

REITOR

Paulo Sergio de Paula Vargas

VICE-REITOR

Roney Pignaton da Silva

PRÓ-REITORA DE GRADUAÇÃO

Cláudia Maria Mendes Gontijo

PRÓ-REITOR DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Valdemar Lacerda Jr.

PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO

Renato Rodrigues Neto

PRÓ-REITORA DE ADMINISTRAÇÃO

Teresa Cristina Janes Carneiro

PRÓ-REITORA DE PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL

Rogério Naques Faleiros

PRÓ-REITOR DE GESTÃO DE PESSOAS E ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

Josiana Binda

PRÓ-REITOR DE ASSUNTOS ESTUDANTIS E CIDADANIA

Gustavo Henrique Araujo Forde

DIRETORA DO CENTRO DE ARTES

Larissa Zanin

CONSELHO CIENTIFICO

Alexandre Siqueira Freitas (UFES); Almerinda Lopes da Silva (UFES); Ana Cavalcanti (UFESM); Ângela Grandó (UFES); Cecília Almeida Salles (PUC-SP); Cesar Floriano dos Santos (UFSC); Cláudia Maria França da Silva (UFES); Cláudia Matoos (universidade de Lisboa); David Ruiz Torres (Univ. Granada – UFES); Diana Ribas, (Univ Baía Blanca); Edson Reuter (UNICAMP); Elisa Ramalho Ortigão (FAPES); Erick Orlosk (UFES); Gisele Ribeiro (UFES); Isabel Maria Sabino Correia (Universidade de Lisboa); Isabela Frade (UERJ/UFES); João Wesley de Souza (UFES); Joedy Bamonte (UDESC); José Cirillo (UFES); Leandro Lesqueves Costalonga (UFES); Luís Jorge Gonçalves (Universidade de Lisboa); Luiz Sérgio da Cruz de Oliveira (UFF); Marcela Belo (UFES/UFMG); Marcos Martins (UFES) Maria de Fátima Couto (UNICAMP); Maria Luísa Távora (UFRRJ); Pilar M. Soto Solier (Univ. de Granada); Raquel Garbelotti (UFES); Renata Cardoso (UFES); Ricardo Maurício Gonzaga (UFES); Rosana Paste (UFES); Sandra Correa (UFBA); Stela Maris Sanmartin (UFES); Tailze Melo (PUC-MG); Tatiana Rosa (MUCANE); Teresa Fernanda Gil (Univ. Granada); Waldir Barreto (UFES);

ORGANIZAÇÃO

José Cirillo; Marcela Belo; Ângela Grandó

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Thais André Imbroisi

OBRA

“THE TOUCH IN 2020” - Cláudia Matoos, Lisboa, Portugal. (Díptico 120 cm x 80 cm) Acrílico s/ tela.

Dados Internacionais de Catalogação na publicação (CIP)
Biblioteca Setorial do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil

Seminário Ibero-Americano Sobre o Processo de Criação nas Artes (10.:

2020 : Vitória, ES)

Arte e tempos de pandemia : anais do X Seminário Ibero-americano sobre o Processo de Criação nas Artes [recurso eletrônico] / José Cirillo, Marcela Belo, Ângela Grandó, organizadores ; Thais André Imbroisi, Ana Carolina Grasse Vieira, ilustradores. Dados eletrônicos 1. ed. - Vitória : EDUFES, 2020
p. 897 :

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-65-89300-00-7

Modo de acesso: <https://leena.ufes.br>

1. Criação na arte. 2. Arte moderna. 3. Ensino Arte. 4.

Música. 5. História da Arte I. Cirillo, José, 1964 --. II. Belo,

Marcela, 1982 --. III. Grandó, 1950 --. IV. Título.

CDU: 7

Elaborado por Zilda F. de Oliveira CRB 6 ES 0065 0 / O

Notas dos editores:

1. Os textos foram publicados na sua língua original, ficando sua revisão a cargo dos autores.

2. A reprodução de imagens nesta obra tem caráter pedagógico e científico, amparada pelos limites do direito de autor, de acordo com a lei no 9.610/1998, art. 46, III (citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra). Toda reprodução foi realizada com amparo legal do regime geral de direito de autor no Brasil.



