

editorial

editorial

entrevista

interview

artigos submetidos
submitted papers

tapete

carpet

artigo nomads

nomads paper

projeto

project

expediente

credits

próxima v!rus

next v!rus

V!16

issn 2175-974x | ano 2018 year

semestre 01 semester



RAM: RESSIGNIFICAÇÕES ALTERNATIVAS PARA A MEMÓRIA ALTERNATIVE RESIGNIFICATIONS FOR MEMORY

DRIELY ZANATTO, GILFRANCO ALVES

PT | EN

Driely Sol Zanatto é Arquiteta e Urbanista, membro do grupo de pesquisa Algo+ritmo, da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul.

Gilfranco Medeiros Alves é Arquiteto e Urbanista, Doutor em Arquitetura e Urbanismo, e professor da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, onde coordena o grupo de pesquisa Algo+ritmo. Estuda Processos digitais de projeto, Semiótica e comunicação em Arquitetura, Cibernética de Segunda Ordem, Design paramétrico e Fabricação digital.

Como citar esse texto: ZANATTO, D. S.; ALVES, G. M. RAM: ressignificações alternativas para a memória. VIRUS, São Carlos, n. 16, 2018. [online] Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/_virus16/?sec=4&item=9&lang=pt>. Acesso em: 16 Jul. 2018.

Resumo

O presente trabalho (composto de vídeo + artigo) é parte de uma exploração desenvolvida no ambiente do grupo de pesquisa *algo+ritmo* e dedica-se ao mapeamento do estado atual do patrimônio cultural de Mato Grosso do Sul e a utilização da mediação digital como forma de discutir, valorizar e criar novos significados para a memória arquitetônica e urbanística. Aplicando técnicas de *vídeo mapping* à educação patrimonial, algumas ações foram realizadas visando a potencialização de espaços de valor histórico em Mato Grosso do Sul tornando-os híbridos, acrescentando, portanto, novas camadas de informação aos objetos arquitetônicos existentes.

Palavras-chave: Patrimônio, Mediação digital, Projeções mapeadas

1 Introdução

O objetivo central do artigo é discutir as potencialidades da mediação digital como ator ativo na construção da memória coletiva da população sul-mato-grossense e da sociedade em geral, a partir de bases cibernéticas e visando o uso das tecnologias disponíveis como catalisadoras de um processo de valorização patrimonial, de leitura das memórias existente e da

construção de outras possíveis. O artigo pretende também apresentar três ações realizadas, como estudos de caso. A proposta surgiu a partir da observação da rotina patrimonial que se desenvolve atualmente no Estado de Mato Grosso do Sul, na qual grande parte da população do estado encontra-se desinteressada em conhecer sobre sua memória e possui um distanciamento criado ao longo de décadas em relação a seus bens histórico-culturais. Assim, muitos não os reconhecem, muito menos sentem-se parte da construção histórica e da memória local das cidades. O pouco que se conhece não é discutido criticamente, mas aceito pela maioria dos cidadãos, como alguns prédios isolados, velhos monumentos que reproduzem um olhar que não é fruto de sua história, mas de uma manipulação seletiva da informação que vem aumentando justamente o distanciamento entre a população e sua própria história. Quando essa forma desprovida de discussão e crítica sobre nossas origens ocorre, recriar uma história falsa ou até mesmo produzida a partir de um único olhar, uma distorção e um certo acomodamento ocorrem, pois é muito mais fácil a população que não se dedica ao estudo destes fenômenos se deixar enganar.

Os espaços têm a possibilidade de produzir signos capazes de potencializar inúmeros significados, pensamentos e discussões. As memórias que eles carregam, trilharam e constroem, até hoje, passagens e estados mentais. Estas passagens mentais são ao mesmo tempo produtos do tempo e objetos capazes de transmitir memórias pelo simples fato de o serem fisicamente, pois tratam-se de construções antigas e repletas de significados de décadas e séculos passados. Além disso, os modos de vida, as relações sociais e as rotinas que um dia houveram nesses lugares também são fontes de memórias, legi-signos informativos das práticas e atividades regulares de diferentes épocas. Para funcionarem como tal, ter essas duas formas de memórias, é necessário que ambas funcionem concomitantemente, em um processo de retroalimentação, onde o físico - o espaço real atual, interaja com suas lembranças informativas, podendo oferecer a seus frequentadores as melhores oportunidades de interação com o meio em que vivem. Porém a grande maioria das cidades não oferecem esse nível de interatividade.

