

AirCity:arte#ocupaSM - Territórios da Memória Urbana

Hermes Renato Hildebrand, Efraín Foglia e Andréia Machado de Oliveira

UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, Brasil; UVIC - Universitat de Vic, Vic, Espanha; UFSM - Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil.

RESUMO — AirCity:arte#ocupaSM é uma instalação artística interativa que explora as possibilidades de elaboração de narrativas coletivas cujo foco é a preservação do patrimônio imaterial e a ativação dos espaços invisíveis através de dispositivos móveis e contextos narrativos artísticos, estéticos, históricos, culturais, sociais e políticos da Vila Belga, na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul – Brasil. A proposta da ocupação artística visa atualizar a memória e ativar questões que envolvem a cidadania produzindo dados: imagens, sons, vídeos e entrevistas para serem navegadas nos espaços físicos e no ciberespaço.

Termos Indexados — arte, cidade, instalação interativa, dispositivos móveis, território e memória.

Abstract — AirCity:arte#ocupaSM is an installation of interactive art that explores possibilities of development of collective narratives whose focus is the preservation of intangible heritage and the activation of invisible spaces through mobile devices and narrative contexts artistic, aesthetic, historical, cultural, social and political Belgian Village, in Santa Maria, Rio Grande do Sul - Brazil. The proposal of artistic occupation register and activate memory issues involving citizenship producing data: images, sounds, videos and interviews to be browsed in physical space and cyberspace.

Index Terms — art, city, interactive installation, mobile devices, territory and memory.

I. INTRODUÇÃO

AirCity:arte#ocupaSM é uma instalação artística interativa desenvolvida por Andréia Oliveira Machado, Daniel Paz e Hermes Renato Hildebrand, (pesquisadores e artistas brasileiros) e Efraín Foglia e Jordí Sala (pesquisadores e artistas espanhóis), como parte do Evento Internacional de Arte e Intervenção Urbana arte#ocupaSM organizado por Rebeca Stumm.

A “ocupação”, como uma intervenção artística, aconteceu no espaço expositivo da Rua Manoel Ribas, na Vila Belga, na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul – Brasil, em 2012, sendo realizada no Prédio da Administração Central da Viação Férrea de Vila Belga e no ciberespaço através da internet e de redes sem fio - *wifi* construídas, especialmente, para a realização do Evento arte#ocupaSM.

O trabalho prevê a “ocupação” da Vila Belga que é patrimônio histórico e está em desuso desde 1997, quando a Companhia Férrea foi privatizada. A Vila foi construída de 1901 a 1903 para ser moradia dos

funcionários da companhia belga “Compagnie Auxiliare des Chamins de Fer au Brésil”. A “ocupação” apropriou-se do espaço físico e virtual do Prédio, sendo desenvolvida através de redes e conexões organizadas, especialmente, para o evento. Utilizaram-se as redes sociais, redes digitais sem fios - *wifi*, internet e conexões através de celulares. Todas elas intervêm no espaço urbano envolvendo sistemas computacionais que ativam dispositivos sonoros e imagéticos de forma a articular contextos significantes sobre objetividades e subjetividades da Vila Belga.

Os discursos narrativos coletivos e colaborativos, com foco na preservação do patrimônio imaterial e na ativação dos espaços invisíveis através das mídias locativas, propõem a transformação do território e suas implicações políticas, sociais e tecnológicas no tecido urbano, tendo como eixo uma ação criativa e atualização da memória de forma dinâmica a partir das práticas artísticas contemporâneas. Ver detalhes do Evento no website <http://arteocupasm.wordpress.com/>.

AirCity:arte#ocupaSM explora as possibilidades de elaboração de narrativas e dos espaços de intervenção físico e virtual envolvendo o uso das redes sociais, mídias locativas, redes sem fio, áudio, imagens e ferramentas de localização virtuais de forma articulada através das linguagens e sistemas de programação Pure Data (PD), Android e Processing.

A “ocupação” subdivide-se em dois núcleos de desenvolvimento: espaço expositivo interno no Prédio da Administração próximo a Estação Ferroviária onde funcionou a Administração Central da Companhia Ferroviária da Vila Belga e no espaço público urbano físico e virtual com visões diferenciadas, porém complementares.

As etapas de desenvolvimento desta proposta ocorreram a partir de caminhadas pela Vila Belga com a captação de sons e imagens, realização de entrevistas com os moradores e antigos funcionários da estação férrea, edição do material de vídeo, imagem e som; programação para o desenvolvimento do AirCity para o prédio Administrativo “ocupado”; realização da instalação interativa no referido prédio; e construção do website <http://www.narua.tk/> a partir do material selecionado.