FUNDAÇÃO DE AMPARO A PESQUISA DO ESPÍRITO SANTO

Sumário



Processo de criação e as Mídias Contemporâneas: um estudo do processo de criação e dos cadernos e rascunhos de processos criativos

59 Labirinto das Paixões: Tessituras Dramatúrgicas no Cinema de Pedro Almodóvar
Daniela Jaime-Smith

14 Diário Gráfico, por uma definição
Aléxia Brasil, Lais Guaraldo

67 Vivências criativas de uma família imigrante venezuelana no Espírito Santo
Diana Mariluz Pérez Angarita, Stela Maris Sanmartin

22 O alter ego do artista: a rede social como espaço de criação/expressão de novas identidades
Alice Almeida Cardoso

74 Imprimindo distâncias
Elaine A. A. Tedesco

30 O leitor criador nas práticas de roteiro
Patrícia Dourado, Mirian Tavares

82 Do disco às lives: efeitos das mediações tecnológicas na cultura do violão brasileiro
Felipe Pessim Manzoli, Fabiano Araújo Costa

39 Dúvidas, rasuras e incertezas: o espaço de fabulação nos cadernos de rascunho
Angela Raffin Pohlmann, Reginaldo da Nóbrega Tavares

89 “Eu saí de coração quentinho”: investigações sobre os procedimentos de criação de Saudade que chama Henrique Bezerra de Souza

47 `anna 25°32'49”S 54°35'18”W`
Anna Karoline de Moraes Silva

96 Artistas em Contato: Processamentos em Home-Line
Henrique Walter Ribeiro, Monique Panzenhagen

52 Entre o corpo e o espaço: percepções poéticas em isolamento social
Cristiane Dalzoto Bueno, Maria Cristina Mendes

418 Epigramas- colagens que resgatam histórias da ditadura militar em Porto Alegre

Manoela Farias Nogueira

425 Imagem e cidade: a fronteira da pandemia

Maria Tereza Aigner Menezes, Thiago Sobreiro dos Santos

431 Imagens de um Presente de Exceções e Clausuras

Pablo Lemos Lucena

439 El bosque dentro del bosque

T. Fernanda García Gil, Gertrudis Román Jiménez, Laura Apollonio

445 História, Crítica e Curadoria: desafios contemporâneos em tempos de pandemia e isolamento social

448 Visualidades atravessadas: a 12a. Bienal do Mercosul

Ananda Carvalho, Larissa Megre Wanderley Cordeiro

455 Home-Line/Residência de artistas em isolamento domiciliar devido a Pandemia de Covid-19

Rebeca Lenize Stumm

462 Remediações do convívio na arte pós-digital: o caráter crítico de proposições em realidade urbana aumentada e mídias sociais

Daniel Hora, Dalila Santos Miguel, Elvys de Souza Chaves

470 Atividades Musicais Ubíquas e suas Tecnologias

Leandro Lesqueves Costalonga, Marcello Messina, Damián Keller

479 Aproximación a los catálogos artísticos online de los museos del estado de Río de Janeiro: mapeamiento, análisis y potencialidades

María Luisa Bellido Gant, Ana Isabel Fernández Moreno, David Ruiz Torres

488 Portas fechadas e janelas abertas: as estratégias virtuais dos museus em tempos de pandemia¹

Paola Sarto, Michele Pereira Rodrigues

495 O encontro entre espectador e realizador nos festivais de cinema durante a pandemia de Covid-19

Talita Caselato

Remediações do convívio na arte pós-digital: o caráter crítico de proposições em realidade urbana aumentada e mídias sociais

Remediating social coexistence in post-digital art: the critical feature of propositions for augmented urban reality and social media

DANIEL HORA

PPGA-UFES / FAPES

DALILA SANTOS MIGUEL

Universidade Federal do Espírito Santo / PIIC

ELVYS DE SOUZA CHAVES

Universidade Federal do Espírito Santo / PIIC

Apresentaremos neste artigo uma discussão sobre o alcance crítico das práticas artísticas que lidam com a sociabilidade baseada na informação e comunicação. Para delimitação, trataremos de um conjunto selecionado de projetos de arte em mídias sociais e outro conjunto de trabalhos de arte urbana envolvendo tecnologias de realidade aumentada. Como premissa, compreendemos que as categorias escolhidas indicam duas vertentes de remediação (BOLTER; GRUSIN, 2000) do convívio.

