

Cidade da Memória: uma experiência estética e midiaticizada que mescla passado e presente no cotidiano

DOI: <https://doi.org/10.22409/pragmatizes.v12i23.53323>

Ana Cristina da Silva Bandeira¹

Dagmar de Mello e Silva²

Walcéa Barreto Alves³

Resumo: Este artigo propõe um flânner por entre as ruas da Velha Montreal, no Canadá, e traz reflexões acerca da maior exposição de arte imersiva ao ar livre do mundo: o *Cité Mémoire*, ou Cidade da Memória, que desde 2016 vem encantando moradores e visitantes do local. Essa experiência estética e midiaticizada proporciona, de maneira fantástica e lúdica, a chance de entender as transformações daquela comunidade de forma participativa e humana e faz, por meio de uma visão rica e texturizada do passado, uma declaração de amor também para o tempo presente. *Cité Mémoire* propõe a cidade como uma obra de arte, que se dispõe aos devires das mídias digitais, resgatando emoções por meio de experiências estéticas e reinvenções de mundos. As imagens, projetadas em muros, prédios, arvoredos, oferecem novas formas de viver a cidade, ressignificando espaços, reacendendo movimentos reflexivos perpassados por perspectivas históricas e culturais que interpelam o pensar, o ser e o fazer. As mídias utilizadas para dar vida à obra promovem uma imersão na arte e nas raízes daquele povo. Como um *flâneur* contemporâneo, observar esse cenário urbano e ser interpelado por essas imagens pode nos conduzir a novas percepções da cidade.

Palavras-chave: *Cité Mémoire*; arte digital; experiência estética; mídias digitais; flâneurismo.

Ciudad de la Memoria: una experiencia estética y mediaticizada que mezcla pasado y presente en la cotidianidad

Resumen: Este trabajo propone un paseo por las calles del Viejo Montreal, Canadá, y trae reflexiones sobre la exposición de arte digital inmersivo al aire libre más grande del mundo: la *Cité Mémoire*, o Ciudad de la Memoria, que desde hace 2016 encanta a los residentes y visitantes del lugar. Esta experiencia estética y mediaticizada brinda, de manera fantástica y lúdica, la posibilidad de comprender las transformaciones de esa comunidad de manera participativa y humana y hace, a

¹ Ana Cristina da Silva Bandeira: Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense (UFF), RJ, Brasil. Email: anabandeira@id.uff.br - <https://orcid.org/0000-0002-2296-2900>

² Dagmar de Mello e Silva. Doutora em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professora Associada da Universidade Federal Fluminense, RJ, Brasil. E-mail: dmesilva@id.uff.br - <https://orcid.org/0000-0002-5863-3607>

³ Walcéa Barreto Alves. Doutora em Educação pela Universidade Federal Fluminense. Professora Adjunta da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense (UFF). E-mail: walceaalves@id.uff.br - <https://orcid.org/0000-0001-8294-917X>

Recebido em 02/03/2022, aceito para publicação em 18/07/2022 e disponibilizado online em 01/09/2022.

través de una rica y matizada visión del pasado, una declaración de amor también por el presente. *Cité Mémoire* propone la ciudad como obra de arte, que se pone a disposición de los devenires de los medios digitales, rescatando emociones a través de experiencias estéticas y reinenciones de mundos. Las imágenes, proyectadas en paredes, edificios, árboles, ofrecen nuevas formas de vivir la ciudad, resignificando los espacios, reavivando movimientos reflexivos permeados por perspectivas históricas y culturales que interpelan el pensar, el ser y el hacer. Los medios utilizados para dar vida a la obra promueven una inmersión en el arte y en las raíces de ese pueblo. Como un *flaneur* contemporáneo, observar este entorno urbano y ser interpelado por estas imágenes puede llevarnos a nuevas percepciones de la ciudad.

Palabras clave: *Cité Mémoire*; arte digital; experiencia estética; medios digitales; flaneurismo.