O rumo dos acontecimentos não só reduziu as oportunidades para o pedestrianismo como forma de locomoção, mas também deixou sitiadas as funções cultural e social do espaço da cidade. A tradicional função do espaço da cidade como local de encontro e fórum social para os moradores foi reduzida, ameaçada ou progressivamente descartada (GEHL, 2013, p. 3).

Nossos espaços urbanos, as formas físicas de memórias que possuímos nas cidades, encontram-se defasados, sem preocupação com os que vivem e passam por eles hoje. Um desprezo recíproco da população para com o cenário histórico, assim como do próprio cenário para com a população. Estratégias para tornar a cidade um local seguro e sustentável, de troca entre seus habitantes através do uso do espaço público, parecem não ser prioridade nas práticas governamentais da maioria das cidades brasileiras. Como propõe Jaqueline Moll:

A cidade precisa ser compreendida como território vivo, permanentemente concebido, reconhecido e produzido pelos sujeitos que a habitam. É preciso associar a escola ao conceito de cidade educadora, pois a cidade, no seu conjunto, oferecerá intencionalmente às novas gerações experiências contínuas e significativas em todas as esferas e temas da vida (MOLL, 2009, s.p.).

Fazer as pessoas interagirem e fomentar as coexistências, portanto, é algo importante para a evolução de nossa sociedade. Acreditando nesses valores, o presente trabalho tem seu foco na questão patrimonial, enxergando nela uma oportunidade de valorização dos espaços públicos, uma democratização maior da sociedade e a possibilidade de expandir vínculos com a memória local a partir de monumentos ricos de coexistência, cheios de camadas de informação que, de modo lúdico, possam atingir e provocar o interesse dos frequentadores.

Além disso, as tecnologias atuais mesclam-se com as tecnologias anteriores e assim fundem-se. O computador e a imersão na internet possibilitam o compartilhamento rápido e a criação contínua dos conteúdos através de aplicativos e programas computacionais. Sobrepondo camadas de memória que nos antecederam, promove-se pela mediação digital o intercâmbio entre as memórias físicas palpáveis e as memórias informativas que são construídas ao longo do tempo, justificando e fomentando a evolução tecnológica até onde a conhecemos.

A evolução tecnológica vem aumentando incessantemente a interação na vida das pessoas. A democracia no ciberespaço, cada vez mais direta e sem intermediários, é algo que vem acontecendo de modo crescente no mundo todo. O empoderamento da população, na reivindicação de seus direitos, utilizando-se da grande rede de comunicação global, está mostrando seus frutos. Os espaços públicos estão ligados a contextos de memória da população que passam a ser cada vez mais alvo para ações e intervenções em praças e sítios de relevância para a cidade, locais que tem um cunho histórico e tornam-se potência para ocupações, manifestações e protestos. Uma espécie de atualização do conceito da Ágora Grega.

Acreditando nas potencialidades oferecidas pela Cibercultura e pela Mediação Digital, a pesquisa que fundamenta este artigo desenvolveu ao longo dos estudos três intervenções nas cidades de Campo Grande e Corumbá em Mato Grosso do Sul nos anos de 2016 e 2017, tratando de temas patrimoniais, nas esferas do material e imaterial, e também sobre o atual uso desses bens. Foram realizadas ações e experimentos de ordem prática, assim como reflexões e produções teóricas, a partir da revisão bibliográfica. Acredita-se na retroalimentação entre teoria e prática como procedimento metodológico que permite à pesquisa maior profundidade e alcance. A seguir, serão relatados os experimentos realizados, acompanhados de uma breve análise dos materiais e métodos utilizados, assim como os objetivos atingidos.

2 Espaço Entre: anamorfose, vídeo mapping e fabricação digital

O evento ocorreu de 12 de julho a 13 de agosto de 2016 no SESC Morada dos Baís, Campo Grande/MS, Brasil. Tratou-se da criação de um espaço mutável dentro de um roteiro definido com base histórica. O espaço em questão é um dos patrimônios arquitetônicos mais importantes da cidade, tombado na esfera municipal. O casarão foi construído entre 1913 e 1915 e pertence à arquitetura eclética de Campo Grande. A intervenção foi realizada no interior do prédio, em uma das salas oferecidas pelo SESC, criando um espaço de imersão que o público visitou e no qual pode experimentar o *video mapping* intensamente.