O dispositivo tecnológico desenvolvido por Efraín Foglia e Jordí Sala para AirCity tem como prioridade a ativação de narrativas que envolvem a cidadania e que

geram navegações específicas através do uso do espaço digital. Em **AirCity** o material de trabalho é o som. Ele oferece possibilidades poéticas intrínsecas e subjetivas e a interação é proposta como uma ação complexa num ambiente líquido de modo a criar um espaço amplificado, construído a partir de dados e dispositivos físicos e digitais. Como enfatiza o antropólogo Manuel Delgado, o lugar que chamamos de espaço público é assim uma extensão material do que, em realidade, entendemos como ideologia [1]. Portanto, **AirCity_arte#ocupaSM** propõem-se como uma “ocupação”, uma composição artística que se apropria do ambiente e de seus entornos, enfim, como uma zona de exploração política e criativa do cidadão.

II. AIRCITY: ARTE#OCUPASM

O núcleo expositivo interno foi apresentado em ambientes de rede *wifi* com dispositivos computacionais fixos e móveis expostos no prédio da Viação Férrea e nas redes digitais e sociais. Já o núcleo da intervenção urbana foi desenvolvido na Vila Belga através de dispositivos móveis e sistemas computacionais. O foco das narrativas apresentadas está na preservação do patrimônio imaterial cultural de Vila Belga, no sentido de manter atualizadas as memórias que dizem respeito às vivências passadas e presentes. São memórias abordadas, aqui, não como registros do passado esquecido e morto, mas como potencialidades que se atualizam em um presente ativo ao se transitar pelos territórios urbanos.

O trabalho realizado é uma parceria entre artistas e pesquisadores brasileiros e espanhóis e, o sistema construído, permitiu aos usuários, observadores e interatores navegarem (usando dispositivos móveis e a internet) dentro do espaço físico e virtual, de modo a ativar sons e imagens que narram realidades intangíveis da cidade de Santa Maria e, particularmente, da Vila Belga. O território que fica ao redor da Ferrovia carrega vivências comunitárias muito significativas que apesar de terem sido estancadas abruptamente pelo processo de privatização da estrada de ferro, serve de referência para a população que vive lá e que almeja resgatar tais relações coletivas movidas pelo motor do trem e da estação férrea.

O espaço vazio do prédio é ativado através de um sistema. O espaço sistêmico é mediado pela rede internet, *wifi* e por dispositivos móveis (celulares, *smartphone* e *iphone*) que se apresentam não marcados e se materializam digitalmente expandindo-se com a participação das pessoas. A relação entre interator e interface sempre se apresentou como física, agora estamos ativando o espaço sem elementos ou diretivas físicas pré-definidas.

Os dispositivos móveis tornam-se inseparáveis de nossos corpos e, talvez, as mídias locativas: celulares e tablets sejam as interfaces mais simples que geram

nossa percepção do espaço, pois são ubíquas. Elas acontecem através de ações intuitivas e de experiências de criação de nossos próprios mapas mentais. Esta proposta pretende ser um “sistema como obra de arte” [2] onde o público pode ativar espaços e narrativas desenvolvidas especificamente para **AirCity:arte#ocupaSM**. A “ocupação” apresenta conexões com as narrativas coletivas através de produções artísticas que os pesquisadores, em outros suportes e contextos artísticos, estão produzindo e podem ser vista nos websites <http://www.mobilitylab.net/> e <http://www.narua.tk/>.

O **Projeto AirCity** já teve exposições anteriores, tais como: **Projeto AirCity:Words**, baseado em palavras e sons que o público detecta no espaço através do celular, A palavra é reproduzida e produz sons criando frases completas; **Projeto AirCity: São Paulo** constituía-se de uma escultura interativa que ativava sons através de dispositivos móveis: celulares e tablets, em que a produção artística consiste de um mapeamento sonoro do ambiente urbano e permite a realização de navegação sobre um mapa modelado em cerâmica do Bairro do Bom Retiro, na cidade de São Paulo – Brasil (o mapa foi reproduzido através de uma escultura em cerâmica e o projeto foi realizado em colaboração com Josep Cerdà: escultura+paisagem sonora)¹; **Projeto AirCity: JazzCava** (NitsDigitals, Electronic Arts Festival) consiste de um mapeamento sonoro e navegação dentro da arquitetura local e foi realizado em novembro de 2011, na cidade de Vic, na Catalunia – Espanha; **Projeto AirCity: Señalética Reactiva** é um projeto de sinalização artística sensível ao uso e a interação da audiência. Foi realizado em junho de 2010 e o primeiro protótipo foi executado na galeria Unnim Caixa Vic, Barcelona, dentro da amostra 7º Artes Visuais; **Projeto AirCity:GPS-GEOSCAN** pode ser aplicado a vários espaços expositivos e em vários espaços dimensionais (praça, ruas, bairro...). O sistema amplifica as possibilidades de geolocalização em vários ambientes; **Projeto AirCity:Kinect** em que a interface modifica-se e o dispositivo móvel e portátil já não é mais o corpo do público, mas sim, o movimento do corpo identificado pelo sistema computacional Kinect.