Palavras-chave: realidade aumentada urbana; arte em mídias sociais; artemídia; estética pós-digital.

In this paper we will present a discussion over the critical outreach of artistic practices addressing sociability based on information and communication technologies. For methodological delimitation, we will comment a select group of art pieces on social media platforms and another set of street art projects involving augmented reality technologies. As a premise, we will consider that the chosen categories indicate two strains of social coexistence remediation (BOLTER; GRUSIN, 2000).

Keywords: augmented urban reality; social media art; media art, post-digital aesthetics.

Introdução

As restrições às atividades presenciais adotadas para contenção da pandemia do coronavírus (COVID-19) ressaltaram a função das tecnologias de telecomunicação e telepresença como refúgio para os intercâmbios da vida econômica e cultural amparados em abstrações informacionais. Nas circunstâncias do distanciamento social, as mídias digitais, com suas lógicas algorítmicas e suas integrações em redes, são adotadas para sustentação dos fluxos simbólicos do sistema das artes.

Tal movimento acompanha as tendências mais amplas do informalismo (CASTELLS, 2010), paradigma produtivo pautado pela valorização de bens e serviços sob controle ou de natureza algorítmica e computacional. Diante de um cenário de aceleração da exploração econômica do espaço e do tempo com base no uso das mídias (FUCHS, 2015), deve-se colocar em questão o alcance crítico das práticas artísticas que lidam com a sociabilidade baseada na informação e comunicação. A questão é saber como a função transgressiva característica da ideia de artemídia (MACHADO, 2007) poderia ser compreendida após o contexto pandêmico de 2020 reforçar o papel, muitas vezes incontornável, das tecnologias para a sustentação da sociabilidade.

Para uma análise delimitada, trataremos aqui de um conjunto selecionado de projetos de arte em mídias sociais e outro conjunto de trabalhos de arte urbana envolvendo tecnologias de realidade aumentada. Como premissa, compreendemos que as categorias escolhidas indicam duas vertentes para a artemídia: a simulação ou a ampliação da interação social.

Essas operações podem ser entendidas como modos de remediação das estruturas comunicacionais que configuram o convívio.

Com o termo remediação, Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) se referem aos processos pelos quais meios anteriores e posteriores se modulam continuamente em processos constituídos pela proliferação hipermediática (que envolve a multiplicidade de meios) e pelo indução do sentido de imediatividade nos acoplamentos do humano com o tecnológico (nos casos em que o uso dos meios tende a se tornar imersivo e transparente).

Seguindo essa chave interpretativa, alguns exemplos recentes de projetos artísticos em mídias sociais e intervenções em realidade aumentada urbana serão discutidos abaixo. O objetivo é revisar essas referências sob a perspectiva dos impactos da pandemia. Para isso, daremos destaque para questões ligadas às características performativas e contextuais presentes nas obras estudadas, tendo em vista o contexto do informalismo e da aceleração das dinâmicas capitalistas de acumulação envolvendo recursos de espaço e tempo.

A performatividade: arte em mídias sociais

Um dos exemplos pioneiros da arte em mídias sociais no Brasil é o projeto *Andros Hertz* (Figura 1), de 2005, da artista Helga Stein. Nesse trabalho, a artista publica uma série de autorretratos manipulados digitalmente com o software Adobe Photoshop em uma conta na rede de compartilhamento de fotos Flickr¹. As alterações são feitas sem deixar pistas para o olhar desatento ou saturado pelo cada vez mais fluxo intenso de estímulos visuais. Composto por uma centenas de fotos realizadas entre junho de 2005 e março de 2007, o trabalho simula a existência de diferentes personalidades. Conforme Helga

¹ <https://www.flickr.com/photos/helgastein/>

Stein (2007, p. 56), “[...] a cada novo autorretrato surge uma figura que preserva suas características originais, mas que é percebido como um novo rosto”.

Com sua proposta, Helga Stein tece uma espécie de comentário crítico acerca do consumo da imagem digital, numa época anterior à cultura dos selfies disseminada pelo uso do aplicativo Instagram. Em vez da mera representação recorrente da mesma pessoa, a manipulação realizada em Andros Hertz resulta em um hipotético irmão gêmeo da artista, ou em crianças com olhos bem maiores do que o normal e o queixo acentuado. Como a própria Helga Stein (2007) afirma “[...] o objetivo do projeto é pesquisar como as redes on-line estão conformando novos padrões de identidade e autorrepresentação”.