O processo teve início no mês de junho de 2016, quando foi feito o convite pelo SESC Morada dos Baís ao grupo de pesquisa *algo+ritmo* para a criação de uma exposição. A criação do roteiro e das animações foram feitas pelas acadêmicas Sol Ztt e Natacha Figueiredo sob a supervisão do professor orientador Dr. Gilfranco Alves, assim como a concepção dos níveis de interatividade. Utilizaram-se os programas *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effects* e *Adobe Premier*. O *Photoshop* foi utilizado para a criação dos elementos que seriam futuramente animados e para elaboração da máscara que seria usada como base para os elementos. O *software After Effects* foi utilizado para animar os elementos criados no *Photoshop*, utilizando-se as ferramentas comuns do programa, assim como *plug-ins* responsáveis por criar efeitos diferentes e com maior aplicabilidade. Com as animações finalizadas passou-se para a utilização do *software Premier* para a edição e aplicação da trilha sonora. A sonoridade foi trabalhada de modo mais simples do que o trabalho da animação, mas teve grande importância para que a ação, como um todo, obtivesse respostas significativas no que diz respeito à imersão dos espectadores. Imagem e Som demandam procedimentos complementares e que foram aplicados nas duas próximas intervenções a serem detalhadas.

O roteiro criado foi fruto de discussões sobre o antigo e atual estado da arte da cidade de Campo Grande, chegando-se à definição do escopo que apontou para o local onde viveu a artista Lídia Baís, uma artista campo-grandense de grande relevância e popularidade. As ações de vídeo *mapping* tiveram um papel de integração, um elemento de união entre os prédios históricos e as informações trabalhadas. Neste caso, construímos um cenário baseado no conjunto da obra da artista, tratando seus assuntos de forma lúdica. Lídia era uma mulher diferente da sua época, estudou belas artes na cidade do Rio de Janeiro e posteriormente retornou à Campo Grande. Considerada louca por muitos, em outros olhares era uma mulher à frente de sua época, teve que lutar para poder expressar suas opiniões em uma sociedade machista da década de 1930 (que assim ainda permanece, de certo modo) (PEREZ; IKEDA, 2011).

Envolvidos pelo local e pela história da artista, que vivenciou por anos aquele espaço, vimos através da tecnologia do vídeo *mapping* uma oportunidade de unir ao mesmo tempo o prédio, as informações de uma sociedade que não aceitava o diferente e as vivências pessoais e artísticas de Lídia, discutindo e questionando o lugar dos valores de grupos sociais historicamente objetos de dominação. Assim, iniciou-se a pesquisa por diversas obras da artista, levantamento fotográfico, histórico e documentários que explicassem melhor quem foi e como pensava Lídia Baís, assim como a rotina da sociedade da época, para compreender melhor a forma como a viam e como a própria artista se inseria nesse contexto. Dentro das ideias desenvolvidas, demos atenção especial ao quadro *Micróbios da Fuzarca*, uma obra criada pela artista, sendo a principal a ser estudada e desenvolvida no roteiro desta animação.

Afim de sugerir ao público a integração entre o próprio edifício e as informações históricas, buscou-se a produção de uma ilusão de ótica, capaz de ser criada no vídeo *mapping*, transformando a parede principal em uma grande tela na qual encontrava-se o próprio *Micróbio da Fuzarca*. O vestimos e criamos um aspecto aceitável, uma capa criada para o público que inicialmente assistia, induzindo este a aceitá-lo, como fora também a vida de Lídia, uma mulher que tinha muitas vezes que se “esconder” em camadas para que a sociedade da época a aceitasse. Aos poucos, a roupa graciosa da obra se esfarela, como se a realidade nada pudesse cobrir por muito tempo, e a obra original da artista vem à tona para chocar os espectadores. Assim, as informações históricas e artísticas, unidas ao prédio, possibilitam o ato de se trazer um pouco da vida da artista à atualidade, buscando-se uma noção de contemporaneidade nos próximos quadros animados, quando a obra de Lídia toma vida.

A interação e a incorporação da arte foi desenvolvida nesse segundo ato, quando animamos a obra e o *Micróbio da Fuzarca* percorreu a parede, a tomar conta não só de uma moldura, mas de todo o ambiente. Na sessão de abertura da mostra ele percorria a parede até sumir em uma das grandes portas características do casarão. Neste ato o *Micróbio* animado dá lugar à artista Amanda Dim, convidada para uma performance artística, que detrás de uma das portas sai maquiada e vestida como a obra e permeia todo o público em uma performance assustadora, criando um terceiro ato somado à animação e também à pintura inicialmente proposta por Lídia. Portanto, o experimento resgata e propõe releituras as passagens históricas, a partir do uso do vídeo *mapping*, com forte crítica social sobre os valores da mulher na sociedade e a forma como a vemos.

