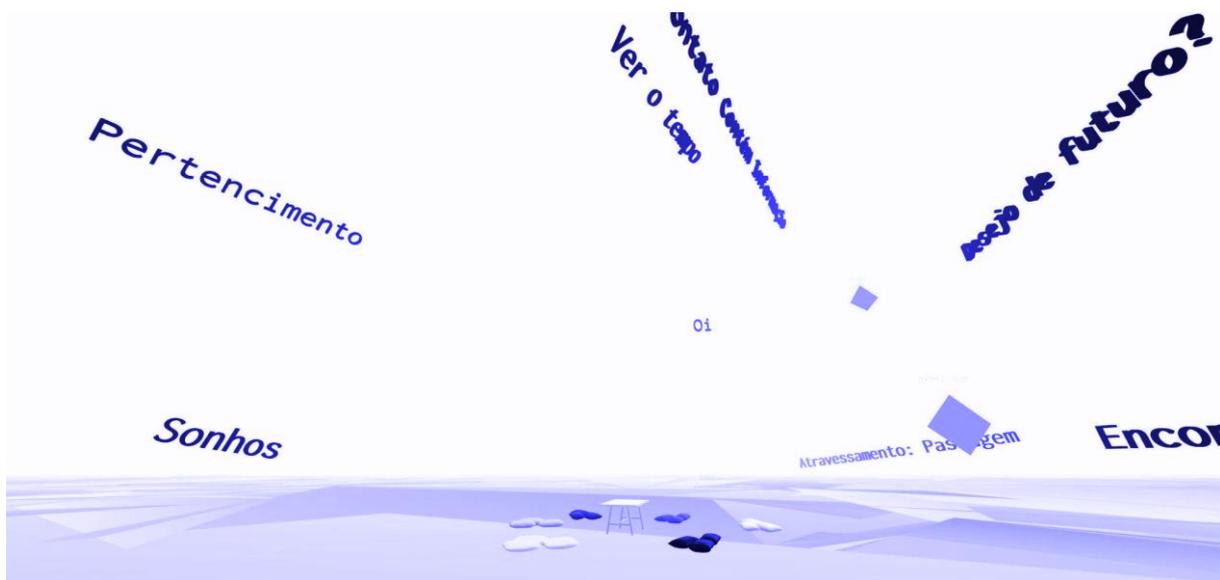


**Realidades Virtuais:
autoficções, afeto e memória em ambientes virtuais.**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
Linha de pesquisa em Processos Híbridos**

**Realidades Virtuais:
autoficções, afeto e memória em ambientes virtuais.**

**Henrique Fagundes Machado
Porto Alegre, janeiro de 2023**

Henrique Fagundes Machado

REALIDADES VIRTUAIS:
AUTOFICÇÕES, AFETO E MEMÓRIA EM AMBIENTES VIRTUAIS.

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Linha de pesquisa Poéticas de Processos Híbridos, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler (PPGAV/UFRGS)

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Maria Amelia Bulhões Garcia (PPGAV/UFRGS)

Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos (PPGART/UFSM, Prof^a colaboradora PPGAV/UFRGS)

Prof. Dr. Eduardo Montelli (UAAM/UFCG)

Porto Alegre, 2023

CIP - Catalogação na Publicação

Fagundes Machado, Henrique

Realidades Virtuais: autoficções, afeto e memória em ambientes virtuais. / Henrique Fagundes Machado. -- 2023.

110 f.

Orientador: Alberto Marinho Ribas Semeler.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Exposições virtuais. 2. Processos colaborativos em arte. 3. Realidade virtual. 4. Espaços virtuais. I. Marinho Ribas Semeler, Alberto, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço aos queridos artistas que aceitaram fazer parte dessa jornada. Sem eles, o caráter de cocriação e de diálogo proposto aqui seria impossível. Muito obrigado pela abertura e confiança.

Agradeço também ao meu orientador Alberto Marinha Ribas Semeler, pela crença, incentivo, e entendimento de meu processo durante esses anos de pesquisa. Às professoras Maria Amélia Bulhões Garcia e Nara Cristina Santos pelo auxílio em minha jornada – reflexo da admiração que tenho de suas próprias jornadas. Agradeço também ao professor e amigo Eduardo Montelli, que chegou de supetão durante o fim do processo, mas teve grande participação na concepção do trabalho *Observados por Máquinas de Adorável Graça*.

Agradeço à minha família e aos amigos que tem me aguentado durante o curso dessa pesquisa, pois muitas vezes estava muito imerso para falar de outra coisa. Especialmente meus pais Carlos e Maria Helena, minha irmã Isabella, minha companheira Ariane, e meu amigo e corretor gramatical Juno. Obrigado pelo amor e compreensão. Obrigado também pela plataforma de exposições virtuais *New Art City*, pelas oportunidades, pelo apoio e pela abertura de caminhos.

Por último, queria agradecer a um dos grandes personagens dessa pesquisa, e que infelizmente já não está mais aqui conosco para poder aproveitar essa felicidade: Meu avô Ilo, personagem central de *Observados por Máquinas de Adorável Graça*, falecido logo após o processo de residência na *New Art City*. Sua importância perpassa tempo e espaço. Muito obrigado por tudo.

*"Nossas mentes são soltas ao éter, enquanto nossos corpos
são deixados para trás."
Kris Paulsen¹*

¹ Autora do livro *Here/There: Telepresence, Touch, and Art at the Interface*.

RESUMO

A presente pesquisa intitulada “Realidades Virtuais: autoficções, afeto e memória em ambientes virtuais” volta-se para a investigação de minha poética em torno das possibilidades de construção de propostas em exposições virtuais, e com ferramentas de realidade virtual; priorizando as temáticas de autoficção, afeto, e memória. Através dessa investigação, busco desenvolver novas possibilidades estéticas e artísticas em espaços virtuais, viabilizando espaços de colaboração e co-criação artística, os desenvolvendo sempre partir de técnicas experimentais e investigativas. Além disso, a pesquisa se discorre como um levantamento de um panorama sucinto dessas práticas, visando discutir o lugar e o papel das mesmas no campo da arte contemporânea, apresentando uma gama de artistas e teóricos que se assemelham à proposta que esta pesquisa investiga e desenvolve.

Palavras-chave: Exposições virtuais. Processos Colaborativos em arte. Realidade virtual. Espaços virtuais.

ABSTRACT

The present research entitled “Virtual Realities: self-fictions, affection and memory in virtual environments” focuses on the investigation of my poetics around the possibilities of constructing proposals in virtual exhibitions, and with virtual reality tools; prioritizing the themes of self-fiction, affection, and memory. Through this investigation, I seek to develop new aesthetic and artistic possibilities in virtual spaces, enabling spaces for collaboration and artistic co-creation, always developing them from experimental and investigative techniques. In addition, the research is conducted as a survey of a brief theoretical overview of these practices, aiming to discuss their place and role in the field of contemporary art, presenting a range of artists and theorists who are similar to the proposal that this research investigates and develops.

Keywords: Virtual exhibitions. Collaborative processes in art. Virtual reality. Virtual spaces.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - Ouvroir, espaço virtual de Chris Marker no Second Life.14
- Figura 2 - Uma das versões da instalação física de Funk Ficção, em Salamanca, Espanha, 2021.15
- Figura 3 - A versão 3D da instalação Funk Ficção, que me inspirou a começar a trabalhar em ambientes virtuais, participante da exposição Hyper Transfer Protocol, na plataforma de exposições virtuais New Art City, 2020.15
- Figura 4 - Eat Me, de Alice 元 (Yuan) Zhang.17
- Figura 5 - Tela inicial de Tropical Meridional Fiction, exposição participante do festival de um ano da plataforma New Art City.20
- Figura 6 - Google Street View da praça na frente da minha casa onde morava em Canoas quando criança.23
- Figura 7 - Still do vídeo GRANDES ESPERANÇAS, 2019.24
- Figura 8 - Still da instalação TROPICAL MERIDIONAL FICTION.25
- Figura 9 - Distância física entre eu e Matheusa.26
- Figura 10 - Cena do filme Ghost In The Shell, em que a protagonista é de fato um espírito que viaja pelas redes.27
- Figura 11 - A rua que passava pela praça e levava até minha casa.27
- Figura 12 - Minha casa de infância.28
- Figura 13 - Tentativa de tentar escanear a frente da minha casa atual, em Canoas em 2021.29
- Figura 14 - Observados por Máquinas de Adorável Graça, 2021.30
- Figura 15 - Meu avô paterno Ilo e seu acidente de trabalho.31
- Figura 16 - Observados por Máquinas de Adorável Graça, 2021.32
- Figura 17 - Andy Deck - Glyphiti.34
- Figura 18 - Nosso ateliê virtual para a residência Sonhos de uma noite de verão.41
- Figura 19 - Hall de entrada virtual da exposição Sonhos de uma noite de verão: uma ficção tropical meridional.43
- Figura 20 - Quarto-lar, de Crislaine Tavares.43
- Figura 21 - De noite na rua, de Felipe Veeck.44
- Figura 22 - Remoto, de Gabi Faryas.44
- Figura 23 - Sonho, Tempo e Memória, de Guta Oliveira.45
- Figura 24 - Visita ao inconsciente, de Una Akan Nog4yra.45
- Figura 25 - Observados por Máquinas de Adorável Graça, de Henrique Fagundes.46
- Figura 26 - Instalação Sonhos de uma noite de verão na Casa de Cultura Mário Quintana.47
- Figura 27 - 4 dos 5 artistas do projeto Sonhos de uma noite de verão.48
- Figura 28 - Sammie Veeler.49
- Figura 29 - Sammie e eu em entrevista, agosto de 2022.62
- Figura 30 - Trabalho que Sammie comenta na página 54, sobre suas tentativas de trazer sensações virtuais para o mundo físico.63
- Figura 31 – DC Spensley..... 65
- Figura 32 - Crislaine Tavares.75
- Figura 33 - Quarto-lar, de Crislaine Tavares.83
- Figura 34 - Quarto-lar. Vídeo de Crislaine tocando teclado.84

- Figura 35 - Quarto-lar.84
- Figura 36 - Quarto-lar.85
- Figura 37 - Escaneamento 3D do tecido resultado da oficina de Crislaine Tavares.86
- Figura 38 - Crislaine Tavares e eu em nossa entrevista, 29 de dezembro de 2022.87
- Figura 39 - Vista da plataforma da estação Fátima da Trensurb.91
- Figura 40 - Frente da minha casa escaneada com a técnica de fotogrametria, que gera modelos 3D a partir de fotos 2D.92
- Figura 41 - Demonstração de uso da escultura virtual Lugar Afeto, através do filtro do Instagram.93
- Figura 42 - Neural Radiance Fields (NeRF) do relógio da MBM na rua dos Andradas.94
- Figura 43 - Graffiti de RM.95
- Figura 44 - Mesmo prédio da figura 43.96
- Figura 45 - LeyMusoom Digital Shrine. Ateliê da artista.98
- Figura 46 - LeyMusoom Digital Shrine.99
- Figura 47 - Observados por Máquinas de Adorável Graça. A panela de minha avó Lorena.100
- Figura 48 - LeyMusoom Digital Shrine. Hesoo Kwon reimagina as mulheres de sua família em forma de avatares digitais.101
- Figura 49 - O ministro das Relações Exteriores de Tuvalu, Simon Kofe, diz que seu país está procurando maneiras de manter o estado, mesmo que desapareça devido às mudanças climáticas e ao aumento do nível do mar.102
- Figura 50 - Esquina da rua 11 de julho com a Farroupilha, Canoas.103
- Figura 51 - "É os guri pai V.F".103

SUMÁRIO

1 Introdução	11
1.1 Plataforma de exposições virtuais <i>New Art City</i>	14
1.2 Tropical Meridional Fiction	15
1.3 Do porquê de falar sobre uma ficção de uma identidade brasileira	18
1.4 Do processo com os artistas	19
1.5 Do exercício de diálogo entre artistas em ambientes virtuais	21
2 Inter-relações virtuais	22
2.1 Diário do dia 23/06/2021	22
2.2 Diário do dia 08/07/2021	28
2.3 Observados por Máquinas de Adorável Graça	29
3 Elaborando o pensamento da prática artística em espaços virtuais / residência artística virtual <i>Sonhos de uma noite de verão</i>	33
3.1 <i>Sonhos de uma noite de verão</i>	35
3.2 Das temáticas que me atraem às dinâmicas do espaço virtual	36
3.3 Telepresença	38
3.4 Criar em conjunto, estar em conjunto, mesmo que fisicamente separados	41
4 Entrevista com Sammie Veeler / Diretora de galeria da <i>New Art City</i>.	49
5 Entrevista com DC Spensley / sobre sua atuação no <i>Second Life</i>.	63
6 Entrevista com Crislaine Tavares / Sobre sua obra “Quarto-lar”, participante do projeto <i>Sonhos de uma noite de verão</i>, e suas reflexões a partir dessa vivência	75
8 Perspectivas além da Realidade Virtual: autoficções, afeto e memória em Realidade Aumentada	89
8.1 Lugar Afeto	89
8.2 O arquivamento de narrativas outras através do uso de ferramentas de Realidade Virtual e Realidade Aumentada	96
8.3 LeyMusoom Digital Shrine	98
8.4 Lugares Afeto (antes que desapareçam) e a possibilidade de fósseis digitais	101
9 Conclusão	105
BIBLIOGRAFIA	107
ANEXO A – Termo de consentimento de Sammie Veeler	108
ANEXO B – Termo de consentimento Crislaine Tavares	109
ANEXO C – E-mail de consentimento de DC	110

1 Introdução

Em 2009, o cineasta Chris Marker realizou um evento virtual em seu mundo no *Second Life* (*tecnologia precursora de ambientes virtuais*) no intuito de exibir sua filmografia e compartilhar seu ambiente íntimo construído na plataforma, no qual Marker engajou-se em seus últimos anos de vida.

De primeira vista, pode parecer que essa ocasião não passa de uma consequência do sucesso entre os anos 2000 e 2010 desse ambiente virtual e tridimensional que simula a vida física e social do ser humano através da interação entre avatares. Porém, o que também pode ser notado, é a afeição com que o cineasta², conhecido por sua ampla experimentação em diferentes formas de mídia, dentro da linguagem cinematográfica e fora dela, reservou a essa rede e como ele percebia seu próprio ambiente virtual na plataforma, no qual ele denominou *Ouvroir*. (que traduzido para o português seria algo próximo de “espaço de trabalho”)

No documentário *The Second Life of Chris Marker* (A segunda vida de Chris Marker), quando pedido para descrever sua experiência com seu espaço na plataforma, Chris Marker responde: “Um estado de sonho. A sensação de porosidade entre o real e o virtual.”.

Ouvroir se constituiu em uma cadeia de ilhas cercada por um mar azul-claro. Nele, há um avião Boeing 747 acidentado, um dirigível atracado e uma estrutura que parece um museu, mas que, na verdade, é um cinema e uma loja de presentes. Seguindo os movimentos das animações do espaço, os animais se movem em círculos.

Há, envolto ao ambiente, um senso fantasmagórico de presença, algo raro em trabalhos digitais e virtuais: como se cada elemento do espaço tivesse sido meticulosamente construído pelo próprio Chris Marker – como se ele ainda estivesse vagando por esse ambiente virtual.

² Lev Manovich em “Language of New Media” de 2001, diz que os novos meios têm no cinema de vanguarda sua origem. O acesso aleatório já havia sido largamente utilizado no século dezanove nas máquinas de cinema. O Phenakisticope, o Zootrope, o Zooparaxistope o Tachyscope e o dispositivo de Marey usavam esse princípio; eles eram colocados num perímetro circular e os quadros podiam ser acessados de forma aleatória... Enfim, o tempo já havia sido preparado para ser reordenado e manipulado muito antes dos novos meios.
(tradução nossa)
(MANOVICH, p.51, 2001)

O museu tem três andares e foi construído em parceria com o arquiteto austríaco Max Moswitzer. Um pequeno teatro está localizado no topo. Em uma sala cheia de cadeiras em forma de ovo e dois gatos enormes, um filme intitulado *Farewell To Movies*³ passa continuamente. Fotografias do diretor estão localizadas na área principal no mesmo nível. À frente, há duas fotos, tiradas com 40 anos de diferença, da mesma árvore. Ao lado, ele escreve: "No meio, na varanda, a árvore cresceu só um pouco. Dentro destes poucos centímetros, quarenta anos da minha vida."

Em 2013, consegui meu primeiro trabalho, na área do design 3D, como modelador 3D em um projeto de pesquisa da Unisinos chamado GPe-dU (Grupo internacional de pesquisa em educação digital), que se voltava para o *E-learning* (aprendizado online) em ambientes como o *Second Life*. Meu papel no projeto era modelar órgãos do sistema nervoso para levar a esse ambiente, que pertenciam às disciplinas de anatomia dos cursos de graduação EAD da área da saúde. Além de minha vontade de migrar pras Artes Visuais e das habilidades técnicas adquiridas ao longo do processo, algo ficou inerente dentro de mim: a vontade de explorar o espaço virtual.

Portanto, essa pesquisa (Exibições de Realidade Virtual: autoficções, afeto em ambientes virtuais) volta-se ao espaço virtual como suporte poético. Trabalho com modelagem de esculturas em realidade virtual⁴, escaneamentos 3D de espaços físicos, animações 2D e 3D, apropriações de materiais encontrados na Internet, e vídeo. A partir dessas linguagens, tento criar cenários e ambientes que falem sobre autoficção, memória e espaços afetivos. Além disso, a partir de minha investigação poética, busco construir um panorama sobre o uso dessas formas de trabalho na arte, em realidade virtual e ambientes virtuais, estudando teóricos e entrevistando artistas que fomentam práticas de maneiras semelhantes à minha.

A fins de denominação, colocarei a prática de ambientes virtuais, prática que dá o norte a essa pesquisa, inserida dentro do campo da realidade virtual, entendendo que há um guarda-chuva muito mais amplo de aplicações em uso. Portanto, sempre que me referir à realidade virtual estarei também me referindo a ambientes virtuais. Também não entrarei em considerações teóricas sobre o

³ Tradução nossa: Adeus aos filmes.

⁴ Tecnologia cujo mecanismo é aplicado a uma interface que conecta os usuários e utiliza um sistema informatizado para construir uma plataforma realista e proporcionar ao visitante a sensação de que o que está sendo visto é praticamente parte da coisa real.

