partir de premissas fracas que, após passarem pelo aval experimental da “indução”, tornam-se fortes e, portanto, abalizadoras de outros pensamentos. (HILDEBRAND, 1994, p. 13).

Segundo a Teoria Semiótica, a cognição humana inicia-se em nossa percepção, que produz hipóteses em “abdução”, experimentamos a veracidade destas hipóteses a partir da “inferência indutiva” que permite produzir conhecimento e, finalmente, se estabelece como um novo pensamento ou fenômeno, através da “inferência dedutiva”, num ciclo cognitivo interminável. Quando adquirimos conhecimento agimos sobre “um processo que transcende o indivíduo, pois o conhecimento implica compartilhamento e troca.” E assim, sempre somos obrigados pela experiência a reconhecer que a natureza e a vida da própria espécie devem “crescer em razoabilidade e, que para isso é preciso respeitar o diferente que acaba sendo igual a nós.” (ibid., p.63).

Para Nascimento, em sua investigação acerca da teoria dos signos, pensar o signo implica se perguntar pelas estratégias de abertura do pensamento à potência dos afectos (modos de sentir diferentemente) e perceptos (modos de perceber diferentemente). No encontro entre nossas subjetividades e as realidades que as afetam, há um fenômeno que intensifica nossa sensibilidade. Essa intensificação que o signo provoca é o elemento capaz de perturbar a direção de nosso pensar: força o pensamento a pensar o seu fora radicalmente, diferenciar-se de si mesmo. Em um “certo campo marcado pelo predomínio de certas forças e pela subjugação de outras, somos abertos pelo signo à potência das forças ativas criadoras” (NASCIMENTO, 2012, p. 128).

4. O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE AIRCITY RESEARCH: PARATY

Air City Research⁵ é uma pesquisa com obras artísticas que envolvem a utilização de espaço físico, mídias móveis e locativas (*smartphones* e *tablets* com sistema operacional Android ou iOS), rede sem fio, mapeamento e som, todos articulados através de linguagens de programação (PureData e Processing). As propostas exploram as possibilidades de atingir os limites do visível e do invisível de uma localização física, a partir de uma abordagem estética, social, e política. As instalações são sistemas por meio dos quais o público pode explorar diferentes imagens, vídeos e sons na rede de Internet e em espaços expositivos. Elas criam conteúdos digitais com expansão dinâmica de memória. Realizamos as intervenções

“arte#ocupaSM-2012” e “arte#ocupaSM-2013” na Vila Belga, na cidade de Santa Maria-RS e relatamos estes trabalhos no evento de Brasília – UnB, no 12º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#12.ART). Ainda associado a pesquisa AirCityResearch temos as intervenções “ZL Vortice”⁶ e Air City Research: ParaTy – Memórias Expandidas que são intervenções em desenvolvimento. A interatividade que estas obras produzem está baseada nas tecnologias emergentes e digitais de fácil acesso, possibilitando a produção de narrativas com níveis de relacionamentos e com diferentes padrões de qualidade, a partir da memória dos indivíduos e dos elementos dos ambientes em que elas estão inseridas. As diferentes dimensões que envolvem o processo criativo, agregação, divulgação e assimilação destas memórias íntegras ou fragmentadas, são registradas através de recursos virtuais e nos levam a refletir sobre a maneira como estes conteúdos podem ser elaborados na contemporaneidade.

Considerando as atuais relações espaço-temporais nos ambientes físicos e digitais sobre os quais estas expressões artísticas têm sido desenvolvidas, nossa análise busca problematizar estas experimentações no âmbito de suas concepções e como memórias expandidas individuais, coletivas, materiais e imateriais. Neste contexto, a potencialidade dos dispositivos móveis para a criação, conexão e amplificação de memórias permitem criar tessituras entre lugares físicos e conteúdos digitais gerando novas formas de “affectos” e “perceptos” (NASCIMENTO, 2012, p. 128).

Além do conteúdo produzido para criar e preservar memórias em suportes móveis interativos estamos utilizando mecanismos para identificação e captação de conteúdos publicados em diversas ferramentas nas redes que se relacionam com memórias de lugares ou assuntos de interesse. Tais mecanismos são implementados de forma simples considerando tecnologias de geolocalização em conjunto com os atuais padrões comportamentais de comunicação aplicados em ambientes virtuais de rede, tais como o uso do caractere “#” (hashtag) para categorizar determinado assunto.

As ações criativas de atualização constante da memória, a partir de práticas contemporâneas, suportadas pelas tecnologias interativas, são aplicadas ao

processo de memorização expandida. Exploramos possibilidades para elaboração de narrativas coletivas com o objetivo de dinamizar as memórias produzidas, através de dispositivos móveis e mecanismos de agregação de conteúdo digital, em contextos artísticos, históricos e culturais. Para tal, aparatos tecnológicos estão sendo utilizados como suportes destas experiências artísticas urbanas, como é o caso do “Air City Research: ParaTy”. Esta intervenção também é chamada de “Descaminhos do Ouro”, poissão trilhas alternativas onde os tropeiros “burlavam” o pagamento do “quinto” (imposto cobrado pelos portugueses para o ouro que saia do Brasil). O projeto conta ainda com o Laboratório de Estudos e Pesquisas em Artes e Ciências - LEPAC, da Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP, que é utilizado como base de apoio para as ações na região.