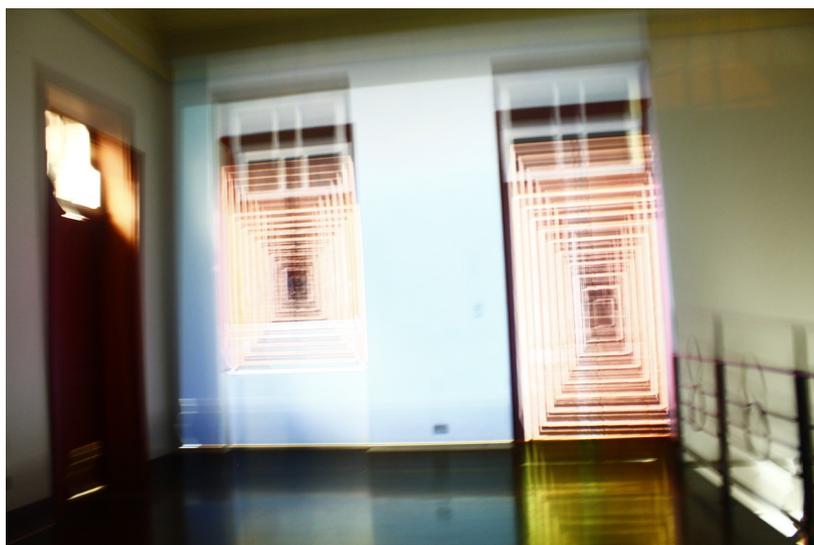


Fig. 1: Intervenção interna Morada dos Baís. Campo Grande. Fonte: Jéssica Rabito Chaves, 2016.



Fig. 2: Intervenção interna Morada dos Baís, participação da artista plástica Amanda Dim. Campo Grande. Fonte: Natacha Figueredo Miranda, 2016.

Cabe também mencionar que o evento de abertura no dia 12 de julho de 2016, uma terça-feira, teve também a presença de música ao vivo e suporte do SESC para um coquetel oferecido ao público. O ambiente estava repleto de pessoas, com quase todas as mesas ocupadas. Acredita-se que o público, entusiasmado com a ação, também se transformou a partir da narrativa proposta pelo *video mapping*, resgatando um significado que foi apresentado em memória, tornado híbrido pela presença da artista convidada na Morada dos Baís, produzindo um tipo de memória que estamos constantemente abordando nos dias de hoje.

A ação propôs uma intervenção que motivou o público a experimentar virtualmente a reconstrução de uma lembrança, que pôde ser acessada por outras diversas mentes que não fizeram parte daquele passado, mas que puderam participar e, de algum modo, ressignificá-lo. A intervenção, o objeto físico, agora não era apenas o prédio abrigando uma exposição, mas também a informação virtual histórica, agregando mais informações para as pessoas, influenciando-as e difundindo a memória coletiva.

3 Seminário municipal de patrimônio cultural 2016

O evento ocorreu no dia 17 de agosto de 2016 no encerramento do Seminário Municipal de Patrimônio Cultural, a partir de um convite feito pela FUNDAC (Fundação de Cultura de Campo Grande). A fachada em questão configura um importante espaço público urbano de Campo Grande. Diferentemente da primeira intervenção, na qual foi desenvolvida uma imersão com público, nesta segunda ação utilizou-se uma fachada externa, onde o público que percorria a cidade foi pego de surpresa, diferentemente do anterior, que havia sido previamente convidado para a exposição na Morada dos Baís. Portanto, o *video mapping* foi feito na fachada da Estação Ferroviária de Campo Grande - NOB. O frontão foi construído em 1914, com uma arquitetura típica ferroviária de influências inglesas nas esquadrias. A projeção mapeada foi executada na entrada principal do agora Armazém Cultural. A escolha de tal fachada foi devida sua importância histórica para a cidade de Campo Grande e sua grande perspectiva obtida pela abertura da rua Dr. Temístocles, formando uma esplanada.