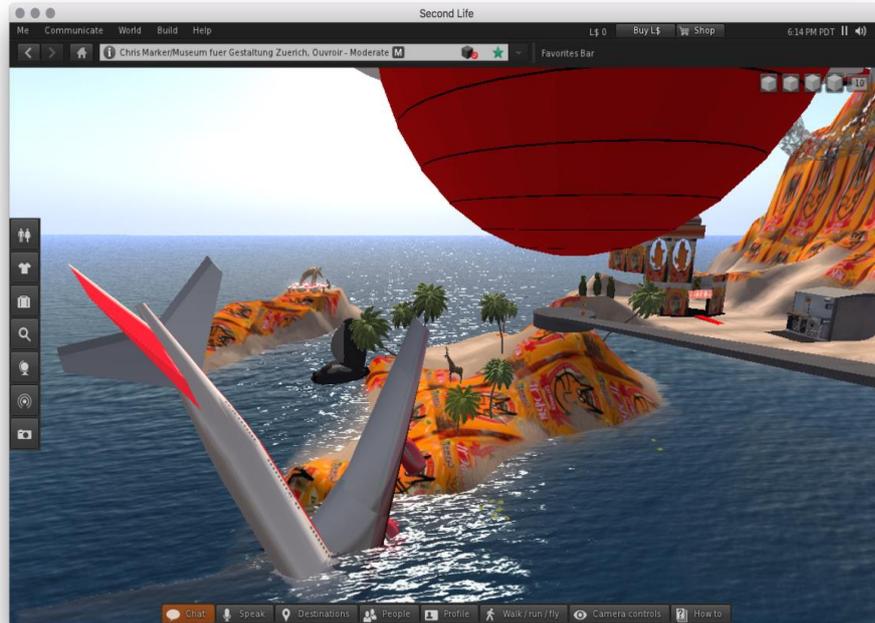
conceito de metaverso, escolhendo definir, dessa forma, minha prática como prática em ambientes virtuais. Tais discussões sobre o metaverso⁵ desviariam a atenção dos objetivos primários desta pesquisa.

Com isso, meu objetivo é estudar essas possibilidades do espaço virtual como manifestação artística, além de quais questões isso provoca no campo contemporâneo das Artes Visuais. Desse modo, pretendo organizar a pesquisa nas seguintes etapas: criar trabalhos a partir de minhas motivações, tais como autoficções narrativas, afetivas e de memória – procurar teóricos que me ajudem a pensar que questões emergem dessa prática. Por fim, buscar artistas que se relacionem com o meu trabalho e entrevistá-los, de maneira a elucidar essas formas de trabalho além de minha perspectiva.

Inicialmente relatarei como se decorreu a experiência de curadoria da exposição virtual *Tropical Meridional Fiction*, tanto para minha poética visual como artista que, após essa experiência, passou a trabalhar majoritariamente com ambientes virtuais, de realidade virtual, quanto do que cabe do processo com os artistas envolvidos. A partir disso, tentarei pensar no exercício do diálogo entre artistas em ambientes virtuais.

⁵ Gama de espaços e mundos virtuais, criados e compartilhados coletivamente, usando-se das ferramentas de ambientes virtuais, de realidade virtual.

Figura 1 - Ouvroir, espaço virtual de Chris Marker no Second Life.



Fonte: Disponível em: <https://secondlife.com/destination/ouvroir-chris-marker1>

1.1 Plataforma de exposições virtuais *New Art City*

*New Art City*⁶ é um kit de ferramentas de exposição virtual para arte de novas mídias com foco na copresença e na experiência conjunta de arte digital online. As exposições são construídas no estilo multijogador em tempo real e podem ser acessadas por meio de um navegador web no computador ou em dispositivos móveis, sem necessidade de cadastro, instalação de software extra ou inserção de qualquer informação pessoal. Usando ferramentas integradas para gerenciar obras de arte e layouts de espaço, curadores e organizadores podem criar uma mostra e realizar uma exposição virtual online. Os participantes podem participar de aberturas virtuais juntos, conversar e ver-se reciprocamente movendo pelo espaço. A maioria das produções realizadas durante essa pesquisa foi desenvolvida dentro dessa plataforma; por isso, cabe delimitar a importância dela durante as discussões surgidas desse processo.

⁶ Site oficial da New Art City: <https://newart.city/>
Acesso em 19 dez. 2022

1.2 Tropical Meridional Fiction

Comecei meus trabalhos com espaços virtuais com base em uma réplica de uma montagem de uma videoinstalação que havia produzido previamente em um espaço físico. A instalação, referente ao trabalho Funk Ficção, foi participante do 4º Prêmio Aliança Francesa de Arte Contemporânea, em 2020. Refiz a instalação exatamente como planejei no projeto, da maneira como a executei fisicamente na exposição no Paço Municipal de Porto Alegre. Porém a refiz em 3D, usando a plataforma *New Art City* como suporte, participando da exposição coletiva *Hyper Transfer Protocol*. Pensei haver atingido um resultado satisfatório a partir do que havia desenvolvido, e segui produzindo projetos pensando nesse trabalho como base, sempre me referindo ao espaço físico para instalar, arquitetar e me movimentar pelo espaço virtual.

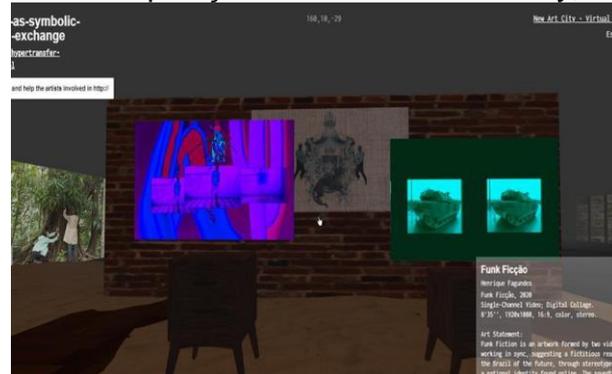
Figura 2 - Uma das versões da instalação física de Funk Ficção, em Salamanca, Espanha, 2021.



Fonte: Biblioteca Pública de Salamanca, disponível em:

<https://bibliotecas.jcyl.es/web/jcyl/BibliotecaSalamanca/es/Plantilla100Detalle/1284353878191/Evento/1285025543366/Comunicacion>

Figura 3 - A versão 3D da instalação Funk Ficção, que me inspirou a começar a trabalhar em ambientes virtuais, participante da exposição Hyper Transfer Protocol, na plataforma de exposições virtuais New Art City, 2020.



Fonte: New Art City (2020). Disponível em: <https://newart.city/show/http>

Em novembro do mesmo ano, fui convidado a organizar uma exposição individual pelos desenvolvedores da mesma plataforma. Comecei a pensar em modos que subvertessem as maneiras prévias de trabalhar com essas videoinstalações. Decidi, pensando em minhas inquietações poéticas e temáticas, tornar a exposição coletiva, tensionada a partir de uma instalação virtual de minha autoria, chamada *Tropical Meridional Fiction* (aqui, para abreviar, chamaremos a de TMF). Assim nasceu a exposição de mesmo nome, que estreou em março de 2021 no festival de um ano da *New Art City*, junto de muitos outros artistas e desenvolvedores do campo.

Durante o festival, influenciado pelas produções desses outros criadores, percebi que ainda estava muito atrelado a reproduzir as características do espaço físico em meus trabalhos, nas questões de montagem, limitações e pensamentos espaciais.

Fui inspirado por uma amiga, Alice 元 (Yuan) Zhang, que conheci através desse festival. Em seu trabalho *Eat Me* ela produz uma espécie de proposta de meditação ativa através de uma instalação virtual. Alice recria um sistema digestivo em 3D e o preenche com imagens, objetos e referências a vivências no espaço midiático da Internet. A partir disso, ela tenta pensar em uma possível “dieta digital” que, através da proposição desses possíveis espaços virtuais de mediação, poderia nos levar a escolher melhor nossos conteúdos, e digerir melhor esse mar denso de informações.

Como consequência desse trabalho, percebi que ainda trabalhava dentro de certas impossibilidades, tentando remontar as lógicas expositivas de galerias, cubos brancos e espaços expositivos, em geral. Então, tive vontade de me desprender dessas limitações, e de fato pensar como poderia me expressar sem as questões impedoras do físico.

Figura 4 - Eat Me, de Alice 元 (Yuan) Zhang.



Fonte: New Art City Festival (2021). Disponível em: <https://newart.city/show/eat-me>

A produção de TMF esteve atrelada à movimentação desse festival. Já que a exposição era uma das últimas a estrear, ela foi constantemente atualizada a partir das inspirações e inovações propiciadas pela movimentação do evento. Contudo, para pensarmos o processo do todo, precisamos pensar pelo início, com o desenvolvimento do trabalho pessoal de mesmo título, *Tropical Meridional Fiction*:

“2027, 2049, 2071, uma grande nação perpassa as noções de tempo e espaço. Um território que se eleva além dos marcos geológicos que o constituem, baseando-se em uma ideia de que há ideologia na terra que se pisa. Traumas, carreatas, brasões, símbolos, artefatos, figuras e heranças que elevam um país a um lugar maior. Ao futuro.”

FAGUNDES, Henrique (2021).

Pensado como uma ficção do futuro, passando-se no ano de 2071, em *Tropical Meridional Fiction*, o Brasil como conhecemos e seus habitantes foram objetos de venda e troca, e o que sobrou é um grande terreno baldio de 8.516 milhões de km² de extensão. Os elementos que um dia o constituíram como nação, agora servem de totem de uma representação territorial. O trabalho se constrói como uma web instalação, constituído por objetos 3D, personagens 3D animados e um vídeo de 4m48s, pensada como um cenário distópico desse futuro, elementos estereotipados de uma realidade brasileira funcionam como uma cenografia dessa possível realidade.

Tropical Meridional Fiction é, sobretudo, sobre uma ficção da identidade brasileira. Através da construção dessa cenografia e narrativa para esse futuro, os temas que dizem respeito às complexidades dessa identidade são tensionados, pensando em fatores territoriais, experiências subjetivas e respostas digitais a questões que surgem dessas condições. Procurei buscar as possibilidades poéticas a partir das impossibilidades dessa ficção nacional.

1.3 Do porquê de falar sobre uma ficção de uma identidade brasileira

Tropical Meridional Fiction nasce depois de uma sucessão de trabalhos dentro de minha poética que investigava ficções relacionadas a demarcações sociais e culturais que parecem intangíveis em nossa sociedade. Após tentar falar sobre ficções identitárias a partir de símbolos institucionais em *Brasão (Ficção)*, do teor da palavra “ficção” em relação a paradigmas sociais em *Delírio (Ficção)*, e em imaginar um futuro pro Brasil, com base em delírios ficcionais presentes em uma identidade nacional, com *Funk Ficção*, surge *TMF*, como soma de todas essas outras questões.

Há, primeiramente, uma inquietação pessoal, de ter crescido em torno dessas pequenas irrealidades, e conforme meu desenvolvimento subjetivo como indivíduo, eu ir percebendo em como me encaixava dentro dessas narrativas. Há, a questão identitária, de ser denominado Pardo e Bugre em uma família majoritariamente branca. Existe também uma relação com uma forte identidade gaúcha, que liga intrinsecamente a história de migração de minha família com a história do Estado do Rio Grande do Sul. Somado a tudo isso, existe também a questão de território, de eu ter nascido e crescido em meio a realidades periféricas, em Canoas, entre a Vila Ideal, a Vila Fernandes, e o bairro Niterói.

Também há, em meio às adversidades, o desejo de brincar de imaginar o futuro, ficcionar esse misto entre utopia e distopia, a partir de todas essas características em torno do presente. Por fim, convidar artistas com que me identifico para pensarem junto a mim essas questões.

Considerando esse pensamento, sinto que *TMF* está relacionado à urgência de uma análise sobre o País: exploro uma relação paradoxal entre os aspectos que “vendem” o Brasil como um paraíso alegre na América do Sul — carnaval, samba, futebol, matas, abundância — e os aspectos que o constituem de fato. Essa criação

serve como reflexão de que o Brasil como país se constitui como um território de 8.516 milhões km², 27 estados e inúmeras identidades, vivências, etnias, narrativas e contextos. Assim, a proposta discute a noção dessa identidade ilusória, que não abarca as complexidades encontradas neste país.

Cogitar um futuro, que mistura elementos utópicos com distópicos, é um exercício de reflexão, considerando as ironias e analisando as tragédias e traumas que constituem a realidade brasileira. Além disso, abrir a temática para que outros artistas possam colaborar com o projeto é também deixar que essas complexidades sejam analisadas de formas complementares por eles. Convidá-los para essa realidade, para que possam se alimentar do trabalho criado para buscar outras perspectivas de um conceito tão complexo e diverso quanto essa identidade.

Segundo Doreen Massey, em seu livro *Pelo Espaço - Uma Nova Política da Espacialidade*, o espaço também é produto de inter-relações: "o espaço não existe antes de identidades, entidades e suas relações." (MASSEY, 2008, p. 30) Penso que isso se coloca diante dos paradigmas do espaço virtual também, juntamente dos encontros e acasos que se ocasionam dele. *Tropical Meridional Fiction* está atrelado diretamente a esse pensamento, seja na maneira como se constrói, a partir de um convite de uma poética pessoal que se abre à coletividade, ou da maneira como é experienciada, buscando uma conexão entre o físico e o virtual através de sua construção e exibição.

1.4 Do processo com os artistas

Portanto, a partir desses princípios, TMF foi lançada como ideia coletiva para quatro artistas, através da seguinte pergunta: como esse tópico de discussão sobre a ficção de uma identidade brasileira te afeta? Pensando em sua experiência subjetiva como pessoa e artista.

Henrique Montagne, Juno Rain, Oendu de Mendonça, Maurício Igor, cada um respondeu de sua maneira – tive a oportunidade de construir junto deles e, inclusive, o trabalho de Oendu é uma proposta de nós dois, gerada a partir da nossa vontade de trabalhar juntas. Comentarei brevemente sobre cada um dos trabalhos participantes da exposição e, após, refletirei sobre o processo de curadoria, do resultado, e da dinâmica da exposição.

Nenhum deles havia experiência prévia com alguma forma de arte digital, virtual ou criação de web instalações, porém, a produção mútua permitiu que cada trabalho, a partir de minha mediação como técnico e curador, pudesse de fato florescer no ambiente virtual. As respostas a minhas provocações foram colocadas cada artista à sua maneira. Henrique Montagne fez uma instalação usando-se de um modelo 3D de uma figueira, investigando seu sobrenome de mesmo nome e sua relação com a história de colonização do Estado do Pará, onde nasceu. Juno Rain criou uma autoficção sobre sua existência trans e não binária, a partir de fotos de sua infância e modelos 3D de órgãos misturados do sistema reprodutor humano. Oendu e eu criamos uma arena repleta de vídeos referentes à cultura brasileira, mais especificamente à linguagem da dança – tentamos discutir sobre o papel da cultura como moeda de troca e de exportação. Já Maurício Igor, usando-se da fotografia, abrangeu questões relativas à sua subjetividade como pessoa preta, e como a dinâmica de escravização do triângulo atlântico afetou sua construção como sujeito.

O esforço em conjunto tornou Tmf, além de uma experiência poética, uma experiência de consenso mútuo sobre até onde ia a interferência de cada um no trabalho do outro, pensando na interatividade do ambiente virtual e dos espaços entre si. Como resultado, meu próprio trabalho se modificou, e só pode se dar por finalizado pois foi posto em convivência com esses outros.

Figura 5 - Tela inicial de Tropical Meridional Fiction, exposição participante do festival de um ano da plataforma New Art City.



Fonte: New Art City (2021). Disponível em: <https://newart.city/show/tmf>

1.5 Do exercício de diálogo entre artistas em ambientes virtuais

Antes de TMF, nunca havia exercido o papel de curador, e nunca havia pensado na possibilidade. Colocar-me como artista-curador partiu de um pensamento do papel do artista como propositor, mediador, e não só produtor de um trabalho. A exposição não é o meu trabalho e tampouco o trabalho dos outros artistas – é, desse modo, o todo.

Ocupei, nessa experiência, um lugar entre artista, técnico, mediador, e curador. Pude, a partir dessas diversas perspectivas, interessar-me por um papel de propositor de experiências. Por delimitações do processo, não irei focar na discussão de artista-curador, mas sim um artista que propõe diálogos a partir de sua prática. Nisso, sinto que o convite à experiência é acentuado quando artistas se propõem a criar um ambiente, uma instalação, um lugar que outros vão circular e experienciar as sensações propostas por eles. A diferença de criar em um ambiente virtual é a gama de sensações que é possível produzir sem depender de custo, materiais, limitações físicas e institucionais. Portanto, essa curadoria-convite em um ambiente onde outros artistas têm o mesmo poder de exercer mudança que o propositor, levou a uma dinâmica que desejo investigar futuramente: a de compartilhar experiências além de expor somente ideais.

Segundo Oliver Grau, “interatividade e virtualidade colocam em questão a distinção entre autor e observador, bem como o estatuto de obra de arte e a função” (GRAU, 2003, p. 9), penso que, no que almeja TMF, andar e pular pelo ambiente já é uma possível disrupção das questões de autor e observador, já que há, além da experiência propostas pelas obras dos artistas, a experiência de estar junto no espaço com outros usuários, podendo trocar através das interações disponibilizadas pela plataforma.

Penso que exercer esse diálogo em ambientes virtuais é pensar um pouco além nas questões de interatividade, buscando práticas experimentais que possibilitem que o trabalho seja apenas um meio para que os observadores possam viver outras experiências, outras noções de trabalho em arte. Por isso, digo que TMF atingiu isso de maneira tênue, porém acabou abrindo um campo para esse pensamento, em que sigo, ao longo de minha pesquisa, buscando proposições em ambientes virtuais, mais do que trabalhos fechados. Portanto, diante dessas colocações, surgem as seguintes questões: como ferramentas de realidade virtual

podem ser acessadas como meios de manifestação poética? Como essas manifestações, suas qualidades e limitações funcionam, em contraste à criação, produção e expressão em espaços físicos? De que maneira essa discussão interessa ao campo em que me encontro? Com base nas produções de artistas e estudos de teóricos sobre as questões do espaço virtual, da realidade virtual?

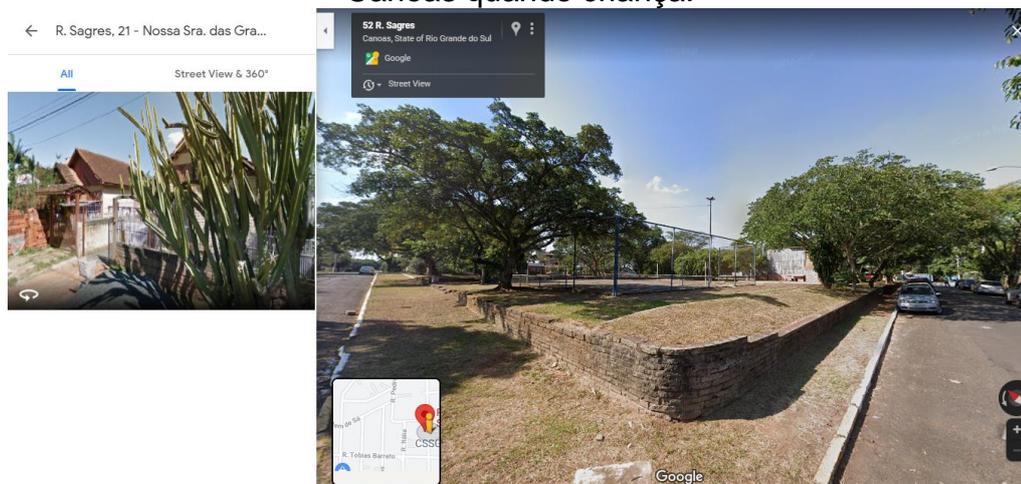
2 Inter-relações virtuais

Minhas colocações diante dos temas da pesquisa iniciam-se dessa maneira, e agora trago, em forma de diário, um ensaio escrito enquanto participava da web residência da plataforma BICA, em julho de 2021. Essa escrita, nesse formato, evidencia a minha vontade de trabalhar em colaboração e perpassar a ideia de trabalho fechado em arte, pensando na coletividade e fisicalidade proporcionadas pelo espaço virtual. É pertinente notar que a linguagem usada é voltada e melhor adequada ao ambiente poético e de colaboração onde o texto foi desenvolvido.