FIGURA 1 Andros Hertz, 2007 – Helga Stein. Compilação de imagens do projeto. (Fonte: <https://www.flickr.com/photos/helgastein/>)

Outra brasileira que produz em mídias sociais é Lais Pontes². Assim como no trabalho de Helga Stein, as obras de Lais Pontes são marcadas por questões de interação, colaboração e identidade. Em Born Nowhere³ (2011), a artista fotografa e manipula uma coleção de autorretratos, construindo personagens virtuais a partir da modificação de suas próprias características faciais, cabelo e estilo de vestimenta. As imagens são publicadas na rede social Facebook, para que usuários interessados possam comentá-las. Seguindo uma lógica de compilação das projeções psicológicas de experiências, memórias e as fantasias dos participantes, a artista cria uma história de vida para cada personagem. Desse modo, Lais Pontes forja identidades em uma dinâmica de produção distribuída, com abertura para contribuição de quaisquer pessoas – uma prática comum na era da economia informacional chamada de crowdsourcing.

No projeto The Girls on Instagram⁴ (Figura 2), iniciado em 2014, Lais Pontes transcende o espaço virtual da colaboração obtida de seus seguidores no Facebook. Os participantes passam a carregar imagens impressas das personagens forjadas em Born Nowhere para diversos lugares, durante viagens ou visitas a locais públicos e turísticos. Registram a encenação desses deslocamentos e publicam as fotos no Instagram. A plataforma se torna o suporte do trabalho colaborativo.

A porto-riquenha Amalia Soto, mais conhecida como Molly Soda⁵, utiliza várias plataformas digitais em seu trabalho. Por meio delas, a artista explora questões do cyberfeminismo e da cultura das mídias

2 <http://www.laispontes.com/>

3 <https://www.facebook.com/Project.Born.Nowhere>

4 <https://www.instagram.com/bornnowhere/>

5 <https://www.instagram.com/bloatedandalone4evr1993/>

sociais. Inbox Full⁶ (2013) consiste em uma videoperformance de oito horas de duração. Molly Soda lê em voz alta mensagens enviadas por desconhecidos e acumuladas em sua conta na plataforma Tumblr. Há elogios, insultos e curiosidades, que incluem declarações como “eu te amo e acho você a rainha de tudo” ou pedidos insólitos como “você pode dar sugestões de nomes para minha cobra verde?”. A artista faz a leitura com o semblante sério. Não demonstra nenhuma avaliação de seu conteúdo, apenas performa sua fama on-line, como se com ela antepusesse um espelho diante da cultura da internet.

No projeto *That's Me In The Corner*⁷ de 2017 (Fig. 3), Molly Soda realiza uma live no Instagram. Aparece cantando sozinha por uma hora e meia, em uma sala de karaokê. Luzes de discoteca refletem em seu rosto, enquanto a artista interpreta canções como *Stay* (de Rihanna), *Otherside* (Red Hot Chili Peppers) e *Losing My Religion* (R.E.M.). Desta última composição é extraída a frase usada como título de sua obra. De início, a performance é alegre. Depois assume um tom sinistro. Com isso, o número de espectadores cai de uma centena para duas dezenas. Molly Soda encara a tela por um tempo. Seu rosto se ilumina enquanto recebe comentários bajuladores. Desse modo, a obra faz referência às dinâmicas de aprovação das mídias sociais, associando os sentimentos de decepção, alegria ou satisfação aos likes, retweets, respostas e comentários do público. A performance de Molly Soda torna-se assim um trabalho que vai além do uso do Instagram como mero meio de divulgação ou ferramenta de produção. A ação no aplicativo faz parte da própria concepção de sua poética.

6 <https://paddleson.tumblr.com/post/62999839111/inbox-full-by-molly-soda-is-an-eight-hour-long>

7 <https://www.artsy.net/artwork/molly-soda-thats-me-in-the-corner>

Em caso semelhante ao de Molly Soda, o Instagram abriga performances da argentina Amalia Ulman⁸. No projeto *Excellences & Perfections*⁹, de 2014, a artista encena um estilo de vida fictício de fantasia consumista. Durante meses, Amalia Ulman posta várias fotos de si mesma, manipuladas no software Photoshop. Em algumas, fingia determinadas situações. Em outras, documentava dietas e aulas de dança que praticava. No trabalho, a artista procura atender ao que a lógica de visibilidade e reputação das mídias sociais costuma demandar. Assim, sua performance é incorporada à sua vida, de tal modo que até mesmo alguns de seus amigos próximos ficam confusos, sem saber se o que ela demonstra é verdadeiro ou não.