Seminário Municipal de Patrimônio Cultural 2016

Programação

8:00h – Abertura

8:30h – Palestra Iphan (Tema: imóveis tombados nível federal)

9:00h – Palestra FCMS/GPHC (Tema: imóveis tombados nível estadual)

9:30h – Intervalo

10:00h – Palestra FUNDAC/DPC (Tema: imóveis tombados nível municipal)

14:00h – Palestra ARCA (Tema: História de Campo Grande)

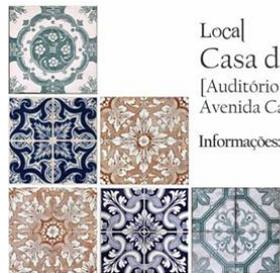
15:30h – Apresentação pesquisa FUNDAC/DPC

(Tema: Tombamento - Atualização da Lei 161 de 20/07/10)

17:00h – Intervalo

17:30h – Comentários e Sugestões

18:00h – Vídeo Mapping - Projeção Mapeada (UFMS – Grupo Algo+Ritmo)



Local	Data	Horário
Casa da Ferrovia	17 de agosto	8h - 11h
[Auditório Acyr Vaz Guimarães] Avenida Calógeras, s/n		14h - 18h

Informações: patrimonio_fundac@hotmail.com • (67) 3314-3226 • fb.com/patrimoniofundac



Fig. 3: Folder do evento: SEMINÁRIO MUNICIPAL DE PATRIMÔNIO CULTURAL. Fonte: FUNDAC, 2016.

O roteiro da animação para a ação de *video mapping* baseou-se primordialmente em integrar arquitetura e sociedade, já que o prédio possui uma localização propícia para se lidar com público flutuante e desconhecido, o que acontece quando a intervenção é feita em um espaço público e diretamente em conexão com a rua. Procuramos tratar a arquitetura em vários níveis a fim de produzir discussões e gerar críticas quanto ao estado atual do patrimônio na cidade, tanto na esfera material quanto imaterial. Desenvolvemos na projeção algumas ilusões. Quanto aos elementos arquitetônicos, ora recriamos as janelas que compunham a fachada, espalhando-as sobre as pré-existentes, modificando o que estamos acostumados a ver diariamente; uma arquitetura parada em seu tempo que passa a receber uma alteração brusca e dinâmica, onde as janelas pulsavam com a batida da música programada. Em outro momento, modificamos a materialidade, trocamos a textura da fachada lisa tradicional por outros revestimentos tais como tijolos, azulejos e até mesmo por pinturas desgastadas, referenciando as possíveis mudanças que ocorreram no tempo.

A Esplanada Ferroviária, que hoje recebe pouca atenção, ocupa um local importante na história e na cidade. Da mesma maneira, alguns patrimônios imateriais que também não recebem atenção devida foram contemplados nesta intervenção. A natureza do Pantanal pôde aparecer na fachada que serviu de suporte também para as formas tribais dos indígenas da região. O grafismo *Kadiwéu* abriu os olhos e "enxergou" os espectadores. Para conseguir esse efeito, nos utilizamos da ilusão de ótica para abrir olhos reptilianos na fachada, trocando os olhos/janelas da construção esquecida por um signo que referencia outro grupo também esquecido.

Em um segundo momento, os olhos sumiam e um espectro de cores imitando uma televisão sem sinal aparecia em seu lugar, como que quebrando o encanto. A crítica "com que olhos vemos os excluídos" dá sequência à última animação. Quem cria a memória diariamente nos lugares ignorados também se exclui da sociedade. A Esplanada Ferroviária não é frequentada pela maioria dos sul-mato-grossenses, mas possui ao longo do percurso certos pontos invadidos ou minimamente ocupados, onde uma parcela mínima da população habita um local criado para a máquina, neste caso, de transportar. Uma memória ressignificada e constantemente criando novos significados para outras pessoas.

Procurou-se, por fim, desenvolver uma animação que deixou a fachada desprovida de pinturas e anexamos em suas janelas e portas, varais como se fossem jogados e grudados à força. Nestes, graciosamente uma senhora acenava com um pequeno pano vermelho, o qual o vento soprava, finalizando a animação e propondo uma pequena metáfora da despedida e de crítica quanto aos usos que estamos desenvolvendo ou com quais tipos de memória estaremos deixando de nos relacionarmos.



Fig. 4: Intervenção interna Morada dos Baís. Campo Grande. Fonte: Jéssica Rabito Chaves, 2016.



Fig. 5: Intervenção Esplanada Ferroviária. Campo Grande. Fonte: Sol Ztt, 2016.