Estes sistemas tecnológicos podem ser visualizados através de instalações e o público pode ativar diferentes áreas de sons e imagens ao explorar locais físicos e mapeados virtuais realizados pelo sistema computacional desenvolvido para ambientes internos e externos. Algumas versões desta proposta já foram produzidas em contextos diferentes, porém, a versatilidade das aplicações é uma característica deste sistema.

¹ Esta proposta foi realizada no Congresso Diálogos Intercontinentais 2.0: Convergência e Media City organizado pelo grupo de pesquisa GIIP da UNESP, em Setembro de 2011.

Em todos esses projetos utilizou-se a plataforma computacional e de rede “**mobilitylab**”, criada por Efraín Foglia e Jordí Sala que foca a interação digital e investigação crítica com base na mobilidade e ubiquidade contemporânea.

Todas as produções aqui apresentadas podem ser observadas na perspectiva das tecnologias computacionais informativas, comunicacionais e locativas com interação em rede que transformam as paisagens sonoras, visuais e perceptivas dos territórios em todas as suas dimensões, das espaciais às territoriais.

O uso das tecnologias digitais e locativas altera os nossos paradigmas de percepção, particularmente nas artes, e com repercussões profundas nas formas de vida, modos de aprender, subjetividades, corpos e psiquismo. As mídias emergentes e locativas, dotadas de dispositivos e recursos de geolocalização, agregam conteúdo digital a uma localidade, a um território, servindo para monitoramento, mapeamento, localização, anotação, construção de territórios e atualização de narrativas e memórias.

Assim, pessoas, lugares e objetos passam a dialogar com estes dispositivos e interfaces móveis enviando, coletando e processando dados a partir de uma estreita relação entre informação, localização e mobilidade. Também destacamos outra interface importante para estes projetos que envolvem a mobilidade, são os “**nós móveis**” que se destacam por serem dispositivos de transmissão de dados de modo livre (sem uso da internet) e que utilizam infraestruturas de telecomunicações *wifi*.

O núcleo sistêmico de **AirCity** que articula a instalação é desenvolvido em linguagens de computação e, a partir disso, os nós e os objetos virtuais são definidos como sendo “sons e imagens para navegação” no espaço invisível localizados em coordenadas pré-determinadas (GEM bibliotecas PD). Os nós e os objetos virtuais ativam sons e imagens que são controlados por dispositivos móveis: *tablets*, *smarthPhone* e *iPhone* interagindo com os espaços físicos, com locais e cidades através das redes físicas e virtuais. A comunicação entre o *host* e os dispositivos móveis é acionada através do PD e acontece em redes *wifi* e OSC (*Open Sound Control*). Por isso que os dispositivos móveis devem ser instalados através de programas gratuitos e redes sociais disponíveis na internet (blogs, youtube, flickr e outros aplicativos gratuitos).

O sistema vem sendo desenvolvido e aperfeiçoado com as seguintes características: a) trabalha com vários canais de áudio; b) funciona com mídias móveis e locativas: *tablets* e celulares; c) funciona com plataformas Apple iOS (*iPhone*, *iPad*, *iTouch*) d) os áudios e imagens reproduzem-se de forma randômica por arquivos e através de pastas; e) as imagens podem ser realizadas a partir de arquivos fotográficos, vídeos e com realidade aumentada. Tecnicamente o sistema

incorpora dois elementos pensados para o espaço público: o GPS (que amplifica as possibilidades de localização) e a navegação com os corpos sem telefones. A interface “**nó móvel**”, que foi citado anteriormente, é uma estação de transmissão livre (não necessita da rede internet), uma infraestrutura de telecomunicações sem fio. Este dispositivo pode ser usado no ambiente urbano e permite a implementação de uma malha digital que se constrói através de redes comunitárias.

O projeto faz parte de um processo de pesquisa que explora as possibilidades de ação no espaço digital público através de transmissões alternativas sem o uso das redes institucionais. É uma unidade de transmissão independente que funciona através de uma rede construída com uma finalidade específica, como a que ora propomos. O sistema incorpora a mobilidade no espaço urbano e os “**nós móveis**” permitem modelar cidades, locais específicos e os fluxos de dados são gerados a partir de prioridades cidadãos e não de prioridades corporativas privadas.

Em **AirCity:arte#ocupaSM** modelou-se uma sala do Prédio da Administração da Ferrovia que, em si representa a cidade de Santa Maria e, mais particularmente, a Vila Belga a partir das necessidades e narrativas sociais, culturais, políticas, religiosas e artísticas estabelecidas pelo trabalho. A produção artística, em sua poética, problematiza questões sobre territorialidade, cidadania e memória. Hoje, a tecnologia desenvolvida pelos “**nós móveis**” estão vinculada à comunidade **guifi.net** e está disponível para ser adquirida e implementada comercialmente. Veja como funciona o sistema no vídeo disponível no website <http://www.mobilitylab.net/nodomovil/>.