A partir do que se observa nas obras estudadas durante esta pesquisa, é possível identificar a atenção das artistas dedicada aos aspectos contextuais e performativos ligados à presença pessoal e coletiva e ao compartilhamento de imagens, vídeos e outras informações via mídias sociais. Nesse sentido, os trabalhos indicam a intencionalidade do exercício crítico a respeito as relações entre as dinâmicas de operação tecnológica e os hábitos culturais que caracterizam as plataformas. Assim, cada projeto não se resume a uma ação de registro e divulgação de práticas artísticas independentes do meio utilizado, como se representassem portfólios eletrônicos destinados

8 <https://www.instagram.com/amaliaulman/>

9 <https://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections/> e <https://www.instagram.com/amaliaulman/>



FIGURA 2 The Girls on Instagram, 2014 – Laís Pontes. (Fonte: <https://www.instagram.com/bornnowhere/>)



FIGURA 3 That's Me In The Corner, 2017 – Molly Soda. (Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/molly-soda-thats-me-in-the-corner>)

à projeção profissional ou comercial das artistas – algo amplamente explorado em serviços como Cargo, Behance ou mesmo em perfis específicos no Instagram.

No que se refere à intenção crítica das artistas, o caráter comercial impregnado nas estratégias por elas escolhidas estabelece um tensionamento diante do risco de redução da arte à mercadoria. Pois a manipulação digital da imagem, a construção de diários de personalidades mais ou menos célebres e as interações com sincronizadas ou não com o público são ações muito presentes no cotidiano da publicidade, marketing e relações públicas. O desafio é a apropriação dessas linguagens para finalidades além do lucro.

Por fim, é bastante significativo que as diferentes propostas estudadas nesta pesquisa girem em torno da exploração da identidade e das aparências corporais de artistas mulheres que ora performam a sua própria existência, ora simulam personagens. A presença de obras derivadas das poéticas de Laís Pontes, Molly Soda e Amalia Ulman no catálogo de itens disponíveis para venda na plataforma Artsy indica que o mercado e os colecionadores já têm se interessado por essa produção.

A questão contextual: arte em realidade urbana aumentada

Os dispositivos móveis, como iPhone e Android, propagaram o uso das aplicações conhecidas como mídias locativas digitais. Segundo André Lemos (2007, p. 1), “[...] podemos definir mídia locativa (*locative media*) como um conjunto de tecnologias e processos informacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico”. Tendo ela possui quatro funções principais: a de mapeamento e monitoramento do movimento; as Geotags, que têm

como objetivo anexar informações a mapas, em aplicativos como Google Maps; as anotações urbanas, que possibilitam formas de apropriação do espaço urbano a partir de escritas eletrônicas; e, por último, a realidade aumentada (AR, em sua sigla em inglês), sobre a qual nos debruçamos nesta pesquisa.

A realidade aumentada consiste em inserir elementos virtuais gerados por computador em um ambiente físico-real, de maneira mais natural possível. Dessa forma, a percepção de realidade é expandida em tempo real, com acesso a objetos, imagens, textos, sons ou outras informações que não estão fisicamente presentes no espaço. A operação da realidade aumentada apresenta três características, conforme Azuma (1997) e Gomide (2016): 1. ela combina o real e o virtual; 2. oferece interatividade em tempo real; e 3. compõem representações visuais em 3D.

No contexto brasileiro, o trabalho que mais se destaca é *Invisíveis* (Fig. 4), de Bruno Vianna, apresentado no Festival Art.mov em novembro de 2007, em Belo Horizonte. Esse trabalho reflete sobre a história e os usos de um parque municipal. O usuário é convidado a explorar os caminhos por meio da câmera do celular, e a interface coloca em evidência personagens fictícios ou reais intimamente relacionados ao lugar. Quando esses usuários começam a se movimentar e a observar, aquilo que antes era invisível se torna real, configurando o caminhar e a observação do espaço “[...] como forma de arte autônoma, ato primário de transformação simbólica do território, instrumento estético de conhecimento e modificação física do espaço ‘atravessado’ que se converte em “intervenção urbana” (HILDEBRAND; AMARAL, 2011, p. 203).