Esta intervenção, feita no mês de agosto de 2016, pode ter ainda um desdobramento a mais. Nesse período, estava sendo lançado o jogo *Pokémon GO*, que proporcionava a opção de se colocar em alguns pontos da cidade locais que funcionavam com uma espécie de ponto de obtenção de prêmios (*pokéboas*), necessários para dar continuidade ao jogo. A fim de reunir mais pessoas próximas a intervenção adicionamos um ponto de recolhimento das *pokéboas* no local da mesma e assim atraiu-se jogadores que possuíam smartphones com internet, em um local possível de se fazer fotos e vídeos *online*. Deste modo, conseguimos um público que não era esperado, pego de surpresa com as projeções, o que nos ajudou a difundir ainda mais a ação e, por conseguinte, a questão patrimonial.

4 13º Festival América do Sul Pantanal (FASP)



Fig. 6: Folder do evento: FESTIVAL AMÉRICA DO SUL PANTANAL (FASP), Corumbá, 2016.

O evento ocorreu do dia 11 ao dia 14 de novembro de 2016. O FASP trata-se de um festival anual que ocorre na cidade de Corumbá-MS, com atividades culturais regionais e internacionais. Como a cidade é fronteira com a cidade de *Puerto Quijarro* (cidade boliviana) seus aspectos regionais se confundem com os de seus vizinhos. Um local de circulação e encontro entre brasileiros, paraguaios, bolivianos, argentinos e chilenos, dentre outros povos.

Através de um convite da Fundação de Cultura do Estado, tivemos a oportunidade de realizar uma intervenção na cidade, utilizando o *video mapping* e tratando de questões culturais com o mesmo enfoque que o festival.

O *video mapping* foi realizado em dois prédios institucionais localizados no Casario do Porto, uma região em frente ao porto de Corumbá, com diversos edifícios históricos. A escolha do local se deu pela sugestão da Fundação de Cultura do MS, que vislumbrou a oportunidade da criação de um segundo espaço além do palco principal, onde estavam ocorrendo shows musicais, gerando, portanto, duas estruturas de interação com o público que estava na cidade. O Casario do Porto é um complexo arquitetônico histórico e nesse local escolhemos duas construções, buscando os edifícios mais contrastantes em termos de cores e também por se tratarem de órgãos públicos com possibilidade de dialogar com a população após o evento. Os prédios nos quais desenvolvemos as ações foram o MUHPAN (Museu do Homem Pantaneiro) e o IPHAN (Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), localizados próximos um do outro, cerca de 100 metros de distância.

O MUHPAN está instalado no Edifício Comercial *Wanderley, Baís & Cia*, uma construção histórica que tem um importante valor arquitetônico. O prédio, construído em 1876, se destaca pela sua arquitetura e estrutura autoportante. Já o prédio do IPHAN de Corumbá pertencia a uma rede de fortificações de defesa das fronteiras e demarcação do território nacional. O núcleo original do forte, o Presídio de Nova Coimbra, foi construído em 1775. O conjunto de edificações do Forte reúne a capela, a casa de pólvora, um alojamento, pátios internos e a muralha com os baluartes.

Um mês antes do festival, o grupo realizou o levantamento fotográfico dos prédios para a criação das máscaras e preparação das animações que seriam feitas. Devido à magnitude do MUHPAN e de particularidades da paisagem local, não foi possível realizar o mapeamento através das fotos. Entramos em contato com o IPHAN-MS de Campo Grande a procura de livros que pudessem auxiliar com desenhos arquitetônicos e também para conhecer melhor a localidade em que iríamos tratar das questões históricas. Com isso conseguimos perceber alguns fatores culturais, tais como a rotatividade de pessoas da região, que cria uma mescla de idiomas e nacionalidades, a arquitetura antiga que se aproxima com a de outros países latinos, a natureza que faz parte do pantanal e que se estende além das fronteiras brasileiras adentrando outros países e os diferentes serviços e usos que cada prédio teve ao longo da história. Ao final do estudo decidimos abordar temáticas variadas, mas que pudessem ser vistas como complementares dentro do sistema de cultura local. A memória é algo que sempre está em constante contraste com a atualidade, criando dicotomias entre o velho e o novo, o morto e o vivo.



Fig. 7: Intervenção no edifício do IPHAN-MS. Corumbá. Fonte: Sol Ztt, 2016.



Fig. 8: Intervenção no edifício do MUHPAN. Corumbá. Fonte: Sol Ztt, 2016.

