

MAPEAMENTO DAS NOVAS MÍDIAS UTILIZADAS POR ARTISTAS BRASILEIROS NA CRIAÇÃO DE ESTÉTICAS VISUAIS E INTERATIVAS

Palavras-Chave: Artistas brasileiros, Arte e Tecnologia, Novas Mídias, Interatividade

Autora: VANDORA NESTOR BONFIM [INSTITUTO DE ARTES - UNICAMP]

Orientador: Prof. Dr. HERMES RENATO HILDEBRAND [INSTITUTO DE ARTES - UNICAMP]

INTRODUÇÃO

A pesquisa “Mapeamento das Novas Mídias utilizadas por artistas brasileiros na criação de Estéticas Visuais e Interativas” tem por objetivo abordar um tema muito recente que são as novas tecnologias e mídias nas quais é possível obter resultados artísticos, estéticos e interativos. Para isso foi pensado os principais meios tecnológicos disponíveis e utilizados por artistas nos últimos anos. Sendo assim, chegamos à Realidade Aumentada (RA), Realidade Virtual (RV) e Realidade Expandida (RE), ao Processing, Videomapping e NFT (*Non-Fungible Token* que, tem a tradução livre, por Token não-fungível) e buscamos artistas brasileiros que investigam e experimentam essas novas mídias em seus projetos artísticos.

Para tal procurei compreender seus usos e funções, pois cada Tecnologia Emergente possui suas próprias especificidades técnicas. A Realidade Virtual visa reproduzir no meio virtual, seja por meio de tablets ou computadores, o ambiente fiel e próximo da experiência que o público desfrutaria do ambiente físico. Observamos isso na pesquisa de Rogério Bordini, quando ele, no espaço expositivo GAIA Virtual, na Galeria de Artes do Instituto de Artes, na Unicamp, concebe um ambiente virtual idêntico ao existente na Biblioteca Central Cesar Lattes,

As Realidades Aumentadas e Expandidas mesclam o real físico e o real virtual. Nelas é possível exibir um objeto artístico, que é uma obra ou informação com *QR Code*, no qual se pode utilizar elementos de geolocalização (GPS), onde é possível visualizar, por meio de um dispositivo inteligente, como um smartphone, a obra em questão.

A Realidade Aumentada (AR) popularizou-se com o jogo desenvolvido pela Niantic, Nintendo e The Pokémon Company, o Pokémon GO que simplificada é um aplicativo para celular de captura de “animais” chamados Pokémons. A tecnologia de RA possibilitou que essas animações aparecessem em certas localizações de cidades e bairros, promovendo realidades sobrepostas. Já a RE traz a combinação de ambientes virtuais e físicos e uma imersão, podendo envolver o interator, por meio da combinação dos cinco sentidos.

Existem muitos softwares que proporcionam a programação criativa, um deles é o *Processing*, essa ferramenta proporciona infinitas maneiras de criação para artistas que buscam explorar a Arte e a Programação, conjuntamente, para sua produção artística. Já o Videomapping consiste num espaço ou objeto mapeado que apresenta imagens por meio de uma projeção. A

simplicidade do funcionamento desse recurso abrange muito as possibilidades do seu uso, que, frequentemente é usado para projetar imagens em monumentos e prédios, com valor histórico ou não. Existem muitos festivais de Videomapping, e, aqui neste documento, citaremos alguns.

Por fim, os *NFT's* são o boom do momento, tanto para artistas do meio digital quanto para investidores do mercado financeiro, os *NFT's* garantem a propriedade de um bem digital mediante ao sistema de *Blockchain* e contratos inteligentes, que certificam o criador do item, sua autenticidade e escassez. Os *tokens* podem ser qualquer coisa, desde fotografias, gifs, vídeos, músicas, obras de arte e documentos que permitem, através das plataformas de compra e venda, um repasse integral do valor da obra, descentralizando a função das galerias de arte.

Portanto, cada nova mídia abrange um público e artistas interessados em experimentar e pesquisar diferentes modos de aplicá-los em sua poética. No Brasil, essas pesquisas e experimentações são variadas e, por isso, surge o interesse de pesquisá-las e mapeá-las.

METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa se deu a partir da pesquisa exploratória proposta por Gil (2002), que busca aproximar-se do tema e dos objetos de pesquisa e está baseada no Método Cartográfico de Deleuze e Guattari.

O trabalho caracteriza-se como teórico e qualitativo, não buscando mensurar, mas sim compreender como se dão as produções artísticas dos artistas selecionados e como eles empregam essas novas tecnologias em suas produções poéticas, compreendendo com profundidade os meios tecnológicos e seus possíveis usos.

A pesquisa foi fundamentada através do levantamento bibliográfico feito sobre o tema com recorte nacional de produções científicas, notícias e considerações dos próprios artistas feitas em suas redes sociais, trazendo embasamento para a discussão e pensamentos sobre o futuro da Arte e Tecnologia no Brasil. Buscando, assim, mapear os possíveis usos das Tecnologias Emergentes na produção artística brasileira, tanto por artistas quanto por instituições e festivais nacionais.

Para a análise das instalações interativas, obras de artes tecnológicas e digitais e objetos interativos, partimos de processos de leitura e interpretação das obras subjetivamente, objetivamente e formalmente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em sua conta do instagram o artista Vamoss publica sua consideração em relação a programação criativa, “A programação criativa é uma prática que usa uma abordagem experimental, com imprevisibilidades de resultados em seu processo”. Essa é uma forma direta de explicar o *Processing*, uma ferramenta para programação criativa feita por Casey Reas e Ben Fry em 2001 para não-programadores e artistas, visando o aprendizado de programação utilizando noções básicas e a obtenção de um retorno visual imediato. Logo, essa ferramenta seria um “prato cheio” para artistas e designers gráficos explorarem seus potenciais estéticos.

O *Processing* é uma mídia versátil para artistas e designers, pois ela é adaptável, por se tratar de uma linguagem de programação. No website do programa, onde é possível fazer download da ferramenta, o programa é apresentado de forma sucinta da seguinte forma:

Processing é um sketchbook de software flexível e uma linguagem para aprender a codificar dentro do contexto das artes visuais. Desde 2001, a Processing promove a

alfabetização de software nas artes visuais e a alfabetização visual na tecnologia. Existem dezenas de milhares de estudantes, artistas, designers, pesquisadores e hobistas que usam Processing para aprendizado e prototipagem. (Traduzido e disponível em processing.org)

Ademais, há uma comunidade muito viva que transmite conhecimento e gera uma biblioteca de códigos. No Brasil, a comunidade organiza encontros semanais todas às terças-feiras utilizando videoconferência para discutir, pensar e conversar sobre programação criativa. Além disso, há o “*Processing Community Day - Brasil*”, um evento que reúne a comunidade de programação dessa ferramenta tanto para compartilhamento de artigos quanto para compartilhar a produção de artistas-pesquisadores brasileiros. Outro espaço que apresenta novos artistas e propõe debates é o Festival Multiverso, o festival pensa especificamente Arte Generativa e *Creative Coding*, mostrando não apenas sobre esses temas, mas as poéticas e interesses de pesquisa de cada artista.

André Burnier é um designer gráfico que utiliza código computacional de maneira criativa para criar palavras, letras e frases interativas, sua poética é experimentar e criar inovações em tipografia. Dessa forma, podemos situar que não existe apenas o Processing como linguagem de código com respostas visuais, mas é uma porta de entrada para artistas aprenderem a programar de forma criativa.

O *NFT* é considerado por leigos uma incerteza, uma aposta, porém não é algo que pretende sumir do meio da arte. Diversas instituições e marcas já demarcaram seu lugar no metaverso - como é chamado o mundo virtual cripto - como é o caso da Universidade de São Paulo (USP) e a Nike, por exemplo, dentre elas, diversas galerias de arte e museus pelo mundo já foram criadas pensando nas obras artísticas que estão sendo feitas atualmente. Uma exposição feita no Rio de Janeiro em 2022 é um marco ainda mais concreto que cripto-ativos e *NFT*'s não são passageiros, a exposição nomeada “*NFT-Rio*” trouxe diversos artistas desse meio, incluindo os artistas brasileiros Alexandre Rangel, Patrícia Costa e Rejane Cantoni para expor suas obras no Parque Lage, uma escola de artes e um dos espaços mais importantes de arte no Brasil, e em outdoors digitais espalhados por São Paulo e Rio de Janeiro.