2.1 Diário do dia 23/06/2021

Comecei o dia conversando com Matheusa. Conversar com ela sempre me dá gás para continuar. contei do fato de que quando tinha uns 10 anos eu brincava na praça na frente da minha casa em Canoas, lembrando que o eu criança se diferenciava muito do eu de hoje em dia. Eu andava sempre brigando e frequentemente voltava para casa com as roupas todas rasgadas, todo suado e lanhado, xingando alguém com quem tinha recém brigado para minha mãe, tentando justificar-lhe os motivos da briga. Nós, as crianças da praça – da praça na frente da minha casa – tínhamos uns amigos de uns 14, 15 anos, que eram trafis (traficantes). Eles jogavam bola com a gente, brincavam, mas também ofereciam loló (entorpecente) para gente, e às vezes nos colocavam em situações perigosas. (teve até uma vez que fiz um Coquetel Molotov que quase explodiu na minha mão).

Figura 6 - Google Street View da praça na frente da minha casa onde morava em Canoas quando criança.



Fonte: Google Street View (2022).

Teve uma grande mudança na forma como eu me relacionava com as pessoas a partir da possibilidade de poder usar a Internet além da banda discada, com uma assinatura nova que meu pai havia feito. Então, quando comecei a jogar MMOS (massively multiplayer online games - jogos online com pessoas do mundo todo), com mais ou menos essa idade, me afastei completamente desses amigos da praça, e comecei a criar relações e laços com pessoas que nunca imaginei. Lembro muito nitidamente da imagem dos meninos vindo me chamar no portão de casa e eu só ignorando porque não tinha cara de dizer não. Me sentia muito afastado de quem eu era e incerto com quem eu tava me transformando pra me conectar de alguma maneira com eles.

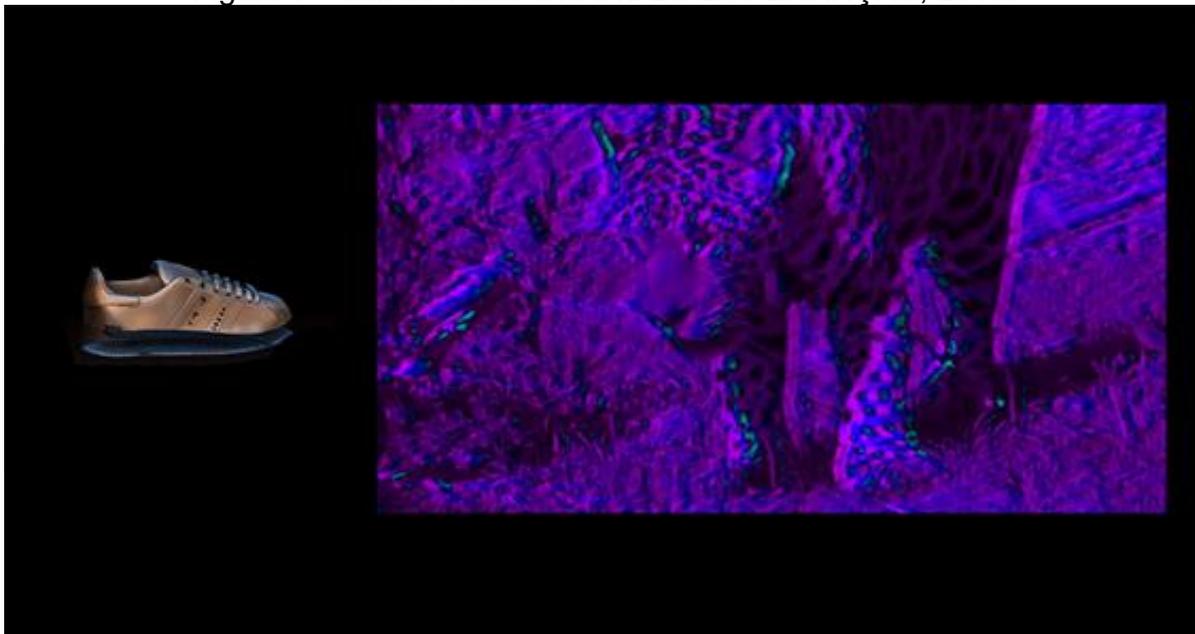
Esse fato, de alguma maneira, me moldou subjetivamente como o indivíduo que sou hoje. Eu sempre brinco que os MMOS me salvaram de uma possível vida pior, com influências piores e desenlaces piores. Porém, nunca havia pensado como isso também moldou a maneira como me vejo e me relaciono com o mundo, os espaços e as pessoas.

Em minha prática artística ao longo dos anos, venho trabalhando com reações à minha vivência nesses espaços, aos conteúdos contidos neles. A partir da minha produção poética, venho tentando encontrar respostas às sensações de existir, estar e me relacionar dentro desses ambientes.

Em meus vídeos, onde me aproprio de conteúdos do YouTube para criar arquivos e depois usá-los como fonte de colagens narrativas e visuais, estou respondendo ao tempo vivenciado naquele ambiente propiciado pela plataforma,

bombardeado por conteúdo, deixando me levar pelo algoritmo, mergulhando em camadas e camadas de vídeos.

Figura 7 - Still do vídeo GRANDES ESPERANÇAS, 2019.



Fonte: Grandes Esperanças (2019) 5m36s, disponível em: <https://youtu.be/qq2DWX0tLio>

Quando se trata de artistas como eu, que fomentam seu trabalho a partir de algo tão amplo quanto a Internet, seus contextos acabam virando nichos onde os artistas acabam atuando ou identificando-se mais. Lidar com esse sistema que vivemos de maneira poética é complexo, e muitas vezes caótico. O processo acaba provendo da extração de alguma lógica, alguma organização diante de tanta complexidade. Segundo Domenico Quaranta:

Com mais e mais mídias disponíveis por meio deste incontrolável arquivo que é a Internet, a tarefa passa a ser empacotar, produzir, reformular e distribuir; um modo de produção análogo ao da criação de bens materiais, mas para a produção de contextos sociais, usando material existente.

QUARANTA (2014, p.34)

Nas tentativas de traduções dessas mídias e materiais para o espaço físico, sempre penso em ambientes que de alguma maneira referenciassem aquelas crianças que éramos naquela praça, refletindo maneiras de que elas se sentissem

confortáveis, e conseguissem de alguma forma se reconhecer naqueles trabalhos, por mais experimentais que fossem.

Do tempo que fui professor de Artes Visuais e lecionei para crianças e adolescentes, esse pertencimento do corpo no espaço era o que eu buscava para mim e para os meus alunos.

Agora, que venho trabalhando com instalações e ambientes 3D no espaço virtual, tenho pensado sobre a possibilidade do encontro. Como, a partir do meu mergulho nessas redes, eu posso propiciar situações em que as pessoas se sintam pertencentes e experienciem algo, além do trabalho?

Figura 8 - Still da instalação TROPICAL MERIDIONAL FICTION.



Fonte: TROPICAL MERIDIONAL FICTION, New Art City (2021), disponível em: <https://newart.city/show/tmfhenriquefagundes>

Às vezes, não tenho vontade de voltar para o físico, às vezes tenho vontade de abandonar meu corpo material e me tornar um espírito que atravessa esse mar de redes e informações, livre das impossibilidades que me prendem ao meu espaço e tempo.

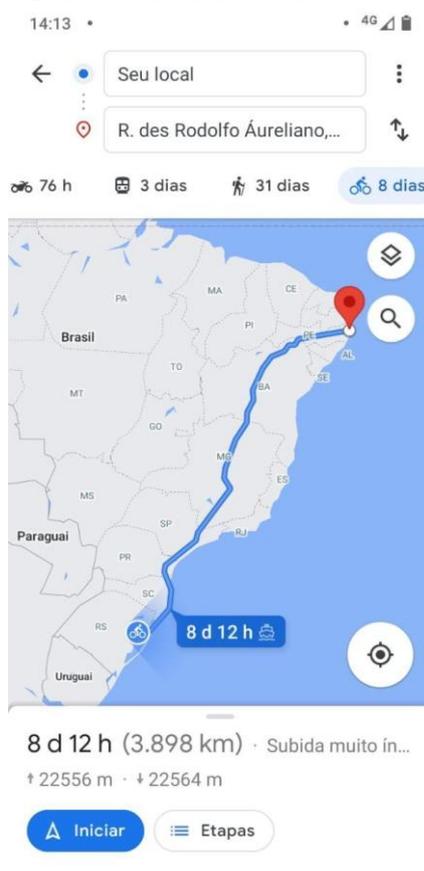
O termo mergulhar foi proposto pela colega Sônia, que participa da residência da plataforma BICA, que venho fazendo durante esses meses de meio de ano de 2021. Eu nunca havia pensado nessa palavra para traduzir minha prática, porém fez um sentido certo para mim que eu só não consigo me desvencilhar mais. Fui contaminado.

Mergulhar e contaminar. Penso que essas duas palavras podem definir como trabalho e desejo continuar trabalhando daqui em diante.

Não me arrependo de ter tomado um caminho diferente daqueles meus amigos da praça. A maioria deles estão bem e eu também. Penso que aquele movimento de entrar para casa, do computador, da Internet, foi um movimento para dentro de mim que acaba desembocando em como me sinto hoje em dia.

Nossas relações interpessoais estão cada vez mais virtuais, mas, é sempre bom lembrar que virtual não se difere do real, de jeito algum. Poder trocar com meus amigos que desenvolvem comigo na *New Art City*, que moram em Los Angeles, Na Europa, na China, poder trocar com Matheusa, ela, em Recife, eu, em Canoas, comprova justamente isso.

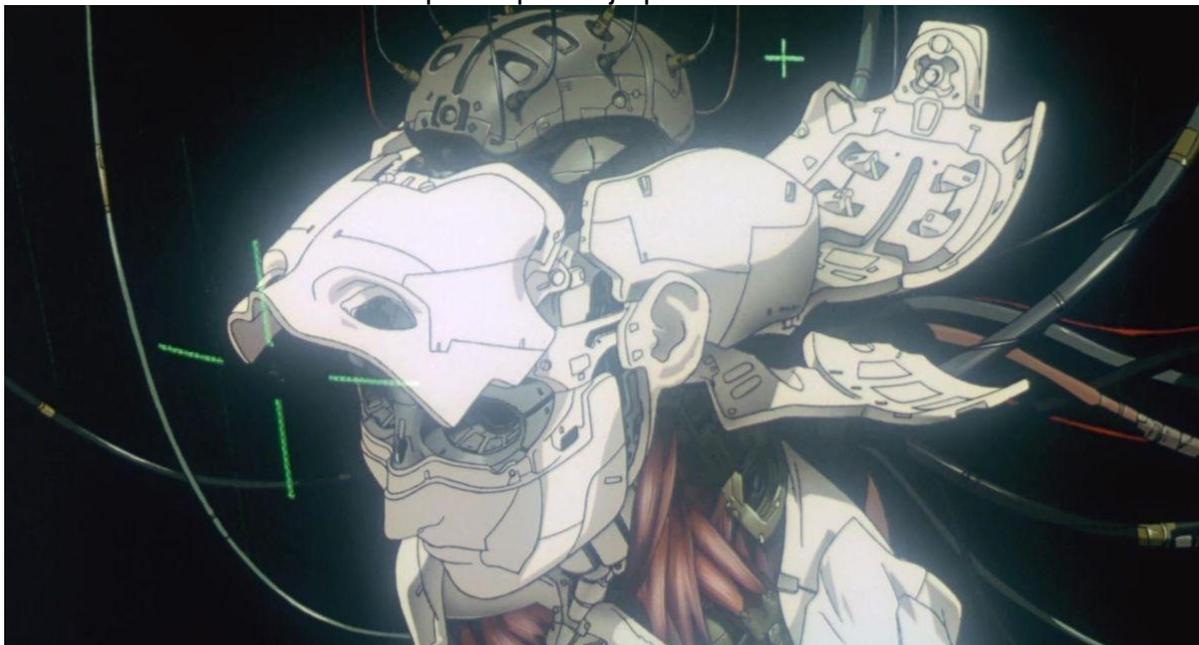
Figura 9 - Distância física entre eu e Matheusa.



Fonte: Google Maps (2022).

Diante das impossibilidades físicas e materiais, da impossibilidade de imaginar o futuro, da impossibilidade do toque e das impossibilidades do físico, penso nos conceitos de real e de virtual entrelaçados, e no impacto em minha prática artística. Ainda preciso me debruçar um pouco sobre ele, buscar referências teóricas, ver se ele já existe e *como* existe em outras instâncias. E mergulhar de fato nessas possibilidades.

Figura 10 - Cena do filme Ghost In The Shell, em que a protagonista é de fato um espírito que viaja pelas redes.



Fonte: filme Ghost In The Shell (1995).

Figura 11 - A rua que passava pela praça e levava até minha casa.



Fonte: do autor (2022).

Figura 12 - Minha casa de infância.



Fonte: do Autor (2022).

2.2 Diário do dia 08/07/2021

Percebo, nessas tentativas recentes, que não me contento com a solidão do meu trabalho. E apenas apresentar coletivamente trabalhos, com outros artistas, outras pessoas, não sustenta meu desejo de encontro. Assim, chego à ideia de convite, de abertura, mas também com certa timidez. Penso que *Tropical Meridional Fiction* exemplifica um pouco disso. Porém, penso que ainda não cheguei lá.

Também percebo que tenho um misto de receio, mistério e apreensão pelo físico experienciado pela carne, e o físico virtual acaba se tornando um conforto. Acaba que a forma que trabalho e me movimento surge através de um alívio dessas sensações de fuga corpórea. Além disso, criar ambientes, cenários, espaços, é uma tentativa de convite para um imaginário individual. Quero que a pessoa possa andar, olhar para os lados, pular. Como se estivessem, de fato, atuando na arquitetura da minha imaginação. Pensando assim, meu próximo objetivo é, de alguma forma, escanear aquela praça antes que ela deixe de existir na dimensão do tempo, escanear aquela casa antes que o dono atual destrua ela e construa outra em cima,

mapear esses afetos e essas lembranças de forma que eu possa navegar por eles, de alguma forma. E convidar.

Figura 13 - Tentativa de tentar escanear a frente da minha casa atual, em Canoas em 2021.



Fonte: arquivo do autor (2021).

A partir dessas colocações poéticas, desenvolvi novos trabalhos que serviram de carro-chefe do pensamento que planejo discutir mais adiante.

2.3 Observados por Máquinas de Adorável Graça

A história da minha família está, de certa forma, entrelaçada com a incapacidade de estar no futuro. Ambos meus avós, por parte de pai e de mãe, vieram da roça, mal sabiam ler e escrever, e usaram o trabalho como força motriz para sobreviver ao futuro que estaria por vir. Fazer o exercício de imaginar-me e imaginá-los em um cenário futurístico é um desafio mental. Parece que o futuro como lugar não nos pertence – não foi imaginado para nós.

Figura 14 - Observados por Máquinas de Adorável Graça, 2021.



Fonte: arquivo do autor (2021).

Recentemente, num domingo à tarde, meu pai, meu tio, meu avô, e eu, discutíamos sobre o passado de meu avô e a dificuldade de traçar raízes e origens da história de nossa família. Durante essa conversa, percebi o peso de conceber minha trajetória como artista, professor, pesquisador, e de toda minha história pessoal, e de como é inconcebível separar essa trajetória com a de meus familiares, e mais especialmente a desse meu avô, único vivo dos meus avós, com 92 anos.

Figura 15 - Meu avô paterno Ilo e seu acidente de trabalho.



Fonte: arquivo do autor (2021).

Desde jovem, meu avô trabalhou em maquinarias em Santa Maria, Rio Grande do Sul. Em um desses muitos empregos, ele sofreu um acidente de trabalho que o fez perder parte do dedo mindinho. Ele nunca foi indenizado pelo acidente, ou teve qualquer direito trabalhista reconhecido através em decorrência do acidente. Meu avô carregou essa ferida pelo resto de sua vida, trabalhando em diversos lugares como operário até sua aposentadoria.

Desde que decidi por esse caminho como artista, venho equilibrando a minha existência com minha necessidade de estar sempre trabalhando, sobrevivendo. Às vezes, mais do que devia, trocando minha saúde e meu bem-estar pelo meu trabalho. Tenho me desdobrado entre três ou mais atividades profissionais que tive que escolher como forma de adentrar esse futuro tão falado e incerto.

Portanto, Observados por Máquinas de Adorável Graça é esse exercício entre o distópico e utópico de me imaginar e imaginar minha família em um cenário futurístico. Que cenário seria esse onde conseguiríamos chegar ao futuro? Que esforços teríamos que fazer? A que sacrifícios teríamos que nos submeter? Teríamos o mesmo desfecho ocorrido com meu avô?

Com discussões de uma possível Internet 3.0, do metaverso, de grandes monopólios controlando essa que foi um antro utópico de vontades de revolução social e cultural, esse trabalho surge entre um lugar de sonho e pesadelo, como um desejo.

O trabalho, constituído de 16 cenas renderizadas em 3D e de duas animações desses cenários, foi desenvolvido a partir do uso do software *Blender* (software de modelagem 3D gratuito e de código aberto), pesquisando modelos em acervos gratuitos disponíveis online para montá-los, junto de bustos da minha família e meu, criados a partir de fotos, usando aplicativos de fotogrametria, que transformam imagens em 2D em objetos em 3D.

Enquanto escrevo este ensaio (08/07/2021), estou planejando, junto aos desenvolvedores da plataforma de exposições virtuais *New Art City*, uma versão online de *Observados por Máquinas de Adorável Graça*, onde será possível visitar e caminhar por esses cenários futurísticos.

Figura 16 - Observados por Máquinas de Adorável Graça, 2021.



Fonte: arquivo do autor (2021). Disponível em: <https://bicaplataforma.com/onlineonsite-espectrofagia>

3 Elaborando o pensamento da prática artística em espaços virtuais / residência artística virtual *Sonhos de uma noite de verão*

“Como muitos artistas de sua geração, Deck trocou o espaço de trabalho por vezes isolado do pintor pelo “estúdio aberto” da Web.”