Nesta terceira intervenção, como tínhamos dois prédios para executar o *vídeo mapping*, optamos por separar as temáticas para cada edifício, divididos em duas esferas. Em um dos edifícios tratamos a temática do patrimônio material, enquanto no outro tratamos a temática imaterial. Em uma primeira interpretação, uma intervenção parecia se opor à outra, porém tratavam da complementaridade entre matéria e informação, *high-tech* e natureza. No prédio do IPHAN, onde tratamos dos bens materiais, fizemos a escolha de utilizar apenas duas cores, o preto e o branco, enquanto no prédio do MUHPAN discutimos os bens imateriais e tratamos a natureza pantaneira, focando na fauna, na flora e nos modos de fazer, do cotidiano e da cultura pantaneira. Cabe destacar que se acredita que a natureza não se opõe ao *High Tech*, mas pelo contrário, torna-se a fonte inspiradora para as evoluções que podem ser adaptadas e desenvolvidas pela tecnologia.

Como descrevemos anteriormente, Corumbá faz fronteira com outros países e tratava-se de um evento internacional latino-americano. Era um objetivo complementar conseguir promover e valorizar a cultura própria do local, onde seus vizinhos também pudessem presenciar e sentir as intervenções como uma possibilidade integradora. As temáticas, portanto, não foram opostas, mas complementares. Enquanto no tratamento dos bens materiais criamos vida nas estruturas, deslocando os pórticos, fazendo-os moverem-se com as batidas das músicas, o prédio do IPHAN, como uma máquina, tomou destaque na rua e tornou-se muito mais vivo por algumas horas. Já no prédio do MUHPAN, a estrutura também se movia, mas o movimento não vinha da batida, ele vinha da natureza que o recobria de plantas e dos índios chorando sua condição de abandono e da perda do espaço que foi seu um dia. Um grafismo tecnológico que surgia nas estruturas.

Diferentemente de Campo Grande, a cidade de Corumbá possui um acervo patrimonial construído e preservado como conjunto muito maior. A educação patrimonial é um pouco mais presente pela proximidade que os habitantes têm com os bens. Porém outro problema é observado quando a repetição do casario tombado se faz homogênea e induz a que esses bens “desapareçam” na rotina e passem despercebidos. O *video mapping* tem o potencial de trazê-los à vida e permite “acordá-los” por algum tempo, de modo diferente.

Tivemos total apoio por parte da organização do evento, o que foi excelente para a execução. O evento esteve conectado com a comunidade local e internacional. Durante todos os dias ocorriam ações de cunho social e patrimonial. Seguindo a metodologia para a educação patrimonial, a conexão que eles nos ofereceram com o público fez com que a ação fosse melhor aproveitada. Várias pessoas fizeram fotografias e transmissões ao vivo via *internet* utilizando o *Facebook*, o que amplificou nossa ação em um campo de abrangência maior. Formas colaborativas de construção coletiva da memória, nas quais a população que estava assistindo pode também transmitir e compartilhar as sensações com outras pessoas que não estavam presentes, fomentando o conhecimento sobre patrimônio e mesmo funcionando como um chamariz para a observação da realidade.

No último dia, quase no encerramento da intervenção, um grupo de jovens pediu para dançar enquanto a intervenção ocorria na fachada. Mesmo não sendo responsiva aos movimentos deles, houve a interação com a luz que surgia. Eles dançavam seguindo a projeção, em um processo inverso de quando a luz segue o corpo mapeado se for estimulada por um micro controlador de sensor de movimento. Naquele momento eles usavam sua percepção, sua intuição e suas habilidades para seguir a luz e houve uma inversão do que estamos acostumados a ver com a interação. Esses jovens que participaram sem saber muito sobre as ideias representadas no *video mapping*, responderam positivamente às nossas expectativas ligadas à troca e à certos níveis de interação, indo muito mais além do que imaginávamos. Tornaram ainda mais vivas as estruturas arquitetônicas e urbanísticas que passam despercebidas no dia a dia.



Fig. 9: Intervenção no edifício do IPHAN-MS. Corumbá. Interação improvisada por parte do público que assistia. Fonte: Sol Ztt, 2016.

Conforme proposto pelo filósofo Paul Virilio em seu livro *Espaço Crítico*, o espaço não é exclusivamente o construído, físico, mas também uma incessante profusão de efeitos especiais que afetam a consciência do tempo e das distâncias, assim como a percepção do meio. Uma rede de coexistência entre pessoas, construções, costumes e rotinas vivas e interativas.