As plataformas de compra e venda de *NFT*, também conhecidas como *marketplaces*, mais conhecidas são *OpenSea*, o *Binance* e o *SuperRare*. Geralmente, as transações de compra e venda nesses *marketplaces* são feitas em Ethereum - uma criptomoeda que na cotação atual está custando R\$8.867,45 para 1 ETH. No Brasil, em 2020, surge o primeiro mercado brasileiro de *NFT*'s, idealizado por alunos da Universidade de Brasília (UnB), o “*Hic et Nunc*” que comercializa *NFT*'s através da criptomoeda Tezos (\$XTZ) - na cotação atual custando R\$9,30 -, baseado em uma *blockchain* ecológica, como Tania Fraga cita em seu artigo “*EcoNFT*”, um dos problemas relevantes que permeiam a *Blockchain* e a produção de *NFT*'s é o volume de gasto energético, a produção de supercomputadores cada vez mais potentes e a geração de lixo eletrônico, não sendo esse o único contraponto que alguns pesquisadores veem nessa nova mídia. Contudo, essa nova tecnologia, que vem impactando a cultura e a economia também pode vir a impactar áreas de preservação, conservação e documentação de obras de arte como Monique Batista Magaldi e Taiguara Villela Aldabalde colocam em sua publicação “*Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT: diálogos entre a Museologia e a Arquivologia*”.

O artista Alexandre Rangel utiliza em sua produção de Cripto Arte essas plataformas que atestam a autenticidade por meio da “*tokenização*” de suas produções. Felipe Braun é um artista brasileiro que também emprega em suas obras de arte meios tecnológicos, sua criação é única e interativa ao público. Através da câmera do celular, ele combina Arte Generativa e Realidade

Aumentada, tornando suas obras esteticamente vivas nas telas dos smartphones, não apenas isso, suas obras também são *NFT*'s.

Na categoria de *Videomapping* podemos citar inúmeras instituições que utilizam esse meio como uma maneira não-humana de comunicação, aplicando projeções de vídeos em paredes, monumentos e esculturas e animando-as. O Sesc Campinas em 2021 montou a exposição “Pasteur, o Cientista” que logo na entrada trazia um busto em gesso mapeado que recebia uma projeção que contava a história do cientista e outros membros de sua família. O *Videomapping* é uma ferramenta muito comum em espaços públicos e festivais de grande porte como o Festival Internacional de *Videomapping* de Curitiba, *Guará Mapping Festival* e o *Festival Amazônia Mapping*. Além disso, esses espaços apresentam-se como porta de entrada de muitos artistas brasileiros ao meio da arte nacional e internacional.

Roberta Carvalho, artista visual, idealizou o *Festival Amazônia Mapping*, procura trazer reflexões para o meio urbano e natural de Belém do Pará através das projeções. Em sua edição “Realidades Expandidas” feita no ano de 2020 ela submete ao público uma apreciação e interação diferentes em pleno ano de pandemia de Covid-19, trazendo uma “ilha imaginária amazônica” e gamificada, tornando possível a interatividade e imersão do público por meio da Realidade Expandida e óculos de Realidade Virtual.

Outro meio que usa como suporte prédios, monumentos e possui uma dinâmica diferente do *Videomapping* é o “pixo hightech”, esse meio utiliza a luz de lasers para formar palavras e frases. Esses lasers muito utilizados em baladas e com altos alcances de distância possibilitam que o artista esteja a uma longa distância do local da “projeção”. Um dos artistas que utilizam essa forma de expressão é o artista brasileiro Diogo Terra, trazendo escritos, palavras e frases de resistência negra e indígena.

Assim, podemos notar que há muita experimentação na área de novas tecnologias por artistas brasileiros e mapeá-los é documentar essas produções, seus usos e os possíveis impactos na História da Arte Contemporânea.