O grupo de pesquisadores e artistas envolvidos com **AirCity:art#ocupaSM** propõem novas possibilidades de significação a partir das relações possíveis entre narrativas, espacialidades e temporalidades, territorialidades e memórias:

1. O som é ativado em tempo real a partir de um banco de dados disponível no sistema computacional local da instalação e acionado via *streaming* de sons².
2. A possibilidade de uma navegação específica através de uma interface emergente: dispositivos móveis.
3. A interligação das redes digitais locais e sem fio e da rede global (Internet).

² *Streaming* é um formato de distribuição de dados em redes virtuais através de pacotes. Ela é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo sonoro e visual através da Internet. As informações não são arquivadas nos computadores que recebem os dados (*stream*) e, em geral, reproduzem as informações à medida que chega ao usuário. Isso permite o uso de vídeos e sons com direitos autorais, na Internet, sem que se viole estes direitos.

Estas possibilidades experimentais de modelagem do espaço físico e virtual e de criação de novas possibilidades imaginárias ampliam as capacidades de definir uma memória histórica mais flexível do que as memórias oficiais.

Caminhar, navegar, transitar e deslocar-se entre as mediações, interfaces, processos e fluxos parece ser um dos paradigmas enfrentados pelas artes hoje. Nas dinâmicas sociais e no uso das mídias locativas, que convergem e hibridizam-se, vamos identificar conceitos importantes que as caracterizam: a interatividade, a ubiquidade, a liquidez dos espaços de representação, desterritorialização dos lugares que se reconfiguram nos espaços urbanos, reais e virtuais.

Hoje, os modos de fazer artístico, pensado pelas redes, apropriam-se do “espaço-tempo” e transformam territórios e lugares interferindo em questões estéticas, políticas, sociais e tecnológicas, no nosso caso, relativas ao contexto urbano. Para compreender melhor o paradigma das redes, algumas definições são necessárias nesta reflexão.

Os padrões de representação dos espaços devem ser compreendidos através de modelos abstratos matemáticos que, hoje, incorporam o tempo em suas dimensionalidades. De fato, os signos espaciais como modelos abstratos podem ser estruturados a partir de três formas lógicas de representação. A mais conhecida é a geometria euclidiana, que é uma forma de representar o espaço que se pauta pela invariância métrica dos ângulos, distâncias e áreas e não permitem a deformação das figuras. Ela é definida por cinco axiomas: ponto, reta, plano, ângulo e ângulo reto ou pelo axioma das paralelas como é conhecido pelos matemáticos este último axioma. Esta forma de representação foi muito utilizada nas obras de arte dos períodos artísticos que vão do renascimento até o realismo e que abrange a produção de artes plásticas do final do século XIII ao século XIX.

Depois disso, os matemáticos e artistas descobrem as geometrias não-euclidianas ou projetivas que tratam das projeções e das transformações invariantes no espaço. Nelas as operações de translação, rotação e simetria, próprias da geometria euclidiana, são substituídas pelas operações de corte e projeção e, a partir disso, vamos encontrar muitos pontos de similaridade entre os modelos matemáticos das geometrias não-euclidianas e as representações utilizadas para as produções fotográficas e cinematográficas. No cinema observamos as tomadas de câmeras e a técnica da montagem criada pelo cineasta russo Serguei Eisenstein que modificam nossa percepção. Nas artes plásticas vamos encontrar M. C. Escher que foi quem melhor soube representar os paradoxos gerados pelas representações tridimensionais em suportes bidimensionais.

Por último, observamos as representações dos espaços topológicos que tratam dos signos espaciais em suas formas mais gerais. A Topologia, que é a ciência que

estuda as formas de representação que mais nos interessa, apresenta como um de seus modelos a Teoria das Redes que é conhecida através de representações espaciais que não privilegiam as propriedades métricas e nem as projetivas. Os espaços de representação topológicos apresentam uma amplitude de padrões tão imenso que permitem observar as transformações dos objetos da natureza aos da cultura.

De fato, a noção de continuidade introduzida pelo cálculo diferencial e integral despreza a noção de vértice e ângulo em benefício dos processos, sistemas e da capacidade de relacionamento nestes modelos, que são organizados através de um profundo grau de liberdade. Entre os vários modelos matemáticos que surgem hoje, como os Fractais, a Teoria do Caos e a Teoria das Cordas, vamos encontrar a Teoria das Redes como uma topologia que se apresenta pelas estruturas de conexões que permitem e que tratam dos grafos, dos mapas, das infografias e dos sistemas complexos, entre outras. Olharemos para esta Teoria como uma forma de representação dos espaços onde os principais elementos são as associações feitas entre os “fixos” e os “fluxos”, entre os “nós” e as “arestas” constituindo territórios através do tempo.