City of Memory: an aesthetic and mediatized experience that mixes past and present in everyday life

Abstract: This article proposes a stroll through the streets of Old Montreal, Canada, and brings reflections about world's largest outdoor immersive digital art exhibition: the *Cité Mémoire*, or City of Memory, which since 2016 has been enchanting residents and visitors of the place. This aesthetic and mediatized experience provides, in a fantastic and ludic way, the chance to understand the transformations of that community in a participatory and human way and makes, through a rich and textured vision of the past, a declaration of love also for the present time. *Cité Mémoire* proposes the city as a work of art, which is available to the becomings of digital media, rescuing emotions through aesthetic experiences and reinventions of worlds. The images, projected on walls, buildings, trees, offer new ways of living the city, giving new meaning to spaces, rekindling reflexive movements permeated by historical and cultural perspectives that challenge thinking, being and doing. The medias used to bring life to this project promote an immersion in the art and roots of that people. As a contemporary *flaneur*, observing this urban setting and being challenged by these images can lead us to new perceptions of the city.

Keywords: *Cité Mémoire*, digital art, aesthetic experience, digital media, flaneurism.

Cidade da Memória: uma experiência estética e midiaticizada que mescla passado e presente no cotidiano

Introdução

Nove de outubro de 2018. Outono em Montreal, no Canadá. Enquanto a noite caía, no encontro das ruas *dês Récollets* e *St-Pierre*, na região conhecida por Velha Montreal, um cortejo fúnebre se materializava na larga e alta parede do edifício daquela esquina. A imagem projetada em

grande escala era de 1889. Tratava-se do funeral de Joe Beef, um ilustre dono de taverna, conhecido por sua lendária generosidade. O carro fúnebre era puxado por cavalos e as pessoas em procissão se viravam lentamente para encarar o público do século XXI (Fotografia 1). Não era um sonho. Tampouco alucinação.

Ao caminhar pelo centro histórico da cidade, durante uma viagem de celebração à vida, sem saber, participávamos do *Cité Mémoire*⁴: a maior exposição de arte digital ao ar livre do mundo.

Fotografia 1: Cortejo de Joe Beef



Fonte: Arquivo pessoal

Inaugurada em maio de 2016, a instalação, aclamada pela crítica, provou ser um grande sucesso entre moradores e visitantes. Diariamente, a partir do anoitecer até a meia-noite, 24 quadros de projeções de vídeo em proporções gigantescas, com imagens de personagens-chave e eventos marcantes para *québécois*⁵ – como o funeral de Joe Beef, que mobilizou a cidade inteira, devido a sua boa reputação –, surgem pelas ruas em dois circuitos distintos, que podem ser percorridos em caminhadas de 30, 60 ou 90 minutos. Pode-se começar de onde quiser, não há uma sequência específica. Os vídeos são projetados em paredes de edifícios, no chão de ruas e vielas, até em árvores frondosas (Fotografias 2, 3 e 4).

⁴Traduzido do francês: Cidade da Memória.

⁵Traduzido do francês: os nascidos na região.