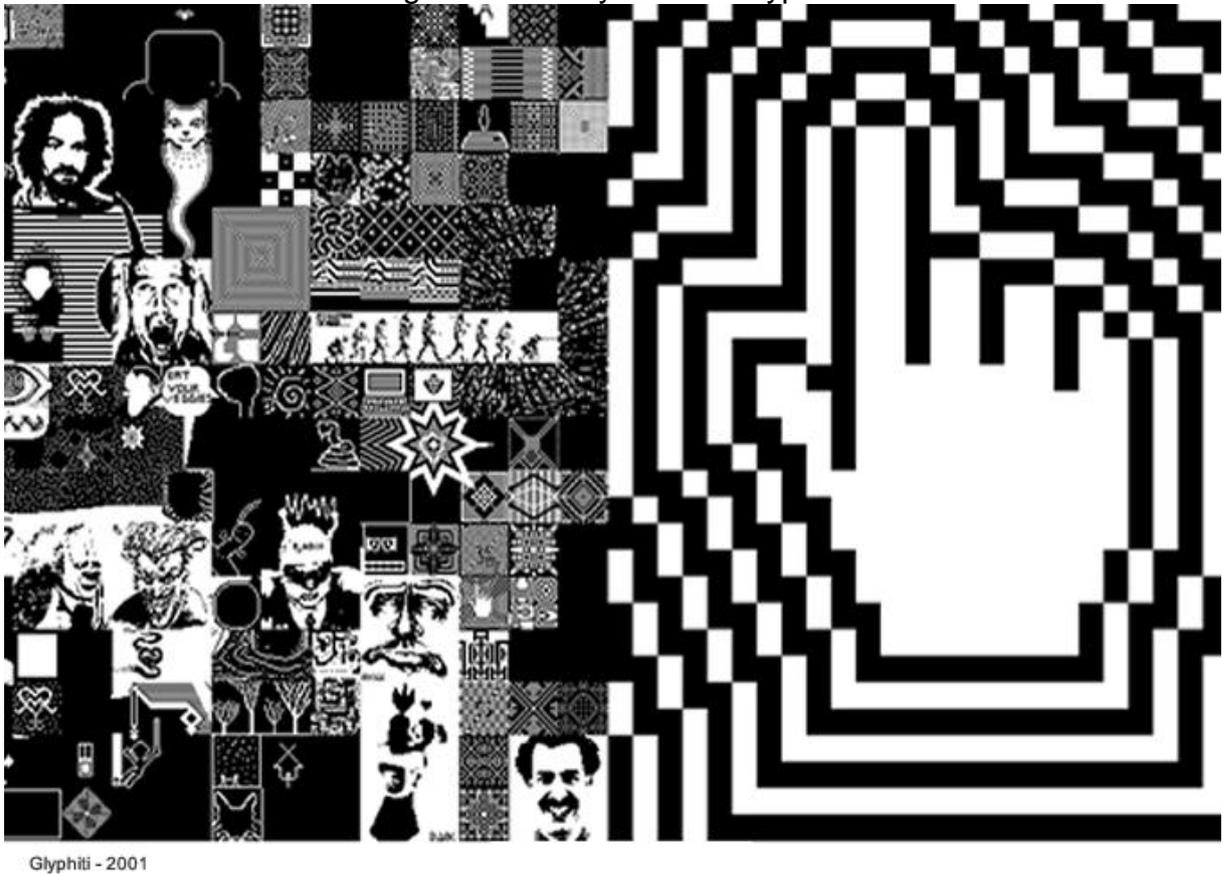
POPPER (p.326, 2007)

Nunca tive ateliê ou espaço de trabalho, um lugar que pudesse organizar minhas produções ou mesmo organizar a criação mental. Tudo acontecia nas pastas de meus HDs e SSDs, entre pilhas de notebooks velhos e tralhas eletrônicas. Falar sobre processo artístico era relacionado a mostrar capturas de tela, e qualquer visualização dele pertencia às interfaces do software que utilizava no momento. Quando Frank Popper comenta sobre o trabalho do artista Andy Deck (POPPER, p.326, 2007), sinto-me contemplado, e foi o que senti quando adentrei a *New Art City*, quando, pela primeira vez, tive a oportunidade de ter um espaço, mesmo que virtual.

Andy Deck é um artista da Internet nascido nos Estados Unidos em 1968. Seu trabalho explora a estética e a política de interação em softwares e mídias independentes. Deck veio da pintura e estudou artes plásticas e literatura. Após isso, começou a criar trabalhos experimentais em vídeo e a escrever softwares que imitavam e ampliavam sua técnica. Em 1994, ano que nasci, começou a criar obras de arte para a Internet. Desde então, ele liderou investigações artísticas sobre o potencial da Internet como meio. Deck combina código, texto, som e imagem usando vários nomes de domínios diferentes, tal como a [Artcontext.net](https://artcontext.net/en/)⁷ para mostrar novos padrões de envolvimento e de controle que diferenciam a presença e a representação online das práticas artísticas anteriores. Em particular, sua agenda estética tenta proporcionar um desvio cultural da modernização do consumismo passivo. Deck começou a usar conteúdo com a contribuição de usuários em seus sites em calendários, novelas gráficas, CD-Roms e DVDs e instalações de videoarte no final dos anos 1990. Após, começou a distribuir esse conteúdo aos que contribuíram de forma voluntária e que brincavam e editavam essa produção em casa. Como os resultados às vezes são erráticos, questões de autoria e criatividade são cruciais para seu trabalho.

⁷ Disponível em: <https://artcontext.net/en/>
Acesso em 19 dez. 2022

Figura 17 - Andy Deck - Glyphiti.



Glyphiti - 2001

Fonte: Andy Deck, Glyphiti (2001).

Diferente de Deck, que estava interessado na interatividade como gerador da obra de arte, meu processo se dá na experiência colaborativa e criadora nesses espaços virtuais – o depois é meramente um resultado do processo do “entre”, da imersão nessas plataformas virtuais. Há, antes da noção de construção de algo, nesse espaço virtual específico, a noção de rascunho – de, como uma tela, rabiscar as possibilidades até formar o todo. Dispersar os objetos e reagrupá-los, brincar com as escalas se esgueirando pela inexistência de limitações físicas do virtual. Quando pensei, pela primeira vez, em levar meu processo mais “cru” para esse lugar virtual, foi na forma de um estúdio virtual onde pudesse colocar todos meus rascunhos digitais: modelos 3D inacabados, notas do meu celular, e imagens nunca usadas. Depois de um tempo, tive vontade de convidar as pessoas a colocarem seus rascunhos junto aos meus, e de solicitar o compartilhamento nesse possível ateliê virtual. Assim nasceu a ideia da residência virtual Sonhos de uma noite de verão:

uma ficção tropical meridional. Projeto esse contemplado pelo 10º Prêmio de Artes Plásticas Marcantonio Vilaça, que gratificou artistas e coletivos com propostas voltadas para artes digitais que, após o lançamento, foram doadas a instituições museológicas do Brasil inteiro.

3.1 Sonhos de uma noite de verão

A residência visou ser um espaço de criação coletiva e preparatória para o projeto de mesmo nome, que contou com cinco artistas de diferentes mídias, pensando e discutindo coletivamente suas propostas. O projeto é uma continuação conceitual de *Tropical Meridional Fiction*. Para essa continuação, foi proposto uma nova dinâmica a partir do trabalho Observados Por Máquinas de Adorável Graça. O trabalho participou do programa de residência artística da *New Art City*, em que fui convidado a apresentar o projeto como artista residente.

“Observados Por Máquinas de Adorável Graça é um exercício de me imaginar e imaginar minha família em um cenário futurista. Que cenário seria este onde poderíamos chegar ao futuro? O que teríamos que fazer? A que sacrifícios teríamos que nos submeter?

FAGUNDES, Henrique (2021).

Como já citado anteriormente, essa nova versão de Observados Por Máquinas de Adorável Graça é inspirada nas ideias do livro *A Era do Capitalismo de Vigilância*, de Shoshana Zuboff. A exposição trabalha a ideia de um cenário distópico brasileiro, onde o direito à privacidade foi explorado pelo futuro digital. Ao invés de uma realidade *cyberpunk*⁸, a experiência tenta idealizar uma realidade *cyberfunk*⁹, mais adequada aos paradigmas brasileiros.

Portanto, Sonhos de uma noite de verão, tematicamente, reuniu esses cinco artistas para falarem sobre suas inspirações, desejos, imaginações e devaneios, em

⁸ Subgênero alternativo de ficção científica, que combina cibernética e punk alternativo, vem da frase "alta tecnologia, baixa qualidade de vida".

⁹ Alternativa ao gênero Cyberpunk, pensada pelo autor como uma ideação de futuro que considerasse aspectos da vida e cultura brasileira.

uma dinâmica que constou com cinco encontros virtuais, envolvendo práticas de familiaridade com a plataforma, leituras, entrevistas com desenvolvedores da *New Art City*, e tentativas de convites ao encontro, tensionando meus desejos como propositor em contraste com os deles como criadores.

3.2 Das temáticas que me atraem às dinâmicas do espaço virtual

Antes de delimitar as temáticas que levam minha prática ao espaço virtual, gostaria de também delimitar conceitos do espaço virtual que corroboram para o meu pensamento. Em seu artigo *The Trialectics of the Real, Virtual and Blended Spaces* (“A Trialectica dos Espaços Reais, Virtuais e Híbridos” tradução minha), os pesquisadores da área do estudo de Jogos Digitais, Masoud Kosari e Abbas Amoori (KOSARI, AMOORI, 2018, p.17,18) assumem nove declarações sobre o espaço virtual:

1. O espaço virtual é um tecno-espaço. Se o espaço real é o resultado do mundo real e trata-se da geografia no sentido real, o espaço virtual é o resultado da tecnologia. Portanto, em vez de geografia, tecnologias eletrônicas definem o espaço virtual. Essas tecnologias surgiram com o advento do rádio e hoje se desenvolveram na Internet, jogos de computador e outras tecnologias eletrônicas (Bleeker, 2017).
2. O espaço virtual não é meramente uma representação do mundo real. Em alguns casos – como cinema e televisão – pode-se ver representações do mundo real. Também é verdade sobre o computador, jogos, Realidade Virtual e, até certo ponto, Realidade Aumentada. No entanto, representar o mundo real não é a única coisa que o espaço virtual é sobre. Dizer isso seria reduzir o espaço virtual a meras representações.

3. (...) O espaço virtual existe mesmo que contido em um único computador ou apenas que um usuário tenha acesso a uma interface. Além disso, a realidade virtual existe em jogos offline. (...)

4. O espaço virtual existe em nossa concepção e experiência vivida. O espaço real de uma entidade não é apenas mental. O espaço em seu sentido social existe apenas em nossa concepção e experiência vivida. Portanto, espaço é mais que lugar e depende da nossa concepção e experiência vivida sobre isso.

5. O espaço virtual é relativamente independente do espaço real. As operações do espaço virtual dependem em grande parte da eletricidade e sem eletricidade ele desaparece. No entanto, esse desaparecimento não é real. O espaço virtual é mais do que uma extensão do espaço real. Uma vez Maurice Maeterlinck perguntou: quando uma vela se apaga, para onde vai a chama? Aqui podemos perguntar: quando há um apagão, o que acontece com o espaço virtual? Baseando-se no Terceiro espaço: a dialética dos espaços reais, virtuais e mesclados, de Henri Lefebvre. pode-se dizer que enquanto virtual, o espaço existe em nossa concepção e experiência vivida. (...)

6. Semelhante ao espaço real, o espaço virtual tem funções cognitivas, emocionais e efeitos comportamentais. Às vezes, esses efeitos estão relacionados com o espaço real e às vezes são o resultado da fabricação do espaço virtual. Esses efeitos existem mesmo quando a eletricidade acaba e o espaço virtual parece estar ausente.

7. O espaço virtual tem diferentes níveis – de e-mails a jogos de computador. Esses níveis têm características diferentes em termos de espacialidade.

8. O espaço virtual é resultado das interações sociais dos usuários no tecno-espaço. O espaço é uma entidade social, e tem sua existência

como resultado de interações sociais, estando ligada a nossa concepção e experiência vivida. As interações no espaço virtual são múltiplas (pessoa– pessoa; pessoa– avatar; pessoa– computador/máquina) e complicadas.

9. Os usuários no espaço virtual têm uma experiência via proxy¹⁰. Embora o espaço virtual seja um espaço sem corpo, essencialmente as pessoas têm experiências nele. Essa experiência física é uma espécie de experiência criada com a ajuda do cursor do mouse, por joysticks e controles de videogame, e, em formas mais complicadas, sensores conectados ao mãos ou rosto do usuário. (Hansen, 2004, 2006)

A partir dessas colocações, enfatizo o contraste das limitações físicas em contraponto às possíveis *ilimitações* virtuais, e a importância dessa noção do espaço em minha prática. Venho da pintura e do desenho e, em meu trabalho como artista, sempre lidei com adversidades materiais. A razão que me fez migrar dessas mídias para o digital foi uma experiência que tive com ilustração digital em que percebi poder planejar em qualquer escala que quisesse, desde que colocasse as medidas no software que usava.

Essa questão em específico, da escala, foi o que me fez começar a trabalhar com vídeo, e assim passei a experimentar com a escala do tempo. Primeiro comecei a animar os desenhos que fazia, e, após, comecei a trabalhar com eles e com colagem digital animada. Gradativamente, fui migrando inteiramente para o vídeo e essa migração foi uma consequência das possibilidades materiais da linguagem. Trabalhei, durante alguns anos, dessa maneira: sempre pensando em instalações físicas que abarcassem minhas produções.

3.3 Telepresença

Com minha total migração da experimentação do espaço físico para o virtual, houve uma percepção do que eu procurava nessas instalações físicas — a imersão,

¹⁰ Em redes de computadores, um servidor proxy é um aplicativo de servidor que atua como intermediário entre um cliente e um servidor.

a experiência do encontro e do reconhecimento de si e do outro — e isso passou a ser muito mais potente nessas novas plataformas que tive acesso. O cerne desse sentimento foi a possibilidade de estar de fato co-presente junto de pessoas em um ambiente que foge das escalas físicas, que pode ser tão grande quanto a ambição artística conseguir almejar.

Adentrando nessa prática, percebi haver uma forma de comunicação que não havia previamente em meus trabalhos. Foi assim que entrei em contato com o conceito de telepresença.

Conforme definido em 1991, pelo artista e teórico tecno-utópico Roy Ascott, telepresença é a condição de estar "tanto aqui quanto lá", por meio de dispositivos tipo "videotex, teleconferência, videotelefone ou comunicações on-line por meio de ligações telefônicas, cabo ou satélite." (PAULSEN, p.6, 2017)

Kris Paulsen, em seu livro *"Here/There - telepresence, touch, and art at interface"*, traz uma definição mais próxima do que para ela significa o termo "Aqui/Lá":

"A barra (/) no título deste livro, entre o Aqui e Lá, funciona como uma interface. É uma fronteira, uma linha divisória, "uma superfície situada entre duas porções de matéria ou espaço", "um meio ou um lugar de interação entre dois sistemas". Separa o aqui do lá e cria um local para o encontro, é um lugar onde os opostos se tocam.

PAULSEN (p.15, 2017).

O Aqui e o Lá em tensão, resultando dessa tensão o encontro. Frank Popper chamaria todas essas novas formas de interação como "Neocomunicabilidade" (POPPER, 2007, p.322), e denominaria esse evento como uma mudança causada por dispositivos que promovem mudanças técnicas e estéticas devido à intercomunicabilidade inerente ao seu uso – entrelaçando as relações entre arte, comunicação e inovação tecnológica.

Novamente, relacionando-me ao trabalho de Andy Deck, Popper diz que "além de produtor de imagens, Deck passou a atuar como colaborador, arquiteto do ciberespaço e programador. Ao organizar a colaboração online, passou também a adotar algumas das responsabilidades habitualmente associadas aos curadores e moderadores" (POPPER, 2007, p.324). Sonhos de uma noite de verão, assim como *Tropical Meridional Fiction*, colocou-me em posições similares às que o autor coloca como do artista que trabalha com proposições virtuais online.

Também através dessa residência, percebi um fato que será discutido mais a fundo no capítulo referente à entrevista com Sammie Veeler, mas que já podemos iniciar nosso pensamento aqui: sobre o que constitui de fato esse espaço virtual? E as sensações de compartilhamento de experiência que tanto me refiro e tento discorrer sobre? O que define o espaço virtual? Onde ele existe? Na nossa imaginação? O que precisa de fato acontecer para que esse tipo de experiência se concretize?

Or Ettliger, em seu artigo “Em busca da arquitetura no espaço virtual - uma introdução à Teoria do Espaço Virtual”, discorre sobre o conceito de “dispositivos de ilusão” (ETTLINGER, p.21, 2007): qualquer tecnologia que nos permita visualizar uma ilusão imagética, seja ela uma pintura, um vídeo, uma imagem, ou um ambiente. Esses dispositivos nos permitem compartilhar aspectos imaginativos em comum, com outras pessoas, em conjunto desses elementos ilusórios em uma experiência virtual. No momento em que falo sobre o desejo de convidar as pessoas para a arquitetura de minha imaginação, penso exatamente sobre essas possibilidades tangíveis dessas ferramentas. Hoje em dia, temos computadores, *headsets* de Realidade Virtual, cabines imersivas, uma gama de tecnologias que nos auxiliam a adentrar essas ilusões. Porém, penso haver uma partilha sensível quanto a esses ambientes virtuais online, mais especificamente a *New Art City*. Não estou sozinho adentrando esse ambiente ilusório, estou compartilhando essa experiência com pessoas – e, mais especificamente no caso da residência Sonhos de uma noite de verão, estou criando junto de outros essa ilusão. Estou telepresente com eles nesse ambiente virtual compartilhado. Estamos todos conjurando um mundo imagético para explorar e descobrir.

Além disso, esse ambiente de imaginação compartilhada e sua arquitetura traz um modo diferente de experiência: não somos mais apenas espectadores, mas participantes ativos na criação de nossa própria paisagem arquitetônica. Não é apenas um mundo virtual, mas interativo, onde podemos afetar o resultado de nossa experiência compartilhada. A arquitetura da nossa imaginação torna-se tangível, podemos moldá-la e torná-la nossa. Torna-se uma experiência de propriedade coletiva e exploração criativa.

Figura 18 - Nosso ateliê virtual para a residência Sonhos de uma noite de verão.



Fonte: New Art City (2022).

3.4 Criar em conjunto, estar em conjunto, mesmo que fisicamente separados

Dinâmicas virtuais de residência centradas na cocriação online e virtual em nossos ambientes de experimentação provaram ser muito efetivas em trazer essa sensação de telepresença para dentro de nossa prática. O simples ato de ver o objeto ser modificado, um simples cubo por exemplo, jogar ele pro lado, tudo isso se comunicando ou pelo chat da plataforma ou por chamada de vídeo, estimulou essa sensação de copresença.

Aqui, pegarei um termo emprestado de Sonia Salcedo para tentar explicar um pouco sobre essa experiência. Em "A arte de Expor: Curadoria como Expoesis", Sonia fala sobre os trabalhos dos artistas Elida Tesler e Jailton Moreira, em sua trajetória no projeto Torreão, e complementa, referindo-se tanto aos dois artistas e a outros citados, com uma citação do curador Alfons Hug: (...) "enquanto Alfons Hug, por exemplo, define o curador como "um artista do espaço", outros definem-no como "artista do diálogo" (DEL CASTILLO, p.1013, 2015).

Identifico-me, dentro desses paradigmas em que me insiro, como um artista que intenta ao diálogo no espaço, e, em mais específico, no espaço virtual. Com isso, sinto que tento criar experiências que coloquem os artistas em diálogo. Esses losangos verdes que identificam o usuário da *New Art City* saltando por aí, interagindo silenciosamente, movendo os objetos, arquitetando o espaço em conjunto, é uma forma de experienciar o diálogo em sua forma mais plástica: a da criação. Como Sonia define, a poética é meio e território de comunicação artística. (DEL CASTILLO, p.1013, 2015)

Por fim, essa residência virtual acabou por ser uma maneira de construir relacionamentos e fortalecer nosso senso de comunidade, mesmo que estivéssemos fisicamente distantes. É um possível desdobramento dessa ideia de diálogo, pensando além das barreiras físicas e geográficas que perpassam o trabalho artístico.