Hoje, podemos afirmar que o objeto artístico não tem forma. Ele é algo informe. Ele deve buscar meios de se fazer enquanto objeto através das tecnologias digitais. Deve dar significado a tudo o que acreditávamos ser estável e instável ao mesmo tempo. A nova dimensão estética da produção artística contemporânea dá ênfase aos fluxos e não mais às formas, cedendo lugar ao aleatório, efêmero e transitório. [3]

O poder comum dos observadores não resiste à capacidade de um membro de um corpo coletivo ou de uma forma específica de interatividade e de relacionamento. É o poder que cada um tem de traduzir, ao seu modo, o que percebe e, assim, realizar uma conexão intelectual única com os outros de modo que se torne semelhante a qualquer outro em sua aventura intelectual e singular e de forma que esta aventura não se pareça com nenhuma outra. [4]

Assim, hoje, olhamos para as conexões possíveis através da Teoria das Redes que se apresenta por dois axiomas: o nó (ponto) e as arestas (conexões) permitindo o relacionamento de uma infinidade de elementos. E, nas artes, não seria diferente. Os espaços de representação topológicos, diante das redes, permite a geração de relacionamentos múltiplos e imprevisíveis quando atuam nos territórios e lugares significantes. Vejamos isso agora, na “ocupação” artística sobre os territórios e memórias da Vila Belga.

III. TRAJETOS TERRITORIAIS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

Ao realizar **AirCity:arte#ocupaSM** percorremos as ruas, casas, trajetos e memórias da Vila Belga,

realizando entrevistas, captando imagens e sons. O movimento de conservação do patrimônio de tal lugar na cidade de Santa Maria não se restringe aos espaços físicos e de seus prédios. Quando se atenta para uma edificação, faz-se necessário visualizar, além da arquitetura, os traçados das plantas dos movimentos, das velocidades e lentidões, dos humores, da luminosidade, dos passos, das memórias, das lembranças, do imaginário que habita aquele lugar. Plantas que recortam os espaços da Vila Belga, bem como do Prédio Administrativo e da Estação Ferroviária, lembrando e relembando tempos vividos.

Plantas precisas, medidas e definidas; como plantas imprevistas, nevoadas e obscuras. Tais plantas remetem ao conceito de planos - platôs – concebido por Deleuze e Guattari [5]. Os planos, como a própria palavra define, constituem superfícies, territórios e lugares e são constituídos pelas forças, pelas virtualidades que concernem ao que acontece e que, em determinados momentos, configuram-se em materialidades, gerando formas e imaterialidades da memória. É preciso mapear, cartografar os modos em que se configuram estes territórios, lugares e planos, uma vez que aludem as diversas maneiras de se habitar. As entrevistas, fotografias e filmagens da Vila Belga foram realizadas no sentido de cartografar aquele território a partir dos trajetos percorridos pelos seus moradores e das memórias atualizadas no presente.



Fig. 1. Moradias da Vila Belga, em Santa Maria, no Rio Grande do Sul - Brasil.

Cartografar implica em recuperar e desencadear processos de desterritorialização em que se perde a noção de uma origem e, por isso, se prende a modelos lógicos e abstratos mais livres e com poucas possibilidades estruturais. Exige outro olhar sobre as paisagens, se traça mapas de intensidades onde o próprio gesto compõe e decompõe territórios, onde a arte se faz presente em outras formas de afectos. Cartografar tornando visíveis as linhas que configuram

as formas, os contornos, suas tramas e tessituras, seus encontros, seus agenciamentos, seus jogos e estratégias. Para isso, esta fragmentação se dá nos detalhes, nas sutilezas das práticas cotidianas, produzindo ressonâncias minoritárias, menores, mas não com menos efeitos. [6] Como o cheiro do café da Cooperativa, o som do trem e do sino, as presenças e ausências dos gestos, os encontros e desencontros relatados pelos moradores.

Reportando-se às histórias contadas pelos moradores da Vila Belga, pode-se remeter a Foucault sobre as práticas, quando ele coloca que:

“deve-se entender, com isso, práticas refletidas e voluntárias através das quais os homens não somente se fixam regras de conduta, como também procuram se transformar, modificar-se em seu ser singular e fazer de sua vida uma obra que seja portadora de certos valores estéticos e responda a certos critérios de estilo.” [7]

Os moradores, de diferentes gerações, expressam o estilo de vida que se tinha naquele território urbano, formado pelas ações cotidianas que seus corpos ativavam. Não corpos subjugados para apenas responder regras de conduta, mas, ao contrário, corpos que produziam e construíam suas regras de modo singular a partir das engrenagens do trem, ou seja, constituíam como uma comunidade produtiva de valores, de bens de consumo que lhe garantiam qualidade de vida em nível de saúde, educação, moradia e lazer. Ainda, através da Cooperativa e do Sindicato, formulavam regras de conduta de modo coletivo, produzindo um estilo de vida daquele lugar.