Fotografia 2: Projeções em árvores



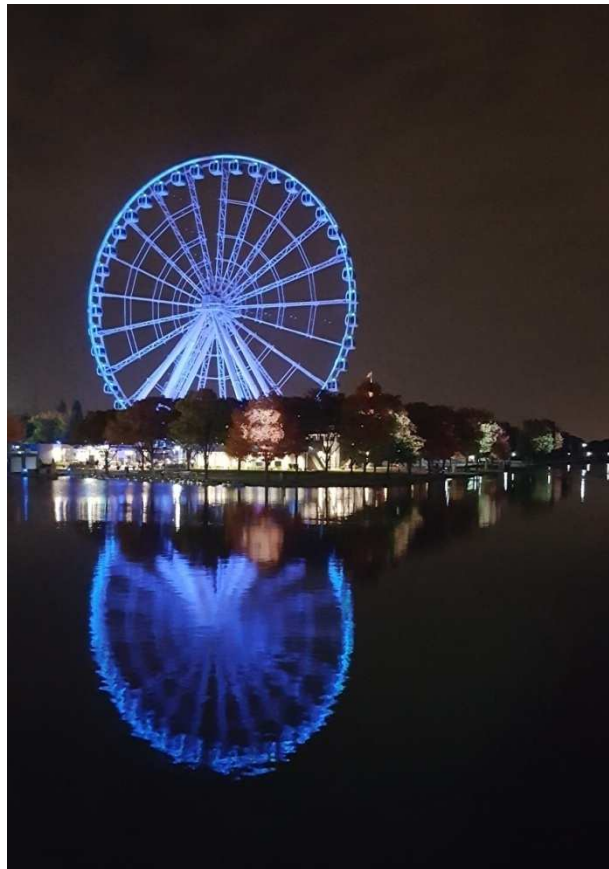
Fonte: Arquivo pessoal

Fotografia 3: Árvores ganham alma



Fonte: Arquivo pessoal

Fotografia 4: Região do Velho Porto



Fonte: Arquivo pessoal

De quinta a sábado, as paredes laterais dos dois arranha-céus ao lado do Palácio da Justiça de Montreal cedem espaço para a exibição do *Grand Cité Mémoire* (Fotografias 5, 6 e 7): a apresentação mais emblemática da mostra. Com duração de 35 minutos, o filme traz uma visão geral dos mais de 375 anos de história da cidade. Além de valorizarem a arquitetura da Velha Montreal, as projeções reinserem no cotidiano, por meio de imagens memorialistas, as pessoas que sonharam e construíram aquela comunidade.

Fotografia 5 –Grand Cité Mémoire



Fonte: Arquivo pessoal

Fotografia 6 – Projeção ao lado do Palácio



Fonte: Arquivo pessoal

Fotografia 7 – Cena final da homenagem



Fonte: Arquivo pessoal

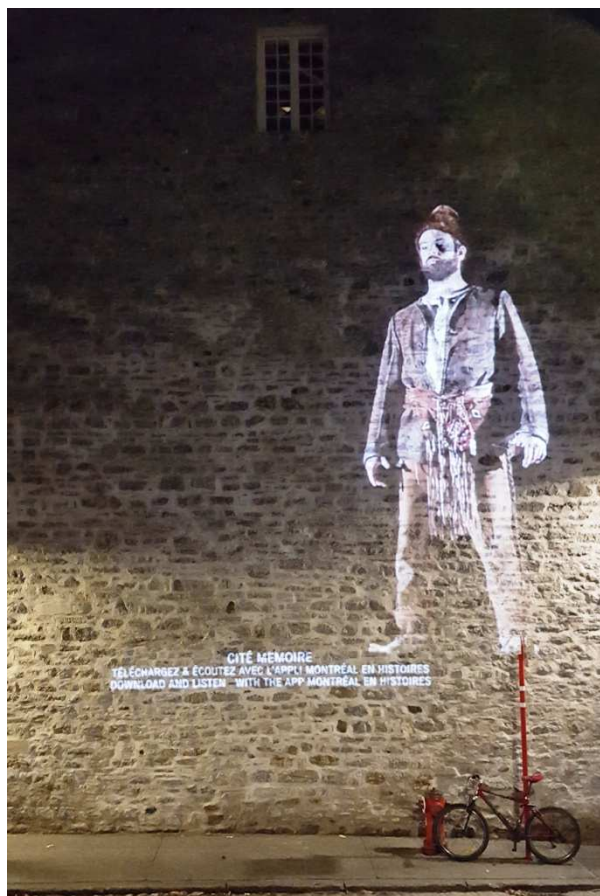
Os atores que participam dos vídeos interpretando personagens diversos e históricos não falam (Fotografias 8 e 9), mas seus pensamentos podem ser acessados por meio de um aplicativo gratuito de realidade aumentada, para *smartphones* e *tablets*, que traz suas vozes para cada cena. Caso seja do interesse de quem baixar a ferramenta, os áudios podem ser ouvidos simultaneamente às projeções das imagens. O aplicativo possibilita

aos espectadores interagirem com a obra em outras esferas: há conteúdos dramáticos e descritivos, áudios contendo informações complementares sobre as obras projetadas e trilhas sonoras, que podem ser escutadas enquanto se experimenta o flunar pelas ruas. Os quadros transitam entre o drama e o humor, abrem um campo para a imaginação e para processos de singularização inaugurais, nos dando a ver que a arte é uma potência, produz

efeitos através de experiências estéticas que nos ajudam a enxergar o mundo por aberturas que escapam dos poderes normativos instituídos que produzem subjetivações capitalistas (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p. 26).