Nos próximos capítulos, teremos duas entrevistas. Uma com Sammie Veeler, e outra com DC Spensley, dois artistas proeminentes na área, vindo de dois contextos semelhantes, separados pelo contexto histórico. Sammie é co-fundadora da *New Art City*, e artista que também trabalha em espaços virtuais. DC é um dos pioneiros no campo, desenvolvendo propostas artísticas virtuais desde a época do *Second Life*. Ambos falarão sobre suas experiências e perspectivas sobre a prática artística em mundos virtuais, condizente com os relatos até aqui construídos a partir de minha prática. Após, analisarei e concluirei seus pensamentos nos capítulos a seguir, trabalhando a partir da ideia de “terceiro espaço”, proposta pelo filósofo francês Henri Lefebvre.

Na figura abaixo, o ambiente foi construído a partir de nosso primeiro encontro em nossa residência virtual, onde fomos jogando objetos 3D aleatórios pelo espaço, brincando e ajustando-os enquanto conversávamos (ver figura 18). Durante o desenvolvimento dos trabalhos que comporiam a exposição, fomos estabelecendo temáticas para este hall, porém a estrutura inicial continuou a mesma desde esse exercício.

Figura 19 - Hall de entrada virtual da exposição Sonhos de uma noite de verão: uma ficção tropical meridional.



Fonte: New Art City (2022). Disponível em: <https://newart.city/show/sonhosdeumanoitedeverao>

A próxima figura, Crislaine imagina um ambiente onde ela poderia construir seu quarto ideal. Permeado por um jardim que se eleva pelo espaço, e por pedaços de poemas que remetem a sensação de um lugar seguro para seus desejos e angústias.

Figura 20 - Quarto-lar, de Crislaine Tavares.



Fonte: New Art City (2022). Disponível em: <https://newart.city/show/crislainetavares>

Na figura 21, reimaginando sua infância na Vila Farrapos, em Porto Alegre, Felipe relembra as noites de verão daquele tempo. Os jogos de futebol na rua, o calor, a sensação de segurança de poder ficar até mais tarde da noite fora de casa, analisando sentimentos e elementos que permeiam a experiência de morar nesse território.

Figura 21 - De noite na rua, de Felipe Veeck.



Fonte: New Art City (2022). Disponível em: <https://newart.city/show/felipeveeck>

A seguir, Gabi escaneou seu corpo através da técnica de fotogrametria. Despedaçamos este corpo e o espalhamos pelo espaço virtual. Em cada parte dele há memórias, excertos de poemas e pistas de uma história da subjetividade do artista, pensando em questões de raça e classe.

Figura 22 - Remoto, de Gabi Faryas.



Fonte: New Art City (2022). Disponível em: <https://newart.city/show/gabifaryas>

A figura 23 mostra o trabalho de Guta Oliveira. Nessa experiência, Guta se volta para elementos de sua infância para pensar questões relativas aos contrastes das questões de gênero da cisgeniridade em relação a transgeneridade, investigando-as através de uma percepção de autoficção afetiva de si mesma.

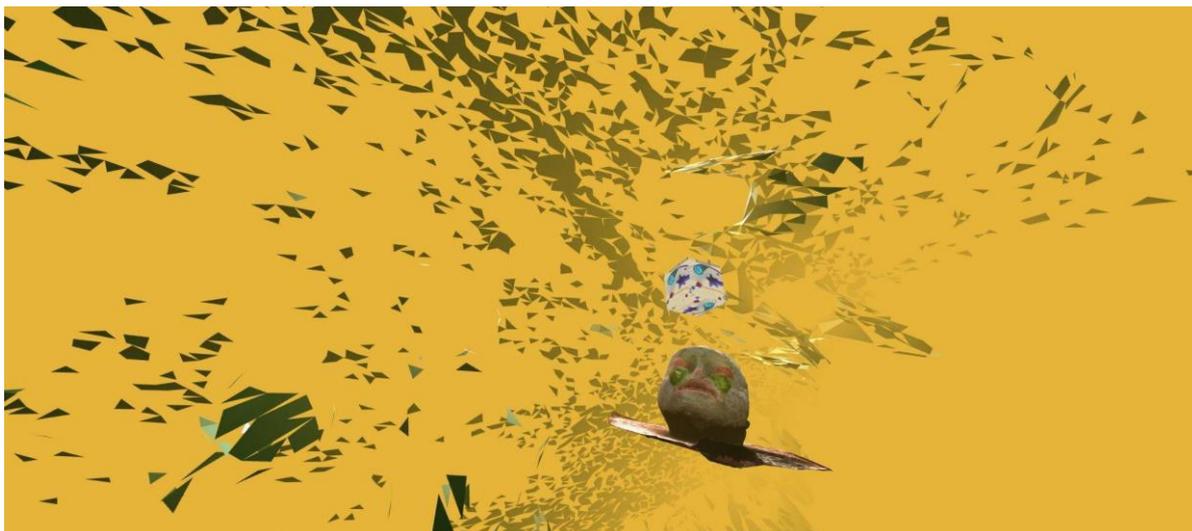
Figura 23 - Sonho, Tempo e Memória, de Guta Oliveira.



Fonte: New Art City (2022). Disponível em: <https://newart.city/show/gutaoliveira>

Já na figura abaixo, temos o inconsciente de Una Akan Nog4yra. Una pensa o não-lugar pela perspectiva da psicologia sobre o inconsciente, criando uma estrutura de sua mente de seus padrões de pensamento dentro desse espaço virtual.

Figura 24 - Visita ao inconsciente, de Una Akan Nog4yra.



Fonte: New Art City (2022). Disponível em: <https://newart.city/show/nog4yra>

Observados por Máquinas de Adorável Graça, na figura abaixo, foi desenvolvido durante minha residência na *New Art City*, e proposto como trabalho engatilhador da proposta de *Sonhos de uma noite de verão*.

Figura 25 - Observados por Máquinas de Adorável Graça, de Henrique Fagundes.



Fonte: New Art City (2022). Disponível em:
<https://newart.city/show/observadospormaquinasdeadoravelgraca>

A seguir, instalação de *Sonhos de uma noite de verão* na Casa de Cultura Mário Quintana. Após a exposição, que estreou em novembro de 2022, a obra passou a fazer parte do acervo permanente da instituição.

Figura 26 - Instalação Sonhos de uma noite de verão na Casa de Cultura Mário Quintana.



Fonte: arquivo do autor (2022).

Artistas reunidos: quatro, dos cinco artistas do projeto, Sonhos de uma noite de verão. Da esquerda para direita: Felipe Veeck, Crislaine Tavares, Guta Oliveira, Gabi Faryas, e Henrique Fagundes. Uma infelizmente não conseguiu atender a abertura:

Figura 27 - 4 dos 5 artistas do projeto Sonhos de uma noite de verão.



Fonte: arquivo do autor (2022).

4 Entrevista com Sammie Veeler / Diretora de galeria da *New Art City*.

Figura 28 - Sammie Veeler.



Fonte: arquivo de Sammie Veeler (2022).

Sammie Veeler (n.1993, Los Angeles) é artista, curadora e co-fundadora da *New Art City*. Ela investiga os trânsitos do espaço físico para o virtual como análogos aos trânsitos espirituais, vendo a “cibernavegação” como uma forma de sair do corpo. Ela usa o computador como meio e facilita outros artistas em seus trânsitos virtuais. Sua rede interconectada de mundos virtuais está diretamente conectada com sua transição de gênero e sua vida como artista visual.

Entrevistei Sammie em agosto de 2022. Queria identificar como ela trabalha e pensa, e percebe a si mesma e sua prática diante dos paradigmas que compartilhamos. Pensando nisso, elaborei três tópicos principais que orientassem a conversa. O objetivo era que a entrevista fosse fluída, mas que sempre pudéssemos voltar para essas três questões:

1. Como você percebe a diferença entre o espaço físico e o virtual em sua prática como artista?
2. Você teve alguma amizade duradoura ou algum tipo de afeto através de sua prática em mundos virtuais? Como isso afetou seu trabalho?
3. Como você acha que ferramentas semelhantes à *New Art City* podem facilitar o acesso de artistas fora do circuito tradicional da arte contemporânea, principalmente artistas da classe trabalhadora, trans, queer e negros?

A entrevista se decorreu em inglês e a traduzi da melhor forma para que o aspecto de conversa fosse preservado.

H: Henrique Fagundes

S: Sammie Veeler

H

— Então, vou compartilhar minha tela contigo e reler as perguntas e explicar um pouquinho o que pensei.

— Como você sabe, nos últimos dois anos, estou pesquisando e elaborando minha dissertação de Mestrado. Bem, quando entrei na pós-graduação havia um assunto anterior que me interessava quando comecei nesse meu grupo de pesquisa em minha universidade. Porém, simultaneamente, comecei a trabalhar com a *New Art City*.

— E então o assunto ficou muito, muito chato de se trabalhar. Era incompatível com o que estava produzindo no momento. E então comecei a pensar: como poderia abraçar o que estava experimentando na *New Art City*? E como essa experiência estava afetando a mim e a minha prática?

— Desde que comecei meu mestrado em 2020, no final de 2020, não foi até agosto de 2021 que cheguei à conclusão de que queria escrever sobre essas conexões

sociais mais profundas que possibilitam construir mundos juntos e assuntos como telepresença, e a manifestação do sensível que fica desse tipo de prática virtual.

— Então, nessas entrevistas, entrevistarei você, entrevistarei DC Spensley. E eu quero entrevistar a Crislaine Tavares, uma das artistas participantes da exposição *Sonhos de uma noite de verão*. Quero identificar colegas que trabalham de forma parecida com a minha e como eles pensam o espaço virtual e seus processos.

— Então, a primeira pergunta é, acho que é quase o mesmo tipo de pergunta que eu já fiz na entrevista que fizemos com os artistas do projeto da *Sonhos de uma noite de verão*. E é sobre a diferença entre sua prática física e virtual. Porque na minha escrita eu realmente foco nas limitações e ilimitações do mundo virtual. Os parâmetros são muito diferentes do mundo físico.

— E a segunda pergunta pode ser meio boba e óbvia, e eu já sei meio que a resposta por te conhecer. Mas ainda acho pertinente perguntar. Você já teve alguma amizade duradoura ou algum tipo de carinho ou afeto com as pessoas, a partir de sua prática em mundos virtuais? Porque para mim isso é o mais importante, sentir essa sensação de pertencimento. O outro ambiente que havia sentido esse pertencimento, e esse senso de criar juntos, foi quando eu era professor de artes dando aula para crianças e adolescentes. E no futuro quero escrever mais sobre isso.

— E a terceira pergunta é como você acha que ferramentas semelhantes a *New Art City* podem facilitar o acesso de artistas fora do circuito tradicional da arte contemporânea, principalmente artistas da classe trabalhadora, artistas queer e negros.

— Porque para mim, essa experiência, ter acesso a *New Art City*, mudou muito minha trajetória profissional e artística. Em alguns dias estarei apresentando *Observados por Máquinas de Adorável Graça* em Taiwan, participando da feira de arte digital *Flame TP*¹¹, que Kiki está organizando com a *New Art City*. E pensando dois anos atrás, isso era algo que eu nem poderia imaginar. Ter acesso a esses outros circuitos seria impossível sem esse acesso à Internet, às ferramentas de criação, e à *New Art City*.

— Então, sim, principalmente essas perguntas, mas quero que isso seja, tipo, uma conversa tranquila, entre dois amigos que se conhecem há um bom tempo.

¹¹ *The Day We Intertwined*, ocupação da *New Art City* na feira de arte digital *Flame TP*, em Taipé, Taiwan. Disponível em: <https://newart.city/show/the-day-we-intertwined>
Acesso em 19 dez. 2022.

S

— Sim, acho que todas essas são boas perguntas.

— E eu sinto que desde a última vez que conversamos, eu fiz muita leitura e reflexão.

— Então, acho que minhas respostas serão um pouco diferentes do que poderiam ter sido alguns meses atrás, porque eu estava pensando em como você descreveu o espaço online como irrestrito e definitivamente como ele é com suas próprias maneiras.

— E, simultaneamente, tenho a sensação de que o espaço off-line está encolhendo tanto em relação ao tipo de profundidade e magnitude do espaço virtual, quanto ao tipo de dissolução dessa fronteira entre offline e online.

— Li uma citação muito interessante de Evan Spiegel, fundador do aplicativo Snapchat, de que perfis online, como seu site pessoal na Web 1.0, era como se fosse uma forma de realização virtual que não exigisse uma espécie de representação física de si mesmo.

— E quanto mais tempo passamos nesses espaços, mais deixamos, tipo, uma sombra de dados, ou há um certo nível de expectativa desse tipo de incorporação múltipla em plataformas que formam uma presença digital.

— Sinto que estamos sempre vivendo no espaço virtual, e o tipo de mudança para o 3D é uma maneira sutil de talvez evitar o entendimento de que é assim que já estávamos vivendo.

— E adicionar uma terceira dimensão é como adicionar um novo recurso ao mesmo produto. Sim, acho que quando se pondera trabalhar com 3D, muitas pessoas estão dizendo, tipo, oh, este é o Metaverso, é assim que as coisas vão se construir. Tipo, o próximo passo de como a web funcionará. Mas parece apenas outra maneira de apenas comercializar para as pessoas, e não estou convencida de que o 3D seja o recurso definidor que torna a *New Art City* especial.

— Acho que talvez seja mais sutil porque o que fazemos é fornecer uma experiência de exibição para mídias digitais nativas que pareçam tão ressonantes e reais para si mesmas quanto exibindo em uma galeria física.

— É o tipo de coisa que você, por achar importante, coloca no seu currículo. E não somos o único espaço virtual, é claro, que faz isso.

— As pessoas estão em mostras de arte online, e estão colocando-as em seus currículos porque é uma coisa real. E dessa forma, acho que o que a *New Art City* fez bem em acessar todas essas comunidades internacionais desde o início e construir uma espécie de comunidade autêntica de artistas, que com o tempo não é mais só uma plataforma onde você está postando conteúdo. É um lugar onde você conhece os contemporâneos e consegue oportunidades.

— Perde a característica de plataforma porque é um lugar onde se reúne uma espécie de comunidade autêntica, e não simplesmente um lugar onde conteúdo é hospedado.

— Sim, acho que isso toca em todas as três perguntas de uma vez, mas posso voltar para talvez respostas mais específicas para a primeira. Eu só vou fechar minha porta bem rápido.

H

— Sim, vá em frente.

— Você disse que já estávamos vivendo no espaço virtual.

— Você também disse que esses recursos 3D não definem a experiência na *New Art City*. A comunidade são as pessoas e as ferramentas de construção são mais como...(pausa para pensar)

S

— Sim, nós manifestamos as conexões. Fazemos o mínimo necessário para criar uma ferramenta expressiva para mostrar arte online. Mas o 3D não necessariamente é importante. O uso dele definitivamente cria esse tipo de estilo de expressão, mas é como tentar holisticamente ser algo que parece real, não fisicamente real, mas meio que emocionalmente real.

H

— E a outra coisa que eu estava pensando, pois também tive que responder três perguntas durante o processo da exposição na *Flame TP*, e uma delas era... Deixe-me apenas mudar a tela aqui. Essa aqui: como sua prática de ativação virtual influenciou você e seu processo artístico? Existe alguma observação que você percebeu tanto em espaços de exibição físicos quanto online, pensando justamente

nesse estado de sonho, essa experiência etérea, e como posso traduzir isso para o mundo físico?

— Porque existem diferenças entre o mundo físico e o virtual, e podemos acessar esse sentimento virtual, de várias formas ou não, como com projetos expositivos, 3D, etc., Mas como posso traduzir o que estou sentindo no mundo virtual pro mundo físico? Como fazer o caminho inverso, com práticas de mediação, interações com o público, oficinas. E talvez possamos relacionar isso com a primeira pergunta também.

S

— Para onde eu estava indo, talvez voltando para minha própria prática como artista, essa ideia de que o espaço offline está diminuindo é meio que um dos recursos que animam esse pensamento. Uma das partes mais importantes de examinar o trânsito do espaço físico para o espaço virtual e vice-versa é parte do tipo de experiência que quero aprofundar, já que estamos meio que ignorando nossa corporificação, que está acontecendo tão significativamente online. E as pessoas acabam lutando contra a ideia de que o espaço virtual é real ou algo assim.

— Pode ser uma disputa controversa. É como mergulhar na sensação de deixar o seu corpo o tempo todo. Para ir para o estado de simplesmente estar em seu corpo e não estar incorporado como uma projeção. É estranho que se você vê esse processo de sair e retornar ao seu corpo como o processo de Samsara¹² nascendo repetidamente. O que significa para uma sociedade quando todos vivemos em outro espaço simultaneamente?

— E há tantas estratégias para fazer isso. E acho que o trabalho dos artistas digitais é que a exibição virtual não é o fim da maioria dos artefatos que criamos. E eu estava escrevendo isso em outro ensaio, que a *New Art City* não está mostrando os artefatos em sua maneira definitiva. A plataforma permite mostrar um passo ao longo da estrada para algo que é plural, múltiplo e infinito. E que existe em todas essas ecologias como coisas diferentes em lugares diferentes.

— E então acho que a maioria dos artistas digitais tem que pensar, tipo, ok, de que maneira posso incorporar o mundo de onde minha arte veio em uma instalação física? E enviei a vocês algumas imagens desses poemas espaciais que fiz, que estava tentando pensar não como um trabalho do virtual e trazê-lo para o físico, mas mais, como, traduzir a sensação de transitar de volta ao espaço físico em um artefato que existe em ambos os espaços?

¹² Sammie refere-se ao ciclo de Samsara, da religião budista, no qual se trata sobre a perpétua repetição do nascimento, vida e morte, desde o passado até o presente e o futuro.

H

— Sim. Legal demais. Pera aí, começou a chover. Minha gata estava dormindo, tipo, dormindo muito. Começou a chover, e ela ficou tipo, o que é isso? O que é esse barulho? Deixa eu fechar a janela.

S

Sim.

H

— E eu estava pensando enquanto você falava, porque quando estávamos profundamente isolados durante a pandemia, a prática de exibição virtual era o que tínhamos para ativar nosso trabalho. E provou ser uma ferramenta realmente excelente pra esse período. E agora temos que fazer a transição de volta para o mundo físico. Estou sendo cada vez mais convidado para fazer exposições físicas, e parece que tenho que me reinventar e a maneira como penso sobre meu trabalho para poder ser eu mesmo nos projetos que estou trabalhando.

S

— Sim. É estranho ter passado tanto tempo online como a única forma de experimentar as coisas. Sinto que muitos artistas, ou, tipo, todos os artistas de qualquer mídia estavam lutando com essa questão... Como continuo meu trabalho quando não posso acessar um público no espaço físico?

— Agora que posso, como posso continuar? Como posso mantê-lo em movimento com esta prática no mundo físico? Agora é ao contrário, voltamos ao desafio que partimos no início.

H

— Demais, sim. Então, acho que podemos pular para a próxima pergunta. Que era sobre amizades e afetos duradouros.

S

— Sim. É muito especial não ter me considerado uma artista, especialmente uma artista visual, antes da pandemia e depois das restrições acabaram meio que pude caminhar pelo mundo com novos amigos ao redor do mundo, que se encontram pela primeira vez no espaço físico. E agora em Los Angeles, quando apareço nas inaugurações em galerias, todas essas pessoas que conheci online ou só conheci por aqui, tipo, um ano antes, são agora pessoas que ficam felizes em me ver e sabem quem eu sou. É como se os momentos de solidariedade entre mim e esses amigos que fiz fossem o que realmente mudou minha vida nos últimos dois anos.