Nos próximos meses serão realizados eventos envolvendo os tropeiros. Eles pretendem reviver o percurso clandestino que hoje está completamente abandonado e que foi usado para escoar as riquezas do interior do Brasil. Este caminho é paralelo à “Estrada Real” e é uma trilha alternativa que passa pelas ruínas da chamada “Trilha dos Sete Degraus” (Ver imagens das ruínas no website indicado), um conjunto de sete rampas de pedras construídas pelos escravos para auxiliar na subida e descida de carga entre as cidades de Cunha – SP e Paraty – RJ, em um trecho de difícil acesso. Neste evento pretende-se promover intensa troca cultural: costumes, comidas típicas, músicas e narrativas - “contação de causos”.

No século XVIII muitos eram os caminhos que levam o ouro, o diamante e café para fora do Brasil, mas também eram muitos os descaminhos utilizados pelos mineiros para evitar o pagamento do “quinto”. Os portugueses determinaram que o ouro e os diamantes saíssem de Minas Gerais apenas por trilhas conhecidas e, assim, foi criada a Estrada Real.

O primeiro trajeto utilizado para mandar ouro para fora do Brasil ligava a antiga Villa Rica, hoje cidade de Ouro Preto, à cidade de Paraty. Depois de algum tempo a os portugueses sentiram a necessidade de criar um novo trajeto, mais seguro e mais rápido, que ia direto para o Rio de Janeiro. Ainda no século XVIII, surgiram outras trilhas para evitar a cidade de Cunha - SP onde se cobrava o “quinto”. Com 1600 km

de extensão, além de sua importância como eixo principal do ciclo do ouro, a “Estrada Real” exerceu um papel fundamental no desenvolvimento político, cultural e socioeconômico da região. É este trajeto que deverá ser percorrido pelos tropeiros.

A articulação potencializada pela memória conectada através das redes e suportadas por tecnologias digitais emergentes possibilita a expansão da forma como tais relações estão sendo criadas e mantidas. Elas estão desassociadas das dimensões espaço-temporais em que foram criadas sem a perda de suas características e regionalidades. Neste contexto o atual projeto, que se encontra em progresso, busca utilizar tais formas de interação com as memórias expandidas para permitir que situações típicas de relações humanas sejam revividas de forma intuitiva, potencializando a elaboração de narrativas dinâmicas.

Com isso, os artistas e colaboradores desenvolvem não apenas os conceitos, a poética, mas também os programas (*softwares*) que utilizam em suas produções, nas quais o *input* interativo dos usuários é um componente importante para a gerar padrões, estruturas e propriedades que não são dedutíveis pela mera referência aos componentes preexistentes do sistema.

Procuramos mostrar, por meio destas intervenções como um sistema vivo a partir da interação cria complexidades, diversidades e emergências, e como isso pode ser recriado nos sistemas denominados artificiais. As produções artísticas digitais e interativas contemporâneas podem ser compreendidas como “sistema como obra de arte”. Esse processo criativo

(...) faz parte de uma visão processual e relacional do mundo que, cada vez mais, vem se afirmando em todos os campos do conhecimento. Essa ideia faz referência à obra propriamente dita, que não se apresenta, neste caso, como um objeto ou um espaço físico delimitado e visível, mas como um sistema. (HILDEBRAND; OLIVEIRA, 2010, p. 161).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Morin, o olhar do modelizador transformou-se com o método modelizador de Leonardo da Vinci, para quem o criar é inseparável de conhecer e de compreender. “O ato modelizador fundador de toda descrição não seria talvez a

disjunção, mas a conjunção” (MORIN; MOIGNE, 2000, p. 231). Mais do que modelizar formas e seus estados, a organização-método proposta por Morin modeliza ações: “um outro modo de representação, que privilegia o ato e não mais o ser, o movimento e não mais a substância imóvel” (ibid., p. 228).

Os procedimentos de representação de uma situação devem ter um componente de *abertura* ao imprevisível “a fim de poder, a cada instante do processo de modelização, adaptar-se” (ibid., p. 224). Essa capacidade de adaptação age como função de equilíbrio.

Em relação ao paradigma da **auto-eco-re-organização**, conceito utilizado por Morin para designar um “paradigma que se verifica como bastante operacional para a Inteligência modelizadora” e que consiste em “manter a AUTO-nomia, pelas ECO-relações e as RE-produções” (ibid., p. 237), podemos entender uma de suas características sob o conceito de desprogramabilidade, conforme sua capacidade de se adaptar.

A codificação da complexidade implica uma ética da compreensão, assim como para Da Vinci: desenhar, conceber, é conhecer. “As ciências das quais precisamos são as ciências da concepção (“the sciences of design”)” (ibid., p. 252).