[...] a produção de subjetividade talvez seja mais importante do que qualquer outro tipo de produção, mais essencial até do que o petróleo e as energias. [...] Tais mutações da subjetividade não funcionam apenas no registro das ideologias, mas no próprio coração dos indivíduos, em sua maneira de perceber o mundo, de se articular como tecido urbano [...]

Fotografia 8: Ator em cena



Fonte: Arquivo pessoal

Fotografia 9: Trem atravessa parede



Fonte: Arquivo pessoal

Cada pessoa cria sua própria trajetória e desenvolve uma relação sensorial e estética com a cidade, bastante particular. Nós, que desconhecíamos o aplicativo, permitimos que aquelas narrativas nos atravessassem sem qualquer direcionamento e nos arrebatassem genuinamente. Nosso olhar inaugural recebeu aqueles signos com espanto, admiração e encantamento, em toda a sua potência. Vivemos Montreal como um texto, como uma tela, como uma

obra de arte viva, que movimentou e nos tocou profundamente, produzindo deslocamentos nos modos como nos relacionamos com a cidade.

Quando passado, presente e futuro se encontram

Essa vivência multimídia urbana proporciona, de maneira fantástica e lúdica, a chance de entender as transformações daquela comunidade de forma participativa e humana e faz, por meio de uma visão rica e texturizada do passado, uma declaração de amor também para o tempo presente. Trata-se de uma experiência estética, posto que o corpo é afetado no encontro com os signos que as imagens emitem. Experiência sensível que nos atravessa pelas forças do fora. Mas também, uma experiência forte (*Erfahrung*), aquela cujas percepções sensoriais mantêm a força de transmissividade que a 'vida moderna' carece, tal qual preconizou Walter Benjamin (1987). Numa analogia com a poesia de Baudelaire, as imagens projetadas no *Cité Mémoire* cumprem "a tarefa poética" a que se propõe o poeta, ou seja; "a de articular as vivências desgarradas da

modernidade em uma autêntica experiência" (MURICY, 1999, p. 193).

Experiência que nos leva a uma visão dialética da história, na relação entre passado, presente e futuro (BENJAMIN, 2006). O passado como rememoração, mas, sobretudo, como redenção que, no encontro com o presente, explode o *continuum* da história que caminha em direção ao progresso, como eterno porvir. Desprezando a potência do "caráter destrutivo⁶" das ruínas deixadas no percurso histórico. O que Benjamin espera do passado, é que ele nos desperte do torpor que nos impede de enxergar, no presente, aquilo que nos convidaria a manter esperanças no futuro:

O método novo, dialético, de escrever a história, apresenta-se como a arte de experienciar o presente como mundo da vigília ao qual se refere o sonho que chamamos de ocorrido. Elaborar o ocorrido na recordação do sonho! – Quer dizer: recordação e despertar estão intimamente

⁶Em seu ensaio sobre o Caráter Destrutivo, Benjamin (1986) nos apresenta o conceito de destruição de modo ampliado. Para esse pensador da modernidade, o historiador dialético remove as ruínas do passado, para tornar visíveis os processos de dominação da herança cultural: "O carácter destrutivo só conhece um lema: criar espaço; apenas uma actividade: esvaziar. A sua necessidade de ar puro e espaço livre é maior do que qualquer ódio." (BENJAMIN, 1986, p.187-188).

relacionados. O despertar é, como efeito, a revolução copernicana e dialética da rememoração. (BENJAMIN, 2006, p. 434).

Como um *flaneur* contemporâneo, observar esse cenário urbano, ser interpelado por essas imagens, pode nos conduzir a novas percepções da cidade. As imagens multimídias projetadas nos arranha-céus criam uma sensibilidade estética que produz novas possibilidades de olhar para as grandes metrópoles. Frequentemente percebidas como espaços/tempos rápidos às capturas do olhar e excludentes aos passantes que necessitam de tempo para uma atenção mais acurada, Montreal nos ensina que uma outra experiência cidadina é possível.