5 Considerações Finais

Os vídeos e as fotografias são elementos de armazenagem da memória, mas existem críticas quanto às novas tecnologias de proteção, principalmente sobre o seu tempo de preservação. São consideradas efêmeras quando comparadas à formas de preservação mais antigas, tais como livros e esculturas. Mas é a característica da nossa era digital, cabendo a nós sabermos lidar com as dificuldades e as potencialidades que a mesma pode nos oferecer. A preservação e a construção da memória não precisam ser apenas físicas, como foram em décadas passadas. Elas deixaram de ser lineares e se ramificaram.

A preservação e a construção da memória se dá hoje de forma rizomática, se usarmos como referência os conceitos de Deleuze e Guattari. Estimular a preservação na era digital é ir além do uso de *hardware* eficientes para a produção de livros e modelagens dos prédios. Passa também por disseminar em uma rede o pensamento e a cultura de valorização da memória, para fazê-los presentes em mais sistemas físicos e digitais. É buscar alternativas de sensibilizar a população para a questão do patrimônio usando a tecnologia disponível. É emocionar as pessoas de modo a estimular relações e afetos, entre si e para com a cidade em que vivem.

Entendendo o modo como esse conteúdo é criado, transmitido e preservado, também devemos lembrar das informações contidas nos mesmos, com relação a forma como devemos propagar os assuntos, para que possam se expandir a outras

localidades. Quando nos referimos à localidade, o fazemos não apenas enquanto *lócus* físico, mas também os campos hibridizados adentrando novos espaços por meio da internet e dos algoritmos de programação. Pensamos ser necessário criar entusiasmo e interesse nas pessoas.

Portanto, assim como as tecnologias evoluem, a sociedade que as cria necessita acompanhar as mudanças, que muitas vezes parecem desconectadas de seu ser, seja pela velocidade com que mudam, seja pelo sentimento de que não foram elas diretamente as responsáveis pelas demandas. Segundo Pierre Lévy (2001, p. 21), a tecnologia é uma secreção produzida pela própria sociedade, mas que por vezes não a compreende em sua totalidade. O viés da virtualidade está presente nas pessoas. O toque, o cheiro, os sabores, os olhares e os sons são importantes e desenvolvem a intuição nas pessoas, sendo necessários para envolver-nos por completo. Somos seres interativos e nossa tecnologia está produzindo mais possibilidades. Para desenvolver o interesse pelos lugares e pelo patrimônio, e conseguir valorizar a memória, é importante que as experiências e trocas ocorram o mais próximo possível das pessoas, pois é assim que atualmente estão recebendo a maioria dos conteúdos a sua volta, em seus dispositivos pessoais.

O *video mapping* mostrou resultados expressivos nas intervenções, a partir do modo como a ilusão com a luz criou narrativas e transformou prédios esquecidos em um novo cenário, rico e cheio de potência. A mediação digital funcionou como um elemento de ligação entre a memória física e a memória informativa. Forneceu condições para criar entusiasmo e trocar ideias, em uma tentativa bem-sucedida de interatividade entre seres humanos a partir das máquinas. Acreditamos que os vídeos, animações e imagens, tanto os produzidos pelo nosso projeto quanto o que foi percebido, registrado e compartilhado em rede pelo público, compuseram uma espécie de memória coletiva do evento e das ações, uma pequena resposta dentro de uma possibilidade mais atualizada de preservação patrimonial. Parodiando o músico Cazusa, observando o *video mapping* aplicado ao patrimônio arquitetônico, pensamos ter visto "um museu de grandes novidades".

Referências

GEHL, J. **Cidades para pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

LÉVY, P. **As formas do saber**. Transcrição de vídeo. Nomads.usp, 2001.

MOLL, J. **Um paradigma contemporâneo para a educação integral**. Pátio: Revista Pedagógica, Edição Artmed, 2009.

PEREZ, H.; IKEDA, R. **História de T. Lídia Baís**. Videoinstalação. Campo Grande: Fundação de Cultura de Mato Grosso do Sul (FCMS), Museu da Imagem e do Som de Mato Grosso do Sul (MIS de MS), Museu de Arte Contemporânea (MARCO) e Museu Lídia Baís, 2011. Disponível em < <https://youtu.be/V3aHqa1NY9s> >. Acesso em 28 mai. 2018.

VIRILIO, P. **O espaço crítico e as perspectivas do tempo real**. Rio de Janeiro: 34 Ltda, 1993.

Agradecimentos:

UFMS

CNPQ

algo+ritmo UFMS

Agradecimento especial à Natacha Figueiredo Miranda, pesquisadora do *algo+ritmo*, parceira na execução das ações, na criação das animações e na direção e edição do vídeo.