Notas

¹ Junção dos termos telecomunicação e informática. “Unidade fundamental entre a computação e a transmissão de elementos programados” (Ibid., p. 83).

² O termo emergência se refere a uma dinâmica de organização em que ações em um nível “mais baixo” levam a uma sofisticação em um nível “mais alto” em um sistema. O crescimento das cidades é um exemplo de emergência citado por Johnson (2003). Segundo a teoria dos sistemas, o todo é mais do que a soma de suas partes. Morin acrescenta que “o todo é igualmente menos que a soma das partes porque as partes podem ter qualidades que são inibidas pela organização do conjunto” (MORIN;MOIGNE, 2000, p. 202).

³Flusser utiliza o termo “nós” em um duplo sentido: para designar o pronome pessoal, e também os nós de informação em uma rede informática (FLUSSER, 2008, p. 95-6, 117).

⁴Falibilismo é a doutrina filosófica segundo a qual não podemos ter certeza absoluta de qualquer forma de conhecimento. Contudo, os falibilistas não são radicais afirmando que nenhuma forma de conhecimento é válida, nem que qualquer forma de conhecimento é válida. Para eles existem formas de conhecimento mais válidas, legítimas e frutíferas que outras, mesmo que não tenhamos certeza absoluta delas.

⁵ Veja mais detalhes sobre as intervenções artísticas realizadas pela pesquisa de AirCityResearch em: <http://www.hrenatoh.net/aircity/>. Acesso em 15 jul. 2014.

⁶ZLVórtice é um projeto realizado com diversas universidades e elabora um levantamento de dados sobre a Zona Leste na cidade de São Paulo. O objetivo é implantar canteiros de experimentação na

Zona Leste. Os canteiros vão reunir artistas, arquitetos, designers, engenheiros, cientistas e gestores públicos com as comunidades locais para desenvolver projetos relacionados a diferentes aspectos da região: paisagens críticas, moradia, mobilidade, território produtivo, reciclagem e espaço público. Disponível em <http://zlvortice.wordpress.com/>. Acessado em 30/01/2014.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, L. (org). **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

COUCHOT, E. Automatização de técnicas figurativas: rumo à imagem autônoma. In: DOMINGUES, D. (org.) **Arte, ciência e tecnologia**. São Paulo: UNESP, 2009.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. **O universo das imagens técnicas**. São Paulo: Annablume, 2008.

GUATTARI, F. Caosmose. **Um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

_____. Narrativas Digitais nas Instalações do Projeto AirCityResearch. SUZETE, V. (org.) **12º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**. Brasília: Midialab - UnB, 2013.

HILDEBRAND, H. R. **Umatemar: uma arte de raciocinar**. Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Multimeios pela UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas. Campinas: UNICAMP, 1994.

HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M. Das Geometrias aos Sistemas como Obra de Arte. In: VALBOM, L.; BAENA, A.; WANDERLEY, M. (Org.). 5th International Conference on Digital Arts. Guimarães/Portugal: Universidade do Minho/Leonardo Network, 2010.

MORIN, E.; MOIGNE, J. A inteligência da complexidade. São Paulo: Peirópolis, 2000.

NASCIMENTO, R. **Teoria dos signos no pensamento de Gilles Deleuze**. Tese de doutorado, UNICAMP, Campinas - SP, 2012.

PAREYSON, L. **Estética: teoria da formatividade**. Petrópolis: Vozes, 1993.

PEIRCE, C. S. **Semiótica e Filosofia: Como tornar clara nossas ideias**. São Paulo: Cultrix, 1975.

_____. **Os Pensadores - Vida e obra**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

LAURENTIZ, P. **Holarquia do Pensamento Artístico**. São Paulo: UNICAMP, 1991.

PLAZA, J.; TAVARES, M. **Processos criativos com os meios eletrônicos:** poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço.** O perfil do leitor imersivo. São Paulo. Paulus. 2004.

SANTAELLA, L.; VIEIRA, J. A. **Metaciência:** uma proposta semiótica e sistêmica. São Paulo: Mérito, 2008.

Adeline Gabriela Silva Gil

É doutoranda em Artes Visuais pela UNICAMP, Mestra em Comunicação Midiática pela FAAC - UNESP e Graduada em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual. Atua como coordenadora e docente no Bacharelado em Design com habilitação em Design Digital no Centro Universitário de Araraquara.

Daniel Paz de Araújo

É doutorando em Artes Visuais pela UNICAMP, Mestre pelo Programa de pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Atua como docente nos cursos de Jogos Digitais e Sistemas de Informação da PUCAMP – Pontifícia Universidade Católica de Campinas e em cursos de pós graduação de tecnologia da informação no Senac São Paulo.

Hermes Renato Hildebrand

É Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUCSP e Mestre em Multimeios pela UNICAMP. É professor da UNICAMP e PUCSP e coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD - Tecnologia da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Em Artes, Ciência e Tecnologias desenvolvendo pesquisas e produções em mídias digitais e locativas. Atua no Coletivo de Artes: SCIArts - Equipe Interdisciplinar.