O aplicativo utilizado foi desenvolvido pelo próprio artista e programado em linguagem Mobile Python. O trabalho foi instalado em

celulares Nokia N73, que foram entregues por monitores do espaço aos visitantes do festival. O algoritmo localizava o telefone através do seu posicionamento em relação às antenas de celular. Para conseguir ver os dezoito personagens existentes, os visitantes precisavam passar por três áreas diferentes. A cada identificação, obtinha-se acesso a imagens e informações textuais, incluindo nome e breve história dos personagens. O aplicativo publicado em código aberto ainda está disponível para download no site do projeto.

No Espírito Santo, temos a iniciativa do coletivo *Made in China* (Fig. 5), formado por quatro integrantes, Elvys Chaves (Ocho), Carlo Schiavine (Lazy), Eduardo Jardim (Trama) e Gabriel Hendrix (Nove). O coletivo inicia suas atividades com a proposta de espalhar intervenções em graffiti de maneira espontânea por toda a Grande Vitória. Cada um dos integrantes criou um personagem específico com traços simples e de rápida identificação na cidade. Schiavine pinta um rosto feminino de cabelos ondulados; Jardim escreve seu pseudônimo, Trama, que se molda à arquitetura de cada lugar; Hendrix pinta um computador, que remete aos seus estudos no campo da programação; e Chaves faz o QR-OCHO, padrão gráfico que se parece com os QR-Codes comuns, mas é de fato apenas uma representação que segue o estilo desses códigos bidimensionais.

O QR-OCHO é feito com rolo de pintura e tinta látex, proporcionando traços retos. Assim como nos QR-Codes, os quatro cantos da imagem servem para identificação. Em cada um deles, há uma letra diferente, que no final formam a palavra OCHO (o seu pseudônimo). Embora o padrão seja concebido para ser entendido pelas pessoas, a maioria não consegue identificar de imediato a palavra. Imagina ser um conteúdo feito apenas para identificação com celulares, ideia que geralmente só se desfaz em contato com pessoas que sabem

“decifrar” o código. O trabalho procura colocar em evidência algo recorrente no graffiti. Pois a maioria das pessoas tende a julgar essa forma de expressão como algo necessariamente negativo, ligado à destruição de um patrimônio, pelo fato de não estarem inseridas naquela cultura e não compreenderem o seu “código”.

Os cantos do QR-OCHO sempre se repetem, para poder haver a identificação com a apresentação da palavra, já o meio varia. Nessa área está representado o lugar em que foi inserido. Se for em uma rua muito movimentada, com muitas câmeras de segurança, haverá poucas informações, pela necessidade de uma ação rápida. Se o lugar for calmo e se houver mais tempo para a produção do graffiti, o meio será mais preenchido e com linhas mais precisas.

Desde o início de sua produção em 2018, as pessoas se questionavam se as intervenções com QR-OCHO levavam para algum lugar na rede. Inclusive tentavam “ler” a obra pelo celular, mas ainda não havia a associação com nenhuma informação virtual, apenas a própria informação física da pintura e a sua localização. Cerca de um ano depois que esses graffitis se espalhavam pela Grande



FIGURA 4 *Invisíveis*, 2007 – Bruno Viana. (Fonte: <http://geral.etc.br/invisibles/index.html>)



FIGURA 5 Intervenção do coletivo *Made in China*. Av Carlos Lindenberg, Vila Velha – ES, 2019. (Fonte: Acervo da Artista)

Vitória, criou-se a primeira versão do aplicativo Made in China 91, ainda em formato APK sem homologação para a Loja Google Play. O usuário teria então de fazer o download do programa e liberar a instalação de códigos de fonte desconhecida.

O desenvolvimento do aplicativo foi baseado no programa Vu-foria, lançado em 2011 e integrado aos recursos previamente estruturados do motor de jogos (*game engine*) Unity. Trata-se de um kit de desenvolvimento de software (SDK) para realidade aumentada, que se utiliza da visão computacional para a identificação de *targets* (alvos) previamente selecionados, e que no caso deste aplicativo, são os graffitis. O sistema usa o contraste de cores para criar uma nuvem de pontos e fazer a identificação da imagem capturada.