Aqui, o choque entre as imagens-tempo memorialísticas do passado e a transitoriedade fugaz próprias das grandes cidades, que produzem visualidades⁷ de fachada, explode em forma de contra-

visualidades⁸ que projetam estilhaços nas ruas, criando esperanças de que “o direito à cidade” (LEFEBVRE, 2011) é possível. Principalmente quando se criam territórios existenciais urbanos, que corporificam tempos mais lentos da vida e as imagens assumem uma posição na história. “Gesto nada simples” para Didi-Huberman (2017, p.15), pois: “Tomar posição é situar-se pelo menos duas vezes, em pelo menos duas frentes que toda posição comporta, pois toda posição é, fatalmente relativa. [...] Trata-se também de situar-se no tempo. Tomar posição é desejar, é exigir algo, é situar-se no presente para visar um futuro” e foi essa a experiência que as imagens do *Grand Cité Mémoire*, nos proporcionaram.

Caminhando e ressignificando espaços

Essas imagens, projetadas em muros, prédios, arvoredos, proporcionam um contato diferenciado e imersivo com a arte. Transmutam-se nessa vivência novas formas de experienciar a cidade, de ressignificar

⁷Nicholas Mirzoeff (2016) em sua obra: O direito a olhar define a visualidade como um conceito criado no início do século XIX, para se referir à visualização da história. Para esse autor, esse conceito tem assumido papel fundamental para a legitimação da hegemonia ocidental.

⁸As contra-visualidades constituem modos de resistência que nos conferem “o direito a olhar” a que se refere Mirzoeff (2016)

espaços, reacender movimentos reflexivos perpassados por perspectivas históricas e culturais que interpelam o pensar, o ser e o fazer. Nesse processo, a arte se constitui como experiência estética que nos enleva enquanto seres humanos, convocando-nos gentilmente, ao mesmo tempo em que arrebatadoramente, a um movimento de suspensão do fluxo da cotidianidade. Permitem uma experientiação que nos encaminha a refletir e desnaturalizar etapas que se perfazem sistematicamente nos nossos modos de vida. O encontro com a arte promove a possibilidade de um diálogo intrínseco a "formas superiores de objetivação" mediante o intercambiamento subjetivo daquele que observa, que significa.

O conteúdo da obra, e consequentemente o conteúdo da sua eficácia, é a experiência que o indivíduo faz de si mesmo na ampla riqueza de sua vida na sociedade e – através da mediação dos traços essencialmente novos das relações humanas assim reveladas – da sua existência como parte e momento do desenvolvimento da humanidade, como seu compêndio concentrado. (LUKÁCS, 1970, p.198)

O percurso dialético ao qual nos provocam as experiências estéticas impulsiona o nosso existir em um movimento essencial e constante entre a interioridade e a exterioridade, de modo a não sucumbirmos a processos de alienação. A interioridade repercute da ação e reflexão interna, subjetiva, de se compor e se compreender como ser histórico, que ao mesmo tempo em que vive a história, a constrói. A exterioridade se compreende aqui enquanto forças externas que compõem o contexto social e, ao mesmo tempo, o indivíduo, mas que culminam, caso não se estabeleça uma relação dialética com o mundo, num processo de empobrecimento da autonomia e da consciência. Nesse sentido, a conscientização e o discernimento sobre as estruturas e condições humanas, políticas, culturais, econômicas e sociais que circunstanciam a existência perpassam a busca do homem por sua humanização. Busca essa que se dá em muitas vias, mas especialmente pela via da expressão, pelos meios em que promove encontros com outras subjetividades, outras histórias, outras linguagens. Esses encontros promovem capturas importantes que

se configuram como parte inerente da dimensão racional-afetiva-volitiva do ser humano. O indivíduo da vida cotidiana, imerso nas ações intrínsecas à sua sobrevivência, na condição de experimentar modos de produção de vida e sentido dimensionados pela linguagem artística, tem potencializado o seu processo de humanização. A "humanização do homem" (HELLER, 1972) requer a compreensão de que o ser humano é quem desenha, destrincha e vive a sua própria história.