Mapear e cartografar nesta “ocupação” artística deu-se no sentido de se atualizar os trajetos da cidade, não se direcionando a um passado esquecido, mas ativando o potencial do presente, uma vez que tais memórias continuam pulsantes e ativas no território. As narrativas visuais, falas e depoimentos dos moradores da Vila Belga, de algum modo, constroem este lugar na cidade, no lugar físico do sistema AirCity e o no lugar atualizado na Internet.

Tais materiais áudios-visuais são um meio de conhecimento sobre a realidade investigada, bem como a produção de narrativas da mesma. Não se pretendia fotografar o lugar, mas no lugar alguns instantes do cotidiano. Espera-se tecer uma conversa com as imagens a fim de desconstruir o primeiro olhar e acrescentar outro discurso narrativo, a partir de outro meio comunicativo através dos dispositivos móveis.

O prédio e as casas são lugares que, simultaneamente, nos habita e o habitamos. Ao objetivá-lo, também nos subjetivamos. A Vila Belga ao ser objetivada nas memórias dos seus moradores constitui-se por marcas subjetivadas, principalmente, no plano inconsciente. Vivencia-se uma experiência estética de construção de mundos, ao mesmo tempo, objetiva e subjetiva.

Portanto, os diversos modos como os elementos das narrativas se conectam e se relacionam na percepção dos sujeitos constituem os trajetos como experiência vivida que ultrapassam o plano das estruturas espaço-temporais vigentes. Os territórios são mutáveis em suas composições dependendo das contingências. Há um engano quando aceitamos que os trajetos estão dados, que os seguimos de forma indiferente, que não somos atingidos por eles e que não criamos novos trajetos sobre os mesmos. Conforme Deleuze afirma, os trajetos determinam e são determinados por subjetividades, “o trajeto se confunde não só com a subjetividade dos que percorrem um meio, mas com a subjetividade do próprio meio, uma vez que este se reflete naqueles que o percorrem”. [8] As vontades e necessidades dos trajetos e de quem por eles circulam, vão mapeando o território em sua multiplicidade.

“Nunca desvelamos a potência total dos trajetos, nunca damos o passo no mesmo lugar: o ritmo se diferencia, a distância, o local dentro do próprio trajeto”. [9] Passamos, basicamente, pelos mesmos caminhos, mas marcamos e somos marcados de maneiras diferenciadas. A pequena diferença não é aleatória; são possibilidades impressas em cada trajeto.

As histórias contadas sobre e na Vila Belga revelam particularidades de trajetos diferenciados por cada morador, trajetos feitos pela memória da cidade.

IV. POÉTICAS DA MEMÓRIA EM NARRATIVAS VERBAIS, VISUAIS E SONORAS

As narrativas da Vila Belga não se dão sobre um passado morto, sendo atualizadas em cada recordação. Ressalta-se que o que é atualizado nas recordações não é uma mera representação, mas o próprio estilo de vida com todas as potencialidades de seus corpos. Outros tempos são ativados, dando consistência à cidade como superfície de inscrição. Há um tempo acumulado de vida que sustenta a cidade. Bergson aponta um tempo que dura, contínuo, uma duração. Tempo que afirma a potência de vida, como alude Nietzsche, ou o impulso de vida, segundo Bergson. [10]

Introduzir questões temporais no cotidiano é escapar das determinações do presente; é pensar o tempo como um movimento de invenção que possibilita outras configurações sobre a realidade. O tempo-invenção que opera no campo da imprevisibilidade se liberta de uma finalidade imperadora. A privatização da estação férrea foi uma imposição determinista a partir de fins lucrativos que não levou em consideração nenhuma necessidade da comunidade local, como se o tempo se apagasse e qualquer finalidade nova pudesse ser decalcada, desconsiderando todos os registros e necessidades anteriores.

Bergson [11] inicia sua crítica ao positivismo mostrando que esta concepção do tempo é insustentável.

Para prová-lo recorre aos dados imediatos da consciência, os quais revelam que ela não é algo intermitente, mas algo contínuo e extenso. Reexaminando os dados da consciência, constatamos que eles não são homogêneos. Nenhum estado de consciência se repete de modo idêntico: as fases da consciência são momentos essencialmente heterogêneos que se compenetraram reciprocamente. Em outras palavras, o tempo é a sucessão dos estados diferenciados de consciência.

A filosofia de Bergson, em sua obra "Matéria e Memória", tem um fundamento na *durée*, que representa uma exterioridade, algo que se modifica. Assim, nesse primeiro momento pode-se ver a filosofia de Bergson como dualista. Da interioridade da consciência ele passa a aceitar uma exterioridade (matéria), portanto, percebemos que ele tenta fazer uma relação da matéria com o espírito. A solução que ele encontra para unir matéria e espírito se baseia, na ordem material, sob os conceitos de imagem e percepção. E na ordem espiritual, lembrança e memória.