H

— Sim, tive essa experiência fora da *New Art City*, onde conheci alguns artistas online, durante minha primeira residência online. E agora alguns desses artistas estão nesse projeto, *Sonhos de uma noite de verão*, e ainda não tive a chance de conhecê-los.

— Mas é uma sensação estranha, sabe, você conhece aquela pessoa, mas você não a conhece. Você conhece partes dessa pessoa, o que ela permite mostrar nesse ambiente virtual, nessa presença virtual, e, ao mesmo tempo, sinto que tenho uma relação sólida de amizade com esses pares. É estranho. É um estranho bom.

S

— Sim. É interessante conhecer pessoas por meio de uma versão muito restrita dessa incorporação online, que é muito mais performativa. As interações verbais, as conversas individuais, sempre foram o que parecia mais importante para mim. Você sempre descobre coisas importantes que não sabia perguntar quando está apenas tendo uma conversa cara a cara com alguém.

H

— Sim. E a sensação que estou experimentando agora, construindo mundos com essas pessoas, apenas observando o ícone verde em forma de diamante, pulando, pulando e observando os objetos mudando de tamanho, mudando de escala, é uma estranha e gentil sensação de existir junto.

— Algo como isso, você não conseguiria acessar no mundo físico. Talvez não da maneira que experimentamos na *New Art City*, porque você não conseguiria chegar em uma caixa e dimensioná-la 10 vezes o seu tamanho e depois movê-la a 100 metros de distância.

S

— Sim. Bem, instalar no espaço físico geralmente é estressante, e nem todo mundo pode fazer o que pensa ou projeta. As pessoas enviam sua arte do exterior e não estão lá no espaço físico para a montagem. Sei que minha arte está sendo exibida, mas não consigo vê-la. A instalação é uma prática difícil no espaço físico, mas no espaço virtual é divertido. É como jogar um jogo juntos onde você está instalando arte em tempo real.

Talvez algum dia cheguemos a um ponto em que possamos instalar no virtual e isso afetaria o físico. Isso seria muito divertido. Tipo, ter cada objeto no espaço na *New Art City* conectado a um pequeno robô.

H

— Sim, temos que fazer esta exposição. Não sei onde nem como, mas será ótimo.

Então, a última pergunta seria, como você pensa que a *New Art City* pode facilitar o acesso ao circuito de arte contemporânea?

S

É difícil dizer. Penso ser realmente poderoso ter artistas de todo o mundo e artistas de todos os níveis, desde pessoas que expõem em museus até pessoas que são, você sabe, recém-formadas em bacharelado, todas no mesmo lugar. E eu sinto que isso realmente não é a norma em termos de instituições artísticas. Você só vê a arte de pessoas que podem acessar uma galeria ou museu. Você raramente consegue ver a arte de outras pessoas. Então, ter essas coisas mostradas no mesmo lugar, na mesma capacidade, acho que é realmente poderoso. Você tem exposições de Bacharéis em Belas Artes recebendo 1000 visitantes e espectadores que não estão por dentro, vão olhar para uma exibição de arte em pé de igualdade com, por exemplo, uma exibição do Casey Reese¹³. Além disso, qualquer um em um grau separado de nós, provavelmente não saberia quem é esse cara e realmente não conseguiria dizer intuitivamente a diferença de prestígio entre sua exposição e uma exposição de Bacharel em Artes.

H

— Certo.

S

— Porque é como, quando você pensa em arquitetura física, um insight de Alex Yon Jang que eu realmente gosto é que a arquitetura virtual existe para ancorar a mente. Mas a arquitetura física, embora também sirva a um propósito, está fazendo a mesma coisa de forma mais encoberta. Como quando você entra em uma galeria, sua mente está condicionada a dizer, oh, o que estou vendo é arte. Ou como quando você vai a um museu, o que está vendo é algo que merece ser preservado dentro de nossa cultura visual.

— E é interessante que a arquitetura cívica da *New Art City* seja muito mais equilibrada em termos de como as pessoas são reconhecidas. E assim a arquitetura é a mesma entre a instituição e o indivíduo. E estamos tentando expandir isso para

¹³ Casey Reese, importante nome no mundo dos NFTs e da cripto arte.

ajudar os museus a realmente fazer a preservação online de uma forma que torne as coleções mais interativas.

— E a esperança é que essa mesma tecnologia possa ser usada para arquivar memes e portfólios individuais. Então, estamos expandindo essa linguagem de preservação para abranger as atividades que fazemos como indivíduos, como coletivos e como sociedades.

H

— Sim. E sim, você disse coleção de arquivos e memes de arquivo, mas também peças de arquivo da vida cotidiana dessas comunidades. E pensando como um exemplo essa exposição da *Flame TP*.

S

— O tema de arquivos diaspóricos de comunidades marginalizadas é muito, muito popular. E é popular por uma razão.

H

— Sim, por exemplo, com esses cinco artistas que propus a residência, nenhum deles tinha acesso algum às ferramentas que a *New Art City* oferecia. A maioria deles passaria os próximos anos sem ter acesso a ferramentas parecidas. E não estou dizendo de maneira salvadora, mas de certa forma, trabalharemos juntos e faremos essas expressões juntos. E vejo muitas narrativas, narrativas que não seriam exibidas tão facilmente nos circuitos tradicionais, pelo menos não com uma trajetória sólida, sendo exibidas na *New Art City*. Tipo, eu posso escanear em 3D minha comunidade aqui onde moro no Brasil e fazer uma exposição sobre isso e pessoas de todo o mundo vão ver. E isso é realmente poderoso.

S

— Sim, eu concordo. São como as vias de expressão para a preservação da cultura ao nível local, e acho uma prática muito importante.

— Os artistas podem vender seus trabalhos com NFTs ou esses tipos de introduções do mercado à expressão artística. Mas quero de fato expandir o número de pessoas que são consideradas artistas, mais do que quero expandir a

capacidade dos artistas de vender seus trabalhos. Fico feliz que haja pessoas fazendo isso. Fico feliz que você possa vender videoarte online agora, mesmo que você não seja Matthew Barney¹⁴. Mas acho que meu papel nessa grande tapeçaria tem mais a ver com ampliar a base de quem tem acesso às coisas que os artistas podem fazer.

H

— Isso é incrível. Isso é incrível de ouvir, incrível de se pensar.

(Para um momento para pensar)

S

Hum...

H

— Eu estava pensando em toda a escrita que fiz e como suas respostas ajudam a ir mais longe, porque a primeira metade da minha escrita é definida sobre contar minha experiência prévia e de como cheguei aqui, e depois há as entrevistas, e então a última metade será sobre uma resolução unindo as duas coisas. Essa conversa ajudará muito porque não é sobre o ambiente virtual, é mais sobre os afetos, as memórias e os artefatos que podemos criar dentro desses ambientes virtuais.

S

— Porque assim como os museus perdem significado sem público, sem gente criando, o espaço virtual também, né? Se não houver pessoas criando, é como um espaço em branco.

H

— Sim. Isso foi muito útil. Estou feliz por termos gravado. Talvez você possa me enviar a gravação.

S

— Sim, demais! Irei sim. E quando você poder me enviar, tipo, como posso dizer isso? Essas questões de maneira resumida. Daí retomo elas de maneira que você possa usar na dissertação.

¹⁴ Matthew Barney, importante nome da vídeoarte norte-americana.

H

— E, além disso, vou te enviar um contrato, pois você estará em uma dissertação em uma universidade pública. Então tenho que fazer essa parte burocrática, tipo uma página, coisa simples, você poderia assinar?

S

— Sim, sem problemas.

H

— No geral é isso, muito obrigado. Mais uma vez, por dizer as coisas do fundo do seu coração.

S

— Muito obrigada. Fiquei muito feliz com essa conversa.

H

— Eu queria perguntar a você, além dessa relação com a New Art City. Como tá sua vida? Como vai a vida no rancho?

S

— Vimos uns cinco ursos ontem.

H

— Sim, eu vejo todos os dias quando você publica no Instagram.

S

— Sim, está indo bem. Sabe, é definitivamente bom estar aqui. Tenho tentado participar mais da minha cultura local e tentado sair mais de casa porque tenho estado muito no meu computador. Como você tem estado?

H

— Sim, é uma pergunta difícil, mas estou bem. Só tenho um monte de coisas para fazer. Tenho esse projeto da Sonhos que é para o mês que vem. Tenho exatamente um mês para entregar porque é um prêmio institucional que ganhei. Então tenho que ter uma burocracia de entregar para o público e depois vamos fazer uma exposição física aqui onde eu moro.

— Além disso, tive uma reunião com Benny¹⁵ na segunda-feira passada, ele estava me ajudando com alguns problemas técnicos nesta exposição. E eu estava falando que estou planejando me mudar de Porto Alegre para São Paulo. A maioria das pessoas dos Estados Unidos me perguntam se sou de São Paulo, daí vou poder dizer que sim (risos). Mas sim, acho que será uma virada de jogo para mim porque estou terminando meu mestrado aqui. E onde moro é a zona periférica da capital mais ao sul do Brasil e, infelizmente, a cultura e o centro financeiro do Brasil ficam em São Paulo ou Rio de Janeiro. Mas estou feliz por dar este próximo passo adiante.

S

— Sim, definitivamente. Será legal estar em uma cidade maior.

H

— Sim, vai dar tudo certo.

— Então. Obrigado, Sammie.

S

— Sim, obrigado. Então você precisa de respostas curtas para cada uma das perguntas que fez e precisa de uma biografia?

H

— Qualquer tamanho que você quiser para a resposta das perguntas, porque haverá um texto anterior, sua resposta e uma resolução de nossa conversa.

S

— Ok, entendi.

¹⁵ Um dos desenvolvedores da *New Art City*.

H

— Então você pode me enviar sua biografia e essas respostas e a maneira que achar mais atraente para você.

S

— Ok, perfeito.

H

— E me envie a gravação.

S

— Sim, farei isso imediatamente.

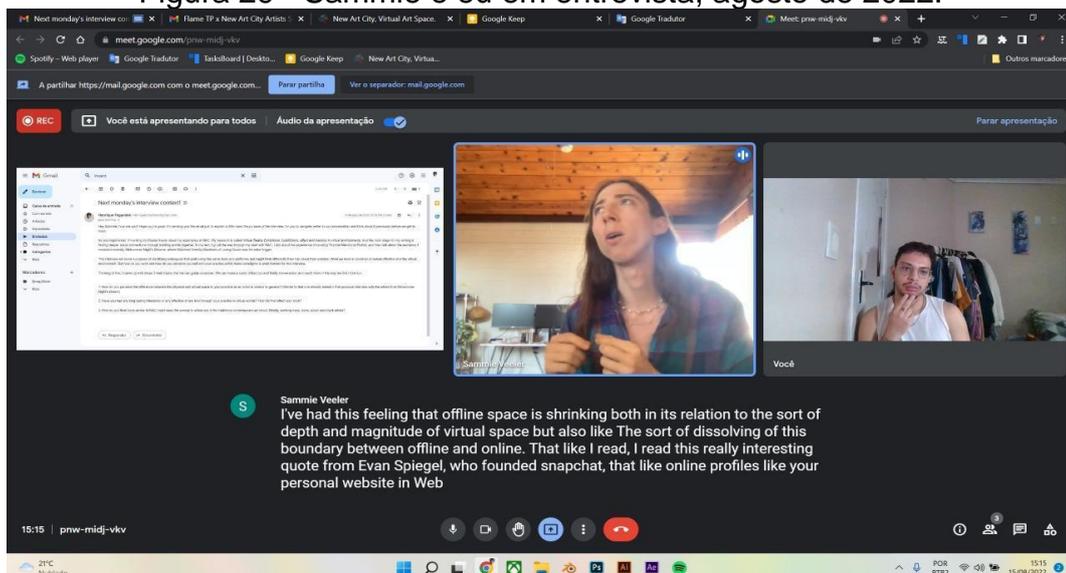
H

— Muito obrigado! Tenha uma ótima segunda-feira e nos veremos em breve, espero.

S

— Sim, vejo você. Tchau!

Figura 29 - Sammie e eu em entrevista, agosto de 2022.



Fonte: arquivo do autor (2022).

Figura 30 - Trabalho que Sammie comenta na página 54, sobre suas tentativas de trazer sensações virtuais para o mundo físico.



Fonte: arquivo de Sammie Veeler (2022).

5 Entrevista com DC Spensley / sobre sua atuação no *Second Life*.

Figura 31 – DC Spensley



Fonte: arquivo de DC Spensley (2022).

Artista, escritor, tecnólogo e músico, DC Spensley é conhecido por ser pioneiro em arte e performance em mundos virtuais e redes sociais que ultrapassam os limites da experiência artística, inventando novas maneiras de usar código, teatro e performance, para transformar o espaço simulado em um lugar mais humano.

O trabalho de DC foi exibido internacionalmente em locais como Ars Electronica, onde recebeu um prêmio da UNESCO por arquitetura virtual, Boston Cyber Arts, Dutch Electronic Arts Festival, Yerba Buena Center for the Arts, ISEA e muitos outros.

Formado pelo San Francisco Art Institute e ex-aluno do CADRE Laboratory for New Media no Vale do Silício, o trabalho de Spensley já foi mencionado no New York Times, Reuters, Fiber Culture Journal, bem como em inúmeros blogs e revistas acadêmicas.

Seus compromissos profissionais incluem ilustrador chefe do Centro de Educação Científica no Laboratório de Ciências Espaciais da UC Berkeley, co-presidente do Fórum de Educação Sun Earth Connection da NASA, escritor colaborador do Art21 online e do Bay Area Arts Journal e, mais recentemente, diretor artístico do catálogo da exposição virtual do Prêmio Lumen 2020 apresentado pela revista Leonardo.

Entrevistei DC no mesmo mês que Sammie, ao final de agosto. Tive meu primeiro contato com ele durante as produções coletivas para o festival de dois anos da *New Art City*, no qual *Observados Por Máquinas de Adorável Graça* foi produzido. Sempre falamos pouco e pontualmente, mas sempre houve interesse mútuo de conexão, pois ambos iniciamos nossa trajetória na prática virtual a partir do *Second Life*. Pensando nisso, enviei a ele dois tópicos principais que pudéssemos nos guiar:

1. Como foi sua experiência com o *Second Life*? E como essa plataforma permitiu que você, sozinho ou coletivamente, se expressasse artisticamente?

2. Como você sente que essas expressões em realidade virtual/ambientes virtuais evoluíram na última década? Pensando nas relações entre as primeiras plataformas e a *New Art City*, por exemplo.

A entrevista também se deu em inglês, e traduzi a partir da transcrição do áudio de nossa reunião virtual.

H: Henrique Fagundes

DC: DC Spensley

DC

— Ok, então uma coisa que eu queria enfatizar aqui é que comecei fazendo muito trabalho físico, e a maioria disso era colagem, misturando diferentes elementos, etc.

— E então alguém me deu um disquete, um disquete escrito nele em uma Sharpie amarela: Photoshop 1.0. E acho que isso foi em 1987. Então, naquele ponto, comecei a mexer no Photoshop e, na mesma época, fiquei viciado em jogos de tiro em primeira pessoa.

— Então, eu estava fazendo colagem no Photoshop e parei de fazer arte física por alguns anos porque fiquei viciado em Tribes¹⁶ e outros jogos de tiro.

— Infelizmente naquela época não tinha onde mostrar trabalhos digitais, porque não tinha Internet direito mesmo.

— E então, em 2004, o *Second Life* foi lançado, e eu dei uma olhada por cima nele, e era um pouco chato pra mim na época.

— Dois anos depois, fui convidado pelo curador James Morgan e pude transferir meu vício em jogos para o *Second Life* e recuperar minha prática artística, despejando lá todo o trabalho digital que vinha fazendo há anos.

¹⁶ Famoso jogo de tiro em primeira pessoa do fim dos anos 90.
Mais informações em: https://en.wikipedia.org/wiki/Starsiege:_Tribes
Acesso em: 19 dez. 2022.

— Pude aplicar minha prática, e ainda é isso que me move, essa personalidade viciante, e ser capaz de focar e apenas focar minha prática artística baseada neste novo mundo virtual com um mecanismo robusto de criação de conteúdo com um sistema de comércio eletrônico. Isso me permitiu vender imagens digitais décadas antes do advento dos NFTs.

— Significava para mim poder jogar um jogo e ficar bom nisso, mas também importar toda a minha pesquisa do Quick Time VR¹⁷, e tudo isso. Quase dez anos de trabalho digital que ninguém nunca havia visto ainda. Na época, o *Second Life* não tinha muitos artistas, mas MUITA gente estava lá com fome de conteúdo. Vendi \$18.000 dólares em arte lá no primeiro ano.

— E em cerca de alguns meses, fiquei famoso por isso. Eu estava no New York Times, Reuters. As pessoas estavam me entrevistando. As pessoas queriam que eu mostrasse na Ars Electronica, etc.

— Como um artista que trabalha com colagem manual, você não sairá de sua própria cidade, a menos que conheça alguém. E então tudo isso aconteceu, antes mesmo de ir pra faculdade. Você sabe o que quero dizer, eu nem tinha estado em uma sala de aula. Isso é o que o *Second Life* significa pra mim. Isso significa que consegui combinar meu vício em jogos com minha prática artística. E realmente funcionou. Eu estava em Bienal e coisas assim. O que é inacreditável para mim como um simples garoto de São Francisco.

H

— Sim, pra mim, é a mesma coisa. Eu estava pensando sobre o *Second Life* pra você. É como a *New Art City* para mim, embora o *Second Life* tenha surgido primeiro, quando comecei a trabalhar aos 17 anos com o *Second Life* e *Blender*, e é incrível ver que continuo trabalhando da mesma maneira, apenas em diferentes plataformas.

DC

— Quando você começou, já havia *Mesh* (mecanismo de importação de objetos 3D) no *Second Life*?

¹⁷ QuickTime VR (QTVR) era um aplicativo de software e formato de arquivo desenvolvido pela Apple Inc. que permitia aos usuários criar e visualizar imagens e animações panorâmicas e 3D interativas.

H

— Sim, comecei em 2012.

DC

— Uau. OK. Porque *Mesh* é um grande negócio. *Mesh* é muito controverso. O *Mesh* é nativo na *New Art City* e não era nativo no *Second Life*.

— Essa é uma grande diferença porque no *Second Life*, você tem esses objetos primitivos (chamados *prims*) disponíveis e precisa fazer tudo a partir deles.

— E isso é uma coisa que gosto na *New Art City*. Duas coisas muito importantes. Na verdade, muitas coisas, mas uma: que você pode usar *Mesh*.

— e duas, que você está em um navegador usando WebGL (linguagem de programação que a *New Art City* se baseia).

— E três, Don¹⁸ frequentou a mesma escola que frequentei em San Jose, no Vale do Silício.

— O estado de San Jose teve o primeiro centro de Novas Mídias por aqui, então existe uma grande história por trás de tudo isso. Foi o primeiro programa de novas mídias nos EUA, iniciado por um cara chamado Joel Slaton, que saiu do MIT em 86 ou 87 e iniciou o programa em San Jose. E Don também faz parte dessa linhagem agora.

— Chama-se Laboratório CADRE de Novos Media. Você conhece Jodi.org?

H

— Não.