Nesse amálgama, desponta-se na contemporaneidade um elemento que traz novas configurações ao *modus vivendi* dos indivíduos e perpassa as experiências dos sujeitos: o avanço tecnológico e a consequente midiaticização do cotidiano. Na experiência estética que vem fornecendo elementos para a tessitura das reflexões e proposições deste trabalho, o processo de midiaticização foi exponencial na fruição das vivências do flunar por Montreal, pois a sensação de imersão provocada pela obra *Cité Mémoire* transporta a consciência para um espaço de compartilhamento intenso com a história, as memórias e com os

elementos da atualidade da cidade. "A imersão surge quando a obra de arte e o aparato técnico, a mensagem e o meio de percepção convergem para um todo inseparável. (GRAU, 2007, p. 405). A arte interativa traz em si a ideia utópica de transformar o "mundo real" e transportar o observador para dentro da obra, aumentando seu poder sobre o público.

Uma experiência estética e midiaticizada

O uso dos artefatos tecnológicos promove, no caso de *Cité Mémoire*, uma experiência ímpar e particular no contato com a arte. As escolhas de cada vivência vão desde as possibilidades de seleção e acesso aos conteúdos complementares disponíveis pelo aplicativo para celulares e *tablets*, à própria decisão de acessá-los ou não. Os desdobramentos que decorrem de nossas escolhas reconfiguram os sentidos e a própria experiência.

A partir da compreensão desse espectro, podemos dizer que o processo de midiaticização, intensificado pela possibilidade de uso e acesso a redes digitais, se dá numa perspectiva de diálogo intenso e contínuo com os

construtos simbólicos que constituem as vivências e as relações sociais. As interfaces potencializadas pelas mídias digitais vão se constituindo como mensagem que se configura a partir do próprio meio por onde é transmitida (MCLUHAN, 1996). O meio, significado enquanto mediação, delimitou enquadres e proporcionou um alcance que ressituiu e ressignificou tanto os elementos contidos na exposição artística quanto as próprias experiências anteriores de contato com a arte. Tal oportunidade preconizou um modo peculiar de vivenciar o movimento estético, em especial no tocante ao que se preconiza nas exposições e espaços de vivência da arte mais tradicionais. A presença preponderante das mídias na sociedade contemporânea vai se ramificando e, dialeticamente, se apropria de sentidos, de instituições, ao mesmo tempo em que é apropriada por elas e pelos sujeitos (HJARVARD, 2014).

Desse modo, a arte, que consiste numa ferramenta importante para a suspensão do cotidiano (HELLER, 1972), tem seu alcance e suas formas de experiência potencializadas pelas novas

tecnologias e mídias digitais. Já a experiência estética proporcionada por essas mídias em um contexto artístico promove afetos que nos mobilizam para uma percepção do cotidiano mais criativa, inventiva, afetiva e social. A arte se expressa pelas sensações que provoca e produz espaços para além dos lugares próprios da cidade.

A arte conserva, é a única coisa no mundo que se conserva. [...] O que se conserva, a coisa ou a obra de arte, é um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afectos. Os perceptos não mais são percepções, são independentes do estado daqueles que os experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 213).

Os perceptos fazem parte do mundo da arte. São conjuntos de percepções e sensações que vão além de quem as sente, ou seja, são sensações visuais, auditivas e quase gustativas que se tornam independentes dessas pessoas. A arte dá consistência aos perceptos. No entanto, não existem perceptos sem os devires que transbordam do