A memória vai ser o elo entre o material e o espiritual. Bergson define a matéria como imagem, é certa existência que aparece imediatamente através da visão, existe por si mesmo, tem atualidade e potência. Afirma que dentro dos conjuntos de imagens, existe uma que conhecemos melhor – o corpo. O corpo ocupa um lugar especial, é o centro de ações, é através dele que podemos perceber o mundo. Ele é o substrato da vida espiritual.

A percepção, na visão de Bergson, é algo puramente material, pois simplesmente me mostra a existência da coisa. A percepção é uma ação da matéria, é o reflexo material, não existe isoladamente. Já a lembrança é a ação do espírito de lembrar e de perceber. A memória é que faz com que eu trabalhe minhas lembranças e forme objetos materiais. Portanto, a memória é algo capaz de trazer ao presente todas as lembranças para que esse possa ser construído. As lembranças vão caminhar para organizar o presente e revelar o futuro. A memória é mobilidade e criativa, portanto, identifica-se com a *durée*, assim une o mundo material e espiritual. Bergson entende o mundo essencialmente como movimento.

A lembrança é mais do que uma revivescência cerebral. É o objeto em um novo tipo de existência. Percepção do mundo e as lembranças que temos do mesmo se constroem simultaneamente. Nesse sentido, a proposta realizada na Vila Belga ativa a percepção da realidade cotidiana ao atualizar as lembranças que a forma. As perguntas realizadas durante as entrevistas iam no sentido de levantar, por um lado, o que se percebia que havia mudado ao longo do tempo, perdendo sua natureza inicial, e o que se conseguia manter, mesmo com as mudanças; por outro lado, o que valeria a pena reativar novamente no presente, fazendo referência ao eterno retorno nietzschetiano.

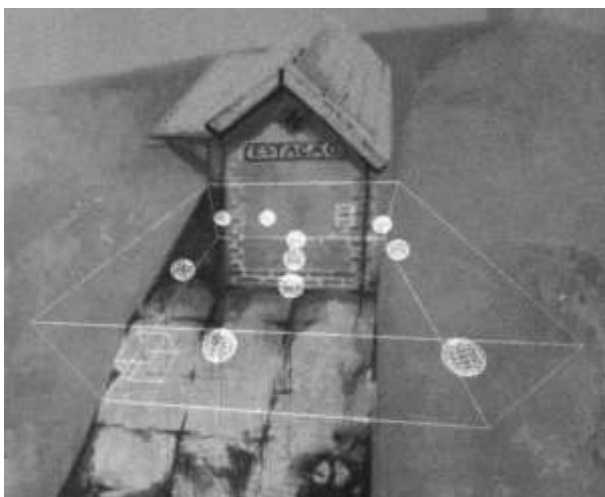


Fig. 2. Imagem em tons de cinza da pintura de Ricardo Garlet com uma projeção do sistema Air City representando os pontos de conexão que atuavam os elementos sonoros da instalação: entrevistas, sons do lugar e dados enviados pela internet da Espanha para a Vila Belga durante a realização da “ocupação”. (Detalhes no endereço eletrônico <http://www.narua.tk/>.)

A proposta AirCity:arte#ocupaSM em suas várias etapas: a preparação do material de registro, a proposta realizada no prédio com os dispositivos móveis, e a proposta que se continua na Internet – busca dar a ver imagens que ficaram soterradas naquele lugar, naqueles corpos, abrindo possibilidades para novas imagens. Como Deleuze nos diz:

“Estamos en una situación en la que no vemos nada, no vemos lãs imágenes. Por que no vemos lo que hay en una imagen? Yo resumiria todo diciendo que vemos en uno mundo de imágenes sensorio-motrices. Entonces, de cierta manera, es forzoso que no veamos nada, es todo uno trabajo extraer imágenes que dan a ver.” [12]

Talvez, podemos dizer que o trabalho de um cartógrafo da memória seja, justamente, ver imagens que dão a ver, que afrontam o presente já instaurado, que nos causam estranhamentos sobre o que vemos.

Neste sentido, Bergson nos alerta para uma distinção fundamental sobre nossa relação com a consciência. Segundo ele, devemos reformular a ideia de que “toda consciência é consciência de algo”, colocada pela fenomenologia, para a ideia de que “toda consciência é algo”. Consciência é uma imagem entre outras imagens. Não há para Bergson não-consciente, há somente consciência que se ignora. Ele propõe uma “inversão da comparação clássica: em vez da consciência ser uma luz que vai do sujeito à coisa, é uma luminosidade que vai da coisa ao sujeito.” [13] Assim, as superfícies da memória não podem se constituir no espaço, já que não se localizam nem no exterior e nem interior, mas entre ambos, uma zona do tempo. [14]