Alguns meses depois da fase de teste, o aplicativo foi lançado nas principais plataformas: Google Play e Apple Store. O programa conta com uma interface que remete ao sistema operacional Windows 95. Em sua interface, há várias pastas para navegação, com informações sobre os graffitis. É possível ver a foto das obras, saber o ano em que foram realizadas e onde estão localizadas, mas não é possível visualizar a informação virtual que foi inserida nelas de imediato. Para isso, o usuário precisa ir até o local onde estão pintadas, o que cria um diálogo não só com o graffiti, mas com toda a informação urbana ao redor.

Considerações finais

Neste artigo, apresentamos e analisamos alguns trabalhos de arte em mídias sociais e realidade aumentada urbana. O propósito foi o de verificar características da produção dessas obras, suas condições de circulação e fruição estética e a reflexão crítica que despertam. Inicialmente, assumimos como hipótese que o aumento

da disponibilidade das tecnologias de informação e comunicação e a ampliação de seu alcance cultural corresponderia a um contexto histórico específico para os artistas contemporâneos – o capitalismo informacional.

De modo geral, a compilação de dados sobre projetos de Helga Stein, Laís Pontes, Molly Soda e Amalia Ulman demonstraram um interesse pela apropriação crítica das mídias sociais, o que envolve tanto o seu funcionamento tecnológico, quanto às dinâmicas de interação sociocultural correspondentes ao seu uso. Desse modo, as mídias envolvidas se tornam parte integrante de suas poéticas de remediação. Ao mesmo tempo, mantém-se o vínculo com o caráter comercial de serviços como Flickr, Instagram e Facebook. Com isso, as práticas contextuais e performativas das obras estudadas se situam em uma vertente familiar à dos portfólios digitais e das ações de marketing voltadas à construção da visibilidade e reputação on-line de pessoas e produtos. Há, portanto, um comentário sustentado sobre a ténue delimitação entre a dissidência e a cooptação pela economia informacionista.

No que se refere às intervenções em realidade aumentada urbana, a mobilidade dos aparatos digitais torna possível uma ligação entre a produção em novas mídias e as práticas de intervenção urbana disseminadas no campo da arte desde o final da Segunda Guerra Mundial. Entre essas poéticas urbanas, entendemos que a ilegalidade ou, ao menos, o caráter não autorizado do *graffiti*, antecipa (e depois se articula) com alguns dos gestos artísticos de transgressão tecnológica e remediação do convívio social, agora observados na espacialidade ambígua, tanto virtual, quanto atual, das mídias digitais e da economia informacionista.

Referências

- AZUMA, Ronald T. A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Cambridge, v. 6, n. 4, p. 355-385, 1997. DOI: <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>.
- BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- BULHÕES, Maria Amelia. Práticas Artísticas em Redes Sociais Virtuais. *Revista USP*, São Paulo n. 92, p. 46-57, 28 fev. 2012. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i92p46-57>.
- CASTELLS, Manuel. *Rise of the Network Society*. Malden: Wiley-Blackwell, 2010.
- FUCHS, Christian. *Culture and economy in the age of social media*. New York: Routledge, 2015.
- GOMIDE, João Victor Boechat. Tendências e aplicações da realidade aumentada. In: GOBIRA, Pablo; MUGELLI, Tadeus (Org). *Configurações do pós-digital: arte e cultura tecnológicas*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2017. p. 125-143
- HILDEBRAND, H. R.; AMARAL, L. 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. *Revista GEMInIS*, São Carlos, v. 2, n. 1, p. 194-207, 11. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/47>. Acesso em: 12 out. 2020.
- LEMOS, André. Mídia Locativa e Territórios Informativos. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 16., 2007, Curitiba. *Anais...* Curitiba: UTP/Compós, 2007. Grupo de Trabalho: Comunicação e Cibercultura. Disponível em: <http://www.compos.org.br/anais.php>. Acesso em: 12 out. 2020.
- LEONARDO, Gustavo Barata. *A arte em redes sociais: prática de pós-produção de Anne Horel e Petra Cortright*. 2017. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Brasil, 2017.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- STEIN, Helga. *Identidade e Representação: a construção da identidade de nas referências visuais de ambientes de redes digitais*. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, Brasil, 2007.