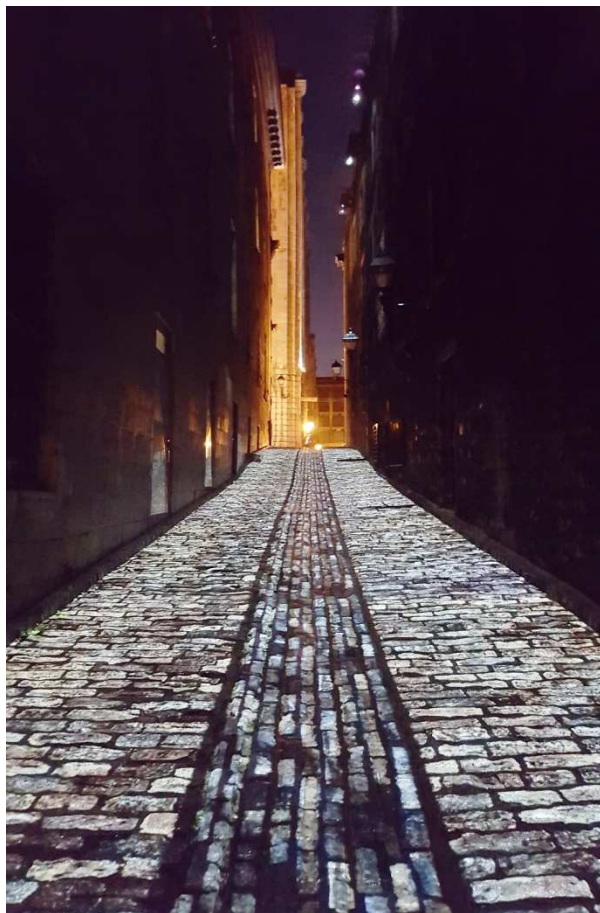
indivíduo e que passam por eles. Esses devires são os afectos, que nos arrastam para potências acima de nossa compreensão. (BOUTANG, 1988, 1989). Nesses devires, os processos de mediação significam os contextos e as vivências e se desenvolvem a partir da relação com os meios que perfazem sua trajetória. "Os recursos técnicos não remetem apenas a certos formatos industriais e certas estratégias comerciais, mas também a um outro modo de narrar" (MARTÍN-BARBERO, 1997, p.190). Deste modo, *Cité Mémoire* propõe a cidade como uma obra de arte interativa, dialógica, que se dispõe aos devires das mídias digitais, resgatando emoções por meio de experiências estéticas e reinvenções de mundos. Essas mídias proporcionaram uma imersão na arte e nas raízes daquele povo. As ruas de paralelepípedos (Fotografias 10 e 11) eram rios caudalosos a nos conduzir por seus fluxos; as paredes nos fitavam como olhos que nos devolvem o olhar. Em cada esquina um sentido mágico insurgia.

Fotografia 10: Rua que vira rio



Fonte: Arquivo pessoal

Fotografia 11: Paralelepípedos animados



Fonte: Arquivo pessoal

A cidade não é apenas um lugar. É também um lugar praticado⁹, mas principalmente um espaço onde metáforas e semânticas são criadas, onde surgem enunciados. É preciso praticar a cidade para entendê-la. É preciso senti-la primeiro, para depois

⁹Segundo Michel de Certeau, a cidade como um lugar é apenas um conjunto de objetos em ordenação, mas como lugar praticado torna-se espaço. "O espaço é um cruzamento de móveis. É de certo modo animado pelo conjunto dos movimentos que aí se desdobram". (CERTEAU, 1998, p. 202).

analisá-la. É preciso vivê-la. E *Cité Mémoire* traz vida à cidade, gera um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afectos, proporcionando novas e sensíveis vivências da cidade, que possibilitam à textura da experiência se entrelaçar à textura da memória (SILVERSTONE, 2002, p. 237).

A obra é tão impactante, que pessoas desconhecidas se unem nas ruas devido ao encantamento causado pelas projeções. Multidisciplinar, ela apresenta uma nova valoração da experiência visual e adquire mobilidade e intercambialidade sem precedentes (CRARY, 2016, p. 22). Arte, história, cotidiano e tecnologia se mesclam em uma vivência ímpar, que intensifica a experiência sensorial e emocional dos indivíduos.

Considerações finais

As linguagens artísticas nos ensinam a ler o mundo com um olhar de delicadeza, poético e imaginativo, por isso são necessárias à vida. A arte é um refúgio. E ao mesmo tempo cria novas formas de viver. Aguça as sensibilidades. *Cité Mémoire* propõe ao público a experiência de um *flâneur* que caminha pelas ruas tentando

compreender melhor o passado e o presente; a história e o cotidiano daquela região. O transitar dá vida aos espaços. "Viver a cidade como *flaneur* é atentar aos nomes e símbolos, é criar, então, relatos que nos dizem uma cidade própria e particular para cada um" (MEDEIROS, 2016, p.106). O *flaneur*, aquele que caminha e vivencia o processo como algo da ordem estética, pratica a cidade. "O espaço é um lugar praticado" (CERTEAU, 1998, p. 202).