CONCLUSÕES:

O uso que artistas brasileiros estão dando a essas novas mídias e tecnologias varia muito em relação ao interesse poético e de pesquisa de cada um. Cada tecnologia demanda constante pesquisa e aprendizado, pois elas evoluem de maneira exponencial e, por isso ocorrer, todos precisam se adaptar, podemos notar isso principalmente nas tecnologias que dependem do uso de código computacional como a Arte Generativa e programação criativa.

Em relação ao *NFT* que, apesar de não ser recente e ter surgido conjuntamente com as criptomoedas, é uma tecnologia que está sendo muito explorada desde a quarentena de Covid-19. Tem tomado utilizações cada vez mais específicas no Campo da Arte e espaços artísticos - museus, exposições, galerias -, além de diversos artistas e designers verem essa plataforma como o futuro do consumo da arte, esse pensamento faz sentido se pensarmos no uso do telefone e da internet há décadas atrás e a evolução tecnológica e de materiais que possibilitou o acesso a todos da sociedade. Algumas tecnologias precisam ser aprimoradas para ser de fácil acesso a todos.

Sobre sua validação como um meio de certificação de direitos autorais e autenticidade, ainda é necessário que o campo artístico e o jurídico se adaptem para as novas fronteiras da “arte-internet”, assim como nos últimos anos surgiram novas leis sobre *web bullying* e outros ataques cibernéticos, por exemplo. Outro ponto a ser considerado é ainda o acesso que essa nova tecnologia abrange, por se tratar de transações financeiras que envolvem criptomoedas e

especulações monetárias de investimento surge o questionamento “quem pode ter acesso a essa mídia?”. Atualmente essas transações podem custar entre centenas e milhares de reais e vivendo no Brasil de 2022 isso ainda é muito distante para artistas periféricos e marginalizados ou que possuem pouco capital para investir nessas plataformas. Logo, são ainda limitadas as chances de acesso e quando acessadas podem ser apenas mais uma imagem em meio a milhões de imagens. Essas são conclusões preliminares da pesquisa.

BIBLIOGRAFIA

BARBOZA, Hugo Leonardo; FERNEDA, Ariê Scherreier; SASS, Liz Beatriz. A garantia de autenticidade e autoria por meio de Non-Fungible Tokens (NFT's) e sua (in) validade para a proteção de obras intelectuais: The guarantee of authenticity and authorship through Non-Fungible Tokens (NFT's) and its (in) validity for the protection of intellectual works. **International Journal of Digital Law**, v. 2, n. 2, p. 99-117, 2021.

BORDINI, Rogério. **Digitalizando uma Galeria de Artes - Processo de Criação e Avaliação da Plataforma GAIA Virtual**. [S. l.], 2021.

CARVALHO, Pedro Duarte de Almeida Estanqueiro et al. **Visualização interativa de programas escritos em Processing**. 2021.

COSTA, Maria João Pascoal Rodrigues Gomes da. **A realidade virtual e a realidade aumentada na exposição de obras de arte: a pandemia de COVID-19**. 2021.

DA COSTA, Aline Cristina Gomes. Paisagem efêmera: Ativismo na pandemia. **Revista Políticas Públicas & Cidades**—ISSN, v. 2359, p. 1552.

DE ASSIS, Sissa Aneleh Batista. **Artes, paisagens e realidades expandidas no projeto Amazônia Mapping**. 2021

FRAGA, Tania. EcoNFT. **DAT Journal**, v. 7, n. 1, p. 197-204, 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4a. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

MAGALDI, Monique Batista; ALDABALDE, Taiguara Villela. Obras de arte digitais, obras-arquivo e arte NFT: diálogos entre a Museologia e a Arquivologia. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 10, n. Especial, p. 317-338, 2021.

MALHEIROS, Ubiraélcio. Intervenções artísticas em Belém: entre monumentos e outras possibilidades de expressão na rua. **Arteriais-Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes**, v. 6, n. 11, p. 90-98, 2021.

ARANTES, Priscila. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. **ARS (São Paulo)**, v. 3, p. 52-65, 2005.

GASPARETTO, Débora Aita. Arte-ciência-tecnologia e sistemas da arte na era da cultura digital: contexto Brasil. **Palíndromo**, v. 6, n. 11, p. 79-97, 2015.