DC

— J-O-D-I, confira. Jodi.org foi uma das primeiras pessoas da webarte lá fora. E eu tinha muito trabalho na época, mas não tinha ligação com a academia, então ninguém sabia de mim até o *Second Life*, não que isso me impedisse de fazer dar certo.

¹⁸ Don Hanson, fundador da *New Art City*.

- O que é legal, e acho que a *New Art City* tem um pouco disso, mas não tanto, é que o *Second Life* tornou-se internacional. Começou em São Francisco e mudou-se para Boston porque eles estavam se expandindo. Quando entrei no *Second Life*, havia apenas 45.000 pessoas, e a maioria delas eram engenheiros e amadores.
- Cheguei praticamente como um artista totalmente formado, artista digital, porque trabalhava com QuickTime VR e Photoshop e ferramentas digitais há muito tempo.
- E é por isso que me destaquei, porque naquela época, a arte era baseada em algumas pessoas pegando uma foto da Mona Lisa e as colocando em um prim, e isso era arte no *Second Life*.
- E o legal do *Second Life* é que foi muito antes dos NFTs, mas você podia colocar um preço na arte. Você importava esse trabalho no *Second Life*, colocava uma etiqueta de preço nele, e voltava no dia seguinte e todos eles teriam sido vendidos. E os franceses e italianos estavam apenas começando no *Second Life*, e começaram a colecionar meu trabalho. Então no dia seguinte eu colocaria mais dez peças, o dobro do preço.
- E todas elas eram vendidas no dia seguinte. E eu fiz isso por 18 meses, e foi incrível. Ganhei \$18.000 nos primeiros 18 meses. Dólares americanos. Não dólares do *Second Life*.
- Você sabe o que quero dizer? Foi ridículo. Eu não sabia o que pensar sobre isso. Então esse é um lado disso. E o outro lado disso é que percebi haver uma boa oportunidade de colaboração porque conheci todos os tipos de pessoas, programadores e outros artistas e ex-dançarinos e coisas assim.
- Então, em 2006, fui convidado para expor na *Bienal Zero One*. E então mostrei alguns dos trabalhos que produzi durante essa época. Mas a coisa mais importante que eles realmente gostaram e que me colocou em contato com um pouco do incrível poder do *Second Life* é que criei um grupo chamado *ZeroG SkyDancers*, que era uma trupe de dança, uma trupe de dança voadora virtual.
- Eu queria mencionar isso porque é por isso que falei com você sobre a ideia do *Buzzby Circus*, porque acho que isso pode acontecer na *New Art City*, de forma mais simples, claro.

H

— Certo.

DC

— E acho que você e eu temos muita sorte, e Alice e muitos outros temos muita sorte de conhecer a *New Art City* e de estar lá enquanto ela está se formando, porque podemos ajudar a impulsionar os recursos que Don, Sammie, Benny e a equipe organiza. Esta é uma oportunidade maravilhosa porque não são pessoas corporativas, cara. Estes são verdadeiros artistas.

— Essa era a desvantagem do *Second Life*. Você sabe o que é ZKM?

H

— Não.

DC

— ZKM é um museu alemão. Espaço de arte em novas mídias. Ok? E o curador do ZKM foi de Berlim a São Francisco até o departamento de Novas Mídias do Museu de Arte Moderna. E quando eu estava na pós-graduação, como você, eu tinha um carro e eles disseram, ei, esse curador está vindo para a cidade, ele vai falar lá na faculdade... Vá pegá-lo. Então, eu e o historiador de arte, que também é um ex-astro da NBA, chamado Tariq, fomos buscar Rudolph Friedling.

— Então, conversei com Rudolf Friedling, o curador do Museu de Arte Moderna, sobre meu trabalho, regado à cerveja por cerca de 2 horas.

— E ele me disse, DC, por que eu deveria colocar seu trabalho digital no meu museu de tijolo e argamassa? E eu disse a ele: porque o tele-evangelismo não mantinha as pessoas fora da igreja, mas ajudava as pessoas. Não sou uma pessoa religiosa, mas você vê a analogia aí. E eu também disse, porque o seu museu é pequeno em comparação com qualquer museu europeu. Porque quando você tiver a chance de ir a Paris e outros lugares, cara, eles têm museus enormes, incrivelmente intensos. Tanta coisa acontecendo.

H

— Vou fechar minha janela. Tem muitos cães latindo, perai.

DC

— Tô ouvindo. (risos)

H

— Sim. Vivo nesta zona meio perigosa... E por isso quase toda pessoa tem cachorro, tipo de guarda, vigilante.

DC

— Onde você está, afinal? Em que cidade você está?

H

— Na região mais ao sul do Brasil, perto da capital Porto Alegre, na região metropolitana de Porto Alegre. E agora são 14:00. Estou 4 horas à frente, eu acho.

DC

OK. É fascinante.

— Uma Coisa. O *Second Life* chegou ao Brasil meio que depois, conheci muitos brasileiros. Foi de São Francisco a Boston e estava crescendo muito rápido. Eles adicionaram um local ou um escritório em Boston e depois foram para o Reino Unido. E depois a França, a Itália e depois a Alemanha, a Áustria, em toda a área europeia. E então acho que algumas pessoas do Japão, Coreia do Sul e Brasil apareceram quando você começou a trabalhar.

— Mas digo a você, a promessa desses mundos é realmente sobre colaboração.

H

— Sim.

DC

— Não é sobre o artista individual. Você precisa de liderança. Você precisa de alguém para ajudar a produzir e dirigir essas coisas. Mas realmente, o que é absolutamente lindo nisso tudo é que podemos nos encontrar.

E eu digo a você o que ainda me motiva nisso é essa ideia de telepresença. Tipo, agora mesmo, estamos fazendo telepresença.

— **H**

Sim, estou escrevendo sobre isso. Telepresença.

DC

— Sim. Estamos juntos neste terceiro espaço. Você está no Brasil, eu estou em São Francisco. E esta é uma emoção intensa para mim, cara, estar aqui com você e ver este terceiro espaço acontecendo.

H

— Eu também. É quase uma experiência etérea fora do corpo porque você não está aqui. Mas você está aqui. Estamos aí, nesse terceiro espaço.

DC

Eu sei, cara.

— E as pessoas começaram a perceber isso no *Second Life* também. As pessoas falam sobre isso há anos. Como Marshall McLuhan, alguém que tenho certeza que você encontrou em seus estudos. E muitos teóricos críticos falaram um pouco sobre esse terceiro espaço e suas ramificações, porque de alguma maneira derrotamos a geografia.

— Agora tudo o que existe é o tempo, entende? Então, invertemos o tempo e o espaço de uma forma que ainda será estudada pelos próximos 25 anos, acho.

— De volta à história de Rudolph Friedling. Ele não gostava do *Second Life* porque era de uma corporação. Ele disse que a corporação era dona de tudo lá. E isso ainda é uma questão de debate. Portanto, há todo outro argumento ou toda outra área de pesquisa que eclipsou a realidade dessa mudança profunda na forma como nos comunicamos nessa desincorporação.

— E a coisa no *Second Life* é que você faz seu próprio avatar. Quando comecei, era tudo baseado em texto. Era tudo mensagem de texto. Portanto, não havia gênero.

H

— Gênero?

DC

— A expressão de gênero foi uma decisão, assim como é no mundo real agora.

— O *Second Life* estava à frente na derrota do gênero como uma construção. Também ajudou a derrotar o racismo de certa forma.

— Então me diga o que você pensa... Estava pensando aqui, como você entrou em contato com a *New Art City*?

H

— É um longo caminho. Tive a oportunidade de falar sobre isso na semana passada. Nós, Sammie, Kiki e Kate, fizemos uma exposição física em Taipei, Taiwan, e na inauguração, começamos a conversar sobre isso. Então está tudo fresco na minha cabeça.

— Oh, aqui diz que essa reunião gratuita terminará em dez minutos. Acho que podemos fazer outra depois disso.

DC

— Podemos nos reunir em outro momento. Tenho que começar a trabalhar depois da nossa reunião.

H

— Sim, adoraria conversar mais com você. Podemos fazer outra sessão se você quiser. Sinto que seria bem bom.

— Mas como eu ia dizendo, como você, comecei como pintor durante os anos de faculdade. E é muito engraçado a gente compartilhar essas semelhanças, porque venho de um lugar que se você for pobre e artista, você terá algumas dificuldades de ter recursos.

— Então, como pintor, sempre tive que improvisar. Comecei a usar o Photoshop, comecei a fazer pintura digital. E logo depois comecei a fazer videocolagem, tipo pegar vídeos da internet, remixar. E um ano antes da pandemia, eu investi fortemente em fazer instalações, grandes instalações com meus vídeos.

— Isso era minha prática. E aí veio a pandemia e acho que um mês ou dois meses depois, recebi um convite para participar de uma das primeiras exposições coletivas

na *New Art City*. Foi uma exposição chamada *Hyper Transfer Protocol*. Que, aliás, foi o primeiro contato que a Sammie teve com a plataforma.

— E depois disso, toda a minha prática como artista mudou.

— E então, comecei a criar trabalhos apenas para a *New Art City*. Tipo, ficou introjetado em meu pensamento artístico.

— Porque não havia limitações físicas. Limitações que tive que lidar toda a minha vida. Era como se parte da minha imaginação estivesse online.

— E então fiz um projeto coletivo chamado *Tropical Meridional Fiction* para o primeiro aniversário da *New Art City*. E este ano, fui o segundo artista em residência, e foi incrível.

— No momento, estou conduzindo outro projeto que é uma residência para artistas daqui do Brasil que nunca tiveram a oportunidade de conduzir uma prática virtual. E, a partir dessa residência, estamos produzindo outra exposição virtual coletiva.

DC

— Bem, ansioso por isso, cara. Acompanho tudo o que acontece na NAC.

H

— Fico feliz.

— **DC**

— Eu os conheci através da Leonardo, a revista, revista de arte. E devido à minha experiência, o diretor criativo da Leonardo me pediu para criar uma obra na plataforma. Na verdade, eles me pediram para descobrir qual ferramenta seria melhor, *Mozilla Hubs* ou *Second Life* ou NAC. Acabei escolhendo a NAC.

H

— Se não fosse pela *New Art City* e esta colaboração nesta comunidade, eu não estaria nos lugares que estou, internacionalmente.

— Como eu disse, estou no interior do Brasil. Não estou em uma capital, não estou em São Paulo, nem no Rio de Janeiro. Sou um artista periférico. E agora tenho toda uma comunidade internacional na qual posso confiar.

DC

— E é ótimo ter você aqui como parte desta comunidade. Acho que vocês colaboram muito, trazendo esse outro contexto dessa nova época.

H

— E eu respeito muito esse conhecimento que você compartilhou. Passamos apenas meia hora, mas aprendi muito.

DC

— Bem, continuaremos a conversa.

H

— Sim.

DC

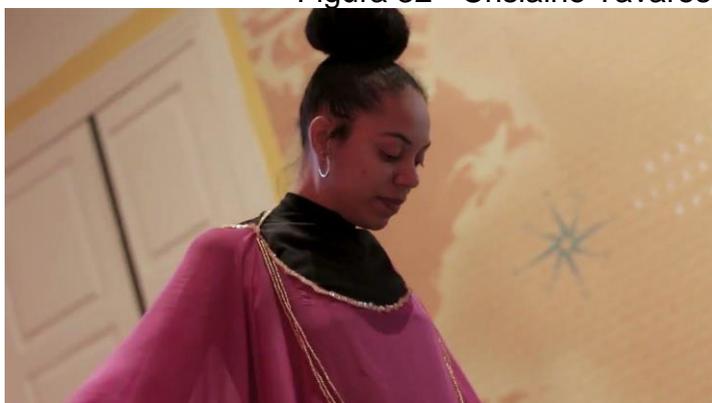
— Fico feliz em continuar conversando e prometo deixar você falar mais na próxima.

H

— Não, não se preocupe com isso.

6 Entrevista com Crislaine Tavares / Sobre sua obra “Quarto-lar”, participante do projeto Sonhos de uma noite de verão, e suas reflexões a partir dessa vivência

Figura 32 - Crislaine Tavares.



Fonte: arquivo de Crislaine Tavares (2022).

Nascida em 1997, Rio de Janeiro, Brasil. Artista visual, pesquisadora, graduada em Gravura pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Atualmente no Programa Ventre-n1 da galeria HOA.

No início de sua trajetória artística, pesquisou sobre a objetificação da mulher negra, durante esse processo, deparou-se com sensações muito complexas. Após tentativas frustradas de continuar com essa pesquisa, que estava gerando seu adoecimento, deu início a uma pesquisa em desenvolvimento, em que optou por experimentar a abstração lírica, em um processo de encontro consigo mesma, buscando uma comunicação interna com o sensível no exercício de quebra das imposições externas sobre o seu corpo – sentir, saber e pensar – principalmente a partir do desenho, e entre outras linguagens, como um processo de escrita sobre sua movimentação, dialogando com o lugar onde mora, e com memórias que permeiam esse lugar de origem, como ponto de partida.

Com o passar das experiências com o seu trabalho, vem afirmando os sentidos como uma forma de conhecimento, que busca nutrir o corpo diante de uma escuta mais atenta, em que acolhe e opta sempre por cuidar, como uma

estratégia de não adoecimento, traçando seus caminhos percorridos.

Entrevistei Crislaine nos dias finais de dezembro de 2022. A entrevista teve como objetivo um exercício de memória e reflexão sobre nosso processo, eu como organizador e ela como artista, em nosso projeto *Sonhos de uma noite de verão*. Minha amizade com Crislaine vem desde quando fizemos a webresidência da BICA plataforma, já citada aqui. Durante esse novo projeto da *Sonhos*, Cris veio para Porto Alegre durante o período de abertura da exposição física na Casa de Cultura Mário Quintana, e realizou atividades relacionadas a sua obra *Quarto-lar*. Mais especificamente, a atividade “Praticando a proteção de novos sonhos”, que se constituiu de um exercício aberto para o público, em uma imersão em sua prática de criação artística, sendo o resultado uma produção coletiva em tecido que depois foi escaneada em 3D e levada para seu espaço virtual na *New Art City*.

Tais como as entrevistas prévias, alguns tópicos foram pensados para guiar nossa conversa:

1. Como foi o processo de concepção e desenvolvimento da obra *Quarto-lar*? Pensando em desafios e novas possibilidades para sua prática.
2. Como que idealmente você gostaria de instalar esse trabalho virtual em uma instalação física?
3. Você poderia contar mais um pouco sobre a oficina "Praticando a proteção de novos sonhos", no âmbito da exposição *Sonhos de uma noite de verão* na Casa de Cultura Mário Quintana? E pensando em como ela se decorreu, seria possível usar o escaneamento 3D do resultado da oficina como possível trabalho, dentro de sua prática?

H: Henrique Fagundes

C: Crislaine Tavares

C

— Deixa eu pensar.

H

— Manda bala.

C

— Acordei cedo, aí eu estava pensando nas perguntas que você fez, né? E aí, eu estava até ponderando escrever antes, mas percebi que seria melhor falar desse processo durante a conversa.

— Não tem como deixar de falar que foi um desafio, né? E aí fiquei pensando que Quarto-lar foi uma possibilidade de eu aprender um pouco mais sobre coisas que eu não imaginava.

— Lembro que quando vi seu trabalho nos encontros da BICA, a gente não tinha noção nenhuma de como era o processo de criação de um trabalho em realidade virtual, em ambientes virtuais.

— Então sinto que Quarto-lar foi realmente essa possibilidade de aprender algo que eu jamais imaginaria aprender sozinha.

— Pensando que a nossa geração, ela tem um pouco mais de acesso à tecnologia, mas entre muitas aspás, né? A gente conhece muita coisa, mas nosso lance é muito mais sobre atuação em redes sociais, conhecimentos de edição de fotos. Embora tenha gente que parta para as ferramentas 3D, acho que isso não é de tão fácil acesso ainda, né?

— Então, poder ter uma instrução para poder realizar isso é muito importante. Foi um desafio, principalmente quando vi aqueles trabalhos que você estava mostrando durante nossa residência, pensar como chegar num resultado a partir dessas referências.

— Eu quis pegar um pouco do meu trabalho prático, né? Porque é muito difícil quando a gente está dentro do trabalho, está ali o tempo todo com o trabalho físico, né? Pensar que você pode expandir isso para dentro do um trabalho de realidade virtual.

- A gente surta, quer fazer um trabalho mega elaborado. Principalmente quando não tem essas limitações físicas. Podemos expandir as questões do trabalho, podemos abstrair as condições dele sem se prender muito.
- Então, pensei um pouco em começar explorando o básico, que era a ideia do quarto, e a partir disso, fazer com que as pessoas pudessem navegar a partir dele.
- Pegar um pouco do que aprendi com um pouco do que você me ensinou e tentar jogar com as coisas que eu queria mostrar de fato: um quarto, os textos que eu escrevia durante a noite, minhas tentativas de tocar teclado...
- E Quarto-lar, ele dá esse...poderia dizer um acesso? Ao meu íntimo.
- É um compartilhamento generoso, um compartilhamento generoso do que sou, queria pegar um pouco do que é a minha vida e alastrar isso com esses elementos que compõem o espaço, tipo o monte de plantas.
- Queria mostrar um pouco de mim. E eu achei que o resultado do trabalho, embora fosse esse, esteticamente acho ele bem simples, e sinto que ele é muito forte pelos questionamentos, e não pelo visual. Óbvio que o visual é algo que parece bem importante dentro da realidade virtual, mas, eu acho que existem diversas maneiras, de você se conectar e de você acessar o outro e acessar o trabalho, né? Então, é mais ou menos isso. Assim que tenho pensado nesse trabalho.

H

- Eu estava pensando.
- Esses dias encontrei o Gabi (Gabi Farias) e conversamos sobre como foi a experiência de produzir essa exposição no espaço físico.
- E a gente se deu conta de que a Casa de Cultura tinha pouca estrutura para receber o trabalho da melhor forma, da maneira ideal.
- Claro, porque era o primeiro trabalho que aquela instituição estava recebendo dessa linguagem, que exigia certas coisas, certos tipos de equipamentos que outros trabalhos não exigem.
- E aí acho que isso tem a ver com nossa segunda pergunta também: como que você realmente gostaria de instalar esse trabalho num espaço físico? Se fosse só o seu, assim, só você? Tipo, toma Cris, esse andar inteiro, esse pavilhão inteiro, essa galeria inteira, sabe? Para que Quarto-lar pudesse ser realizado.

C

— Acho que sem dúvidas, pensando no corpo de acesso que tive, né? Acho que um óculos de realidade virtual, dentro de um espaço seria ótimo, pra poder navegar e tal, mas assim, se eu pudesse, eu criaria de fato a estrutura que compõe o trabalho.

— E a partir dali, eu acho que eu deixaria os vídeos rolando com projeções das plantas, e em cima a esfera. Acho que se eu tivesse essa possibilidade, eu efetuaría isso dessa maneira, pela simplicidade do trabalho. Porque acho que diferente de alguns, ele consegue se enquadrar dentro do cubo branco de alguma forma.

— Mas isso era algo que eu realmente não havia pensado. Como recriar de fato esse trabalho dentro de um espaço físico. Mas enfim, ele teria uma demanda de ter projeções, de ter outras coisas.

H

— E dentro da sua poética ao longo desses anos, como Quarto-lar entra nesse escopo de sua prática artística?