V. CONCLUSÃO

A prática poética tem utilizado a memória para definir um processo de cartografia invisível que tem o objetivo de traçar e desenhar de maneira eficaz as dinâmicas sociais, culturais, políticas e econômicas do território com a intenção de intervir e/ou agir oferecendo modelos de intervenção no processo de mapeamento, e discussão que representam e nos mostrar os mapas. Trata-se, portanto, sobretudo de analisar a situação atual e futuro possível dos lugares e cidades. [15]

A função do artista não é mais a de exprimir-se ou de dar forma ao objeto artístico, mas de criar dispositivos e interfaces comunicacionais nas quais as dimensões do “acontecimento” e do “devir” [16] tornam-se consciente de si e se revelam ao sensível, ao sublime. As tecnologias emergentes alteram as noções de próximo e distante, de vizinhança, de ausência e presença, de espaço e tempo revelando o enfraquecimento do sujeito e o fortalecimento das subjetividades.[17]

Caminhar nos espaços, territórios e lugares passou a ser uma das condições do humano contemporâneo marcado pelos processos, deslocamentos e fluxos e, ao mesmo tempo, determinado em sua singularidade e localizado através pelas mídias locativas. Assim, os territórios, entendidos como contextos, definem os lugares da existência e, de fato, territórios artísticos, sociais, culturais, étnicos, políticos parecem definir melhor a noção contemporânea de lugar.

Finalizando, observamos que esta proposta de “ocupação”, de intervenção artística e de cartografia do território urbano específico: a Vila Belga, na cidade de Santa Maria, ao incorporar às tecnologias digitais locativas com as práticas artísticas, oferece um ambiente colaborativo e criativo de desenvolvimento em rede que possibilita a revitalização do lugar, da memória do lugar e ao disponibilizar o material produzido através de conteúdo aberto e com ferramentas para a construção de mapas conceituais e afetivos e para o reconhecimento deste território onde acontecem as ações artísticas e comunicativas.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer à assistência e suporte da IMS Steering Committee; ao apoio à pesquisa da FAPERGS/Brasil; à colaboração dos membros do gpc – InterArTec: Suyan Souto Neves, Tatiana Palma Guerche, Marcos Cichelero e Benjamin Marins Costa pela captação de sons e imagens, realização de entrevistas e edição desses materiais.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] M. Delgado, *El espacio público como ideologia*, Madrid: Editorial Los Libros de la Catarat, 2011.
- [2] A. Oliveira e H. R. Hildebrand, “Das geometrias aos sistemas como obra de arte”, *ARTECH 2010* -

Proceedings of the 5th Internacional Conference on Digital Arts, Guimarães, 2010.

- [3] M. Costa, *O sublime tecnológico*, São Paulo: Experimento, 1995.
- [4] J. Rancière, *El espectador emancipado*, Ellago Ensayo, 2010.
- [5] G. Deleuze e F. Guattari, *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- [6] A. Oliveira, *Um Olhar Sobre O Invisível: o Duplo Cognição E Criação No Território-Escola*. Dissertação no curso de Psicologia Social e Institucional. Porto Alegre: PSICO –UFRGS, 2006, p. 20.
- [7] M. Foucault, *História da Sexualidade 2: o uso dos prazeres*, Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984, p.14.
- [8] G. Deleuze, *Crítica e Clínica*, São Paulo: Editora 34, 1997, p. 73.
- [9] A. Oliveira e T. G. Fonseca, Os devires do território-escola: trajetos, agenciamentos e suas múltiplas paisagens. In: *Educação e Realidade*. Porto Alegre, v. 31, n.2, 2006, p. 140.
- [10] H. Bergson, *A Evolução Criadora*, Rio de Janeiro, Editora Delta, 1964.
- [11] H. Bergson, *Materia y Memoria*. Buenos Aires : Editorial Cactus, 2006.
- [12] G. Deleuze, *Image Mouvement Image Temps*. Cours Vincennes – St Denis: Bergson, proposiciones sobre el cine, 1983, p.2.
- [13] H. Bergson, *Materia y Memoria*. Buenos Aires : Editorial Cactus, 2006, p. 41.
- [14] T. G. Fonseca, F. Amador, A. Oliveira, Imagem e Literalidade - o figural do mundo, in Zanela, Andréa Vieira; Tittoni, Jaqueline, *Imagens no Pesquisador: Experimentações*, 2011, p. 73-97.
- [15] A. Adriaansens, *LABCyberespacios*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007.
- [16] F. Zourabichvili, *O Vocabulário de Deleuze*, Rio de Janeiro: Coleção Conexões, 2009, p.6 e 24.
- [17] H. R. Hildebrand e L. Amaral, *A arte no espaço-tempo: arqueologia da R.U.A - Realidade Urbana Aumentada. Quando o encontro se transforma em um território artístico, coletivo e expandido*, disponível em <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/47/44>, acessado em 19 de junho de 2012.