Vivenciar a arte praticando a cidade ao caminhar por entre mídias digitais contemporâneas – que geram múltiplas sensações e expandem os sentidos – ativa todo um novo repertório de habilidades sensório-motoras, perceptivas, emocionais e sociais. Essas mídias permeiam as instituições sociais e culturais (HJARVARD, 2012) como uma combinação de cores cambiantes e diversas, que se matizam em um único elemento. Em *Cité Mémoire*, as experiências estéticas e midiaticizadas também se mesclam à vida real, extrapolando todo e qualquer espaço formal para a exibição de uma proposta artística, ao mesmo tempo em que oferecem um sopro de leveza

– como em uma brincadeira, que escapa da "ordinariedade da vida cotidiana (como algo que não é essa ordinariedade)" (SILVERSTONE, 2002, p. 115, 116) – e abrem espaço para as subjetividades de cada sujeito.

Reconhecer o papel da mídia em contribuir para os diferentes timbre e matizes da vida diária; para seu caráter ordinário, como também para sua natureza única; tanto para a generalidade como para a intensidade da experiência: esses eventos seminais, estruturais que são, para indivíduos e grupos, decisivos na definição da identidade e da cultura. (SILVERSTONE, 2002, p. 113).

Naquele outono, fomos caminhando, praticando e saboreando os signos da "Cidade da Memória" como uma criança que se lambuza com um sorvete de casquinha. Aquela magia escorria em nossos corpos por inteiro. Estávamos entregues àquela vivência. Arrebatadas. Parafraseando Eduardo Galeano (1989), ao tratar da função primeira da arte, foi tanta imensidão, e tanto fulgor, que ficamos mudas de beleza. Era a arte, transformando almas, atravessando com toda a intensidade que produz forças que nos interpelam. Afetou não apenas a viagem e o transitar por uma cidade desconhecida, como suscitou

um *frisson* e o desejo de compartilhar aquele sentimento, de pesquisar como a arte digital imersiva pode afetar e atravessar as pessoas, e entender seus reflexos na vida cotidiana daqueles que a vivenciam.

Referências:

- BENJAMIN, Walter. *Documentos de cultura, documentos de barbárie: escritos escolhidos*. Seleção e apresentação Willi Bolle. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1986.
- BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas I: Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. *Passagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.
- BOUTANG, Pierre-André. *L'abécédaire de Gilles Deleuze*. 1988, 1989. Disponível em: <http://clinicand.com/o-abecedario-de-gilles-deleuze/>. Acesso em: 04 set. 2021.
- CERTEAU, Michel de. *A Invenção do Cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- CRARY, Jonathan. *Técnicas do Observador: Visão e modernidade no século XIX*. Florianópolis: Contraponto, 2016.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a Filosofia?* São Paulo: Editora 34, 1992.
- GALEANO, Eduardo. *O Livro dos Abraços*. Porto Alegre: L&PM, 1989.
- GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP ; Senac São Paulo, 2007.
- GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. *Micropolítica: Cartografias do Desejo*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- HELLER, A. *O cotidiano e a história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.
- HJARVARD, Stig. *The Mediatization of Culture and Society*. London & New York: Routledge, 2013.
- LEFEBVRE, H. *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro, 2011.
- LUKÁCS, Georg. *Introdução a uma estética marxista: sobre a particularidade como categoria da estética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1970.
- MARTÍN-BARBERO, Jesus. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1996.
- MEDEIROS NETA, O. M. Por uma Pedagogia da Cidade: Espaços, Práticas e Sensibilidades. *HOLOS, [S.l.]*, v.5, p.105-115, ago. 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=481554869011>. Acesso em: 22 jun. 2021.
- MIRZOEFF, N. O direito a olhar. *ETD - Educação Temática Digital*, Campinas, v. 18, n. 4, p. 745-768, 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8646472>. Acesso em: 24 fev. 2022.
- MURICY, Katia. *Alegorias da dialética: imagem e pensamento em Walter Benjamin*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1999.
- SILVERSTONE, Roger. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Edições Loyola, 2002.