— Vou dar um exemplo: desenvolvi a trilha sonora para um espetáculo de dança e, tipo, foi incrível.

— O processo foi indicado para um prêmio, e foi a única trilha sonora que fiz na vida. E às vezes tenho dificuldade de colocar isso dentro da minha prática artística, porque foi algo ocasional. E então queria pensar se você sente que realizar Quarto-lar traz uma sensação parecida, como que ele funciona dentro das lógicas de tua prática?

C

— É, eu acho que esse trabalho em si ele funciona muito bem dentro da minha poética, principalmente por eu estar falando de como eu me movimento.

— Eu consegui explorar dentro desse trabalho algo que não tenho tanta facilidade de explorar em outros trabalhos, que é a questão do texto. Eu estava até pensando nisso hoje, de como colocar os meus textos dentro do meu trabalho. Porque, embora eu pinte, borde, desenhe e tal, às vezes eu não consigo transcrever tudo o que quero dizer.

— E Quarto- lar, ele entra na minha poética como um trabalho completo, onde eu consigo inserir não só a questão visual dos meus trabalhos físicos, como também o meu trabalho com textos...meus trabalhos de pensamento, né? Porque sinto que minha poética ela vem também de como eu gostaria de mostrar esse meu lado poético, esse meu lado mais sentimental, questionadora.

— Sim, como uma pessoa que sente muito, né? Então acho que esse foi um trabalho completo para mim, assim, que consegui explorar muitas coisas, principalmente o texto.

— Então ele me deu essa possibilidade de imaginar outros trabalhos para além da pintura e do desenho. Posso fazer uma instalação com a pintura, com o texto, com a projeção.

— O processo me abriu um pouco mais o leque de possibilidades de explorar outros trabalhos, em outras linguagens.

— Então, assim, acho que sim, se encaixou perfeitamente, né? Porque eu já trabalhei com instalação, mas nunca trabalhei com instalação e texto, que é uma prática que gosto bastante.

— Escrevo bastante e raramente mostro os meus textos. Então, foi uma possibilidade de estar expondo isso, e de pensar em como posso trazer o texto para dentro do meu trabalho, então acho que esse foi o trabalho que conseguiu relacionar tudo.

— Gosto muito dele, eu tenho um carinho muito forte. Foi ótimo estar construindo ele contigo.

H

— Você disse que ele é simples, mas discordo, eu acho que atingimos o simples como um atributo muito difícil e certo, então acho que nisso ele é assim, simples, porém complexamente certo.

C

— Sim, a gente conseguiu fazer isso.

H

— O fato que tu propôs isso, me deixa muito feliz, era o trabalho que eu mais fiquei navegando e revisitando lá na exposição na Casa de Cultura, era o que eu mais gostava de entrar e ficar viajando assim. Acho que ele tem uma arca de imersão justamente por essa simplicidade.

C

- Sinto que ele tem uma potência de fazer com que as pessoas acabem se identificando e pensando, né? A partir dele.
- Então, teve alguns trabalhos que apresentei na época da BICA que eu conseguia chegar a certos outros questionamentos.
- Que foi aquele trabalho de vídeo que estava bem perto do nosso trabalho. E Quarto-lar foi um trabalho que eu só fui e pensei “vai lá e faz”. Acabei fazendo a cabeça das pessoas girarem até cansar.

H

- No caso, parece que o teu trabalho acabou simulando um carinho na cabeça dos espectadores. Daqueles que fazem dormir bem.
- Bom, a última pergunta seria sobre a atividade Praticando a proteção de novos sonhos.
- Por exemplo, estou com o teu tecido aqui ainda. O resultado da oficina. E daí fiz aquele escaneamento 3D do tecido, e fico me questionando se tem a necessidade de eu ter o tecido ainda, porque tem aquele registro, e então queria saber como foi, tua leitura da oficina, e o que você acha desse uso desses artefatos digitais? Assim, dessa imaterialidade em práticas artísticas.

C

- A oficina mexeu muito comigo pelo fato de ter sido sobre encontro, né? Eu nunca tinha visto a Guta, nunca tinha te visto pessoalmente.
- Então, a princípio, eu quis brincar, né? Com aquilo que a gente só falou o tempo todo, sobre sonhos, então levei a poesia de mesmo título, Praticando a proteção de novos sonhos, da Conceição Evaristo, para fazer com que a gente pensasse cada vez mais, sobre os sonhos, e como que as pessoas lidam com sua subjetividade a partir deles.
- Ao esticar o tecido, e ver as pessoas interagirem comigo a partir dele, e compartilhando comigo também os sonhos que elas tinham sobre novos futuros... foi algo que acabei questionando em nosso processo, novos futuros. Porque todo mundo acaba pensando sobre isso.

— Acredito que esse questionamento está em todo mundo, né? Então criar uma proposta a partir disso, e ver como as pessoas vão se relacionar a partir da proposta, foi algo muito forte. Eu não imaginava o resultado que teria. E, principalmente, por ele ser a minha primeira viagem de trabalho, relacionada a uma exposição.

— Eu me senti muito acolhida, de fato, muito bem recebida. Acho que foi um momento muito importante para mim, porque eu precisava sair um pouco do Rio. Tenho muitas questões aqui que perpassam minha prática, e aí eu me senti muito abraçada.

— Foi um momento bem especial. De você ver como é, como a partir da minha entrega essas pessoas se entregam também.

— Então, foi o que tornou todo o processo especial.

— E eu gosto da possibilidade do escaneamento, de ter o trabalho materializado de alguma forma, mas eu também gosto muito do resultado, né? Do que foi feito a partir daquele momento.

— Então sinto que ter dado o trabalho de presente pra ti, é um registro de que estive aí.

— Pra mim, tenho esse registro na minha memória, do que Porto Alegre trouxe para mim.

— Então penso que pra mim, é muito mais importante esse registro mental, de como que as coisas se deram a partir do registro material.

— Então gosto, sim, da possibilidade, mas eu não sinto que tenha tanta importância, porque a atividade não foi só o tecido, foi o todo, né?

H

— Exato, é outra forma.

— O tecido em si já é uma forma de registro.

C

— Isso, não é objeto, já é uma forma de registro em si, então tem um jogo entre o material e o imaterial.

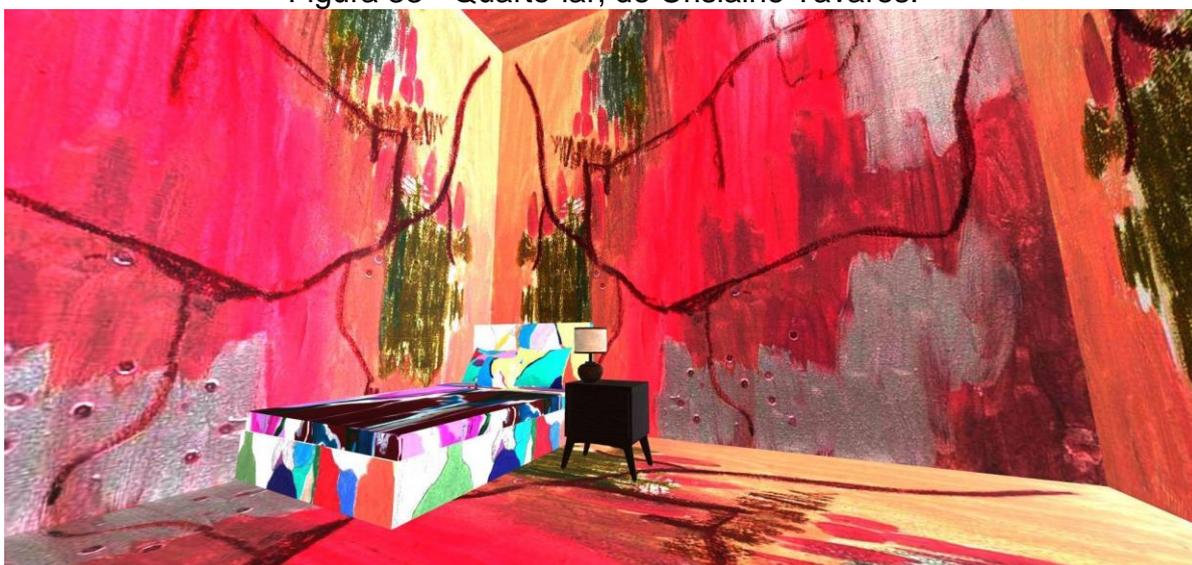
H

— Ele está bem aqui, guardado. (aponta pra trás da câmera)

C

— Então, acaba que eu me interesse mais por esse registro, né? Mental, porque não tem como eu esquecer, sabe?

Figura 33 - Quarto-lar, de Crislaine Tavares.



Fonte: New Art City (2022).

Segundo a descrição de Crislaine Tavares sobre o próprio trabalho na *New Art City*:

"Quarto-lar é um espaço onde habita signos produzidos em minha existência. Plantas, desenhos, pinturas, poemas, música, com a maioria deles como objetos 3D. Uma esfera feita de pintura, que segue na parte de cima do cenário como um mundo, como um sol que me guia, flutuando sobre plantas que fazem parte da minha vida. Onde no meio delas consiste um cubo com pinturas importantes na minha trajetória artística que transformo em um quarto que flutua sobre esse espaço, com uma cama feita de desenhos, minha voz sobre ele e uma exibição de vídeo sobre meu desejo de tocar teclado. Na esfera quis construir uma ideia de mundo. Escrevi um poema e produzi um vídeo que estou deitada buscando me sentir confortável comigo mesma, e que, através do poema, transmite um pouco de minhas angústias e pensamentos. O poema que segue no espaço junto com as plantas que flutuam sobre ele segue a mesma questão. O espaço está na cor salmão mesclando para rosa, mesclando entre suas tonalidades, e não há um chão. Segue com plantas que flutuam e pausadamente em uma das plantas se encontra o cubo de pinturas, que nomeei como quarto e ao entrar ecoa minha voz comentando sobre o que gostaria de ser um quarto. Com uma cama em 3D feita de desenhos

abstratos de minha autoria, ao lado dela há uma cômoda com um abajur. Em frente à cama segue um vídeo onde estou tocando teclado no quarto de uma outra pessoa.”

TAVARES, Crislaine (2022).

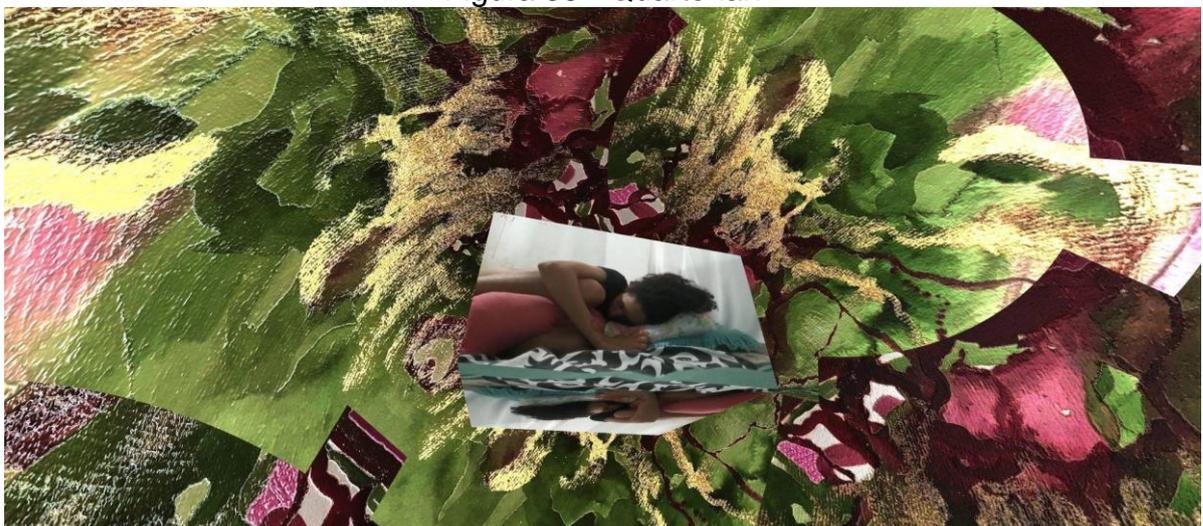
Figura 34 - Quarto-lar. Vídeo de Crislaine tocando teclado.



Fonte: New Art City (2022).

Quarto-lar. A idealização do conforto, envolto de uma esfera com texturas feitas a partir de uma pintura sua. Ao centro, um vídeo de Cris adormecida:

Figura 35 - Quarto-lar.



Fonte: New Art City (2022).

Figura 36 - Quarto-lar.



Fonte: New Art City (2022).

Poema que acompanha o ambiente virtual:

“as coisas tem seu tempo próprio no qual é impossível saber
definir
os momentos se esvaem
os sentimentos caem
e eu que não tenho nada
preciso
prefiro
seguir.”

Figura 37 - Escaneamento 3D do tecido resultado da oficina de Crislaine Tavares.



Fonte: arquivo do autor (2022). Disponível em: https://youtu.be/0cxIWqh_ejk

Contrapondo com a resposta de Crislaine, sobre ela gostar do registro em forma de escaneamento, mas para ela importar mais o registro mental da vivência que teve durante as atividades de abertura da Sonhos de uma noite de verão, penso que para mim o escaneamento se torna um reforço da memória. Uma forma de significar o momento além do que é vivido. Perpassa o registro, mas vai além, é a plasticidade do registro, e a possibilidade de intervir nele digitalmente.

Figura 38 - Crislaine Tavares e eu em nossa entrevista, 29 de dezembro de 2022.



Fonte: arquivo do autor (2022).

7 O terceiro espaço

Meu pai, de 54 anos, não é uma pessoa de muitos amigos no mundo físico. Os poucos que se mantiveram durante a vida, se vêem raramente, apesar da afetividade. Meu pai trabalha muito, como operador de trem da empresa Trensurb, e todos os dias, após seu expediente, ele se reúne com seus amigos virtuais na plataforma Discord, via chamada de voz, e ali eles jogam um jogo chamado *Flight Simulator*, jogo conhecido pela simulação de voos comerciais de maneira quase real, exigindo de quem joga um amplo conhecimento de operação de voo, comandos, e noções de práticas áreas. Sempre me intrigou o fato dele se entregar de fato para essas amizades durante essas simulações, rir, chorar de rir, e se engajar de verdade nessa comunidade e nesse ritual proposto por ela. Para ele, é um compromisso real, apesar de virtual, pois demanda toda seriedade e concentração que ele pode ter.

O filósofo Henri Lefebvre (LEFEBVRE, 2004, p. 1991) em seu livro *Ritmanálise: Espaço, Tempo e Cotidiano*, divide o espaço em três características a partir da experiência humana: o espaço percebido; o espaço concebido; e o espaço vivido. O espaço percebido é o espaço que é visto e experimentado através dos sentidos e é uma representação da realidade. O espaço concebido é o espaço da imaginação, o espaço das ideias e representações que herdamos do passado, e o espaço vivido é o espaço da atividade humana onde as experiências se transformam em ação.

Masoud Kosari e Abbas Amoori (KOSARI, AMOORI, 2018, p.13) defendem que a criatividade em todos os aspectos científicos, culturais, artísticos e normais da vida é o resultado da mistura de espaços mentais. Portanto, segundo eles, apresentando um contraste aos espaços de Lefebvre, o terceiro espaço seria o espaço mental combinado e híbrido que existe na mente do usuário (de aplicações de computador, de jogos, etc) e que constrói sua estrutura cognitiva durante o uso dessas aplicações. DC Spensley, em sua entrevista comigo, comentou que ali, naquele momento do espaço-tempo, estávamos no terceiro espaço.

Pensando assim, a comunidade virtual de meu pai e seu compromisso com ela seria o que poderíamos chamar de espaço híbrido, ou espaço misturado, dentro desses três espaços. Por meio do jogo, ele e seus amigos podem interagir entre si de uma forma que pode ser vista como uma forma de conexão social, mas também de uma construção de uma atividade virtual em conjunto. Além de conversarem sobre assuntos diversos enquanto voam, eles geram conteúdo, trabalham em cima desse conteúdo, e conseguem alcançar uma gama de espectadores expressiva no escopo de entusiastas do meio.

Quando falo desse senso de encontro, diálogo, e cocriação durante as experiências propiciadas pela *New Art City*, e pelas produções resultantes da residência *Sonhos de uma noite de verão*, tento colocar, a partir dessas perspectivas individuais através da minha prática, o espaço virtual e sua vivência nele, como esse terceiro espaço sensível poeticamente. Pensar em como fazer o caminho de volta do virtual para o físico poderia ser refletido como um espaço híbrido.

Portanto, minha prática artística, além da produção dessas propostas em ambientes virtuais, perpassa as tentativas de compreender o papel dos espaços virtuais em termos de diálogo, interação, e cocriação. Penso que a participação de meu pai em uma comunidade virtual por meio do jogo *Flight Simulator* permite uma

conexão social, e também uma cocriação, mesmo que não pensada artisticamente, e sugere que esse espaço virtual pode ser considerado um espaço híbrido que combina elementos de espaços conhecidos, concebidos e vividos como descritos por Lefebvre. Além de tudo, essa transição dos espaços virtuais para os físicos, em meios de manifestação poética, também pode ser considerada uma tentativa de espaço híbrido. Penso que, dentro dessa produção de trabalho em arte, tento exercitar maneiras pelas quais os espaços virtuais podem facilitar o diálogo e a interação e como eles podem ser entendidos e vivenciados em relação a outros tipos de espaços.

8 Perspectivas além da Realidade Virtual: autoficções, afeto e memória em Realidade Aumentada

Durante o processo de pandemia, e devido ao isolamento social por conta da Covid-19, que se decorreu principalmente durante os anos de 2020 e 2021, criei o hábito de caminhar pela cidade para desopilar do estresse de estar sempre fechado em um apartamento, olhando o dia inteiro para telas. Geralmente, só levava celular, documento de identidade e chaves, e ia andando sem rumo, analisando os prédios, as esquinas, e as ruazinhas do Centro Histórico de Porto Alegre que nunca havia prestado atenção. Tentava, de qualquer maneira, levar-me pelo ato de andar e gastar um pouco da energia contida por conta do tempo ficado em casa. Foi durante um projeto comissionado pelo edital FAC Digital RS de 2020 que tive a ideia de tornar isso uma prática artística. Fiz um breve trabalho sobre os símbolos das instituições da cidade. Usei técnicas de Realidade Aumentada, a partir da ferramenta de filtros disponíveis no Instagram, para ressignificar esses objetos de poder e colocá-los em lugar de disputa institucional, através de vídeos utilizando-os com minha câmera do celular, misturando-os ao espaço físico.

8.1 Lugar Afeto

Lugar Afeto é uma escultura em realidade virtual baseada no formato que o bairro Niterói ocupa no mapa de Canoas, Rio Grande do Sul. Ela surge a partir de um processo de retorno, após um período vivendo em Porto Alegre durante essa época de isolamento social. Esse retorno potencializou um sentimento de

pertencimento e, conseqüentemente, o desejo de falar sobre o que causava ele. Voltando a perceber elementos que me rodeavam, a partir da caminhada, do andar de bicicleta e skate, instiguei-me a reproduzi-los em forma de escultura: o skate, a canoa, o boné, os grafittis, o picho. Todos esses são elementos afetivos que compõem esse trabalho, elementos ligados à minha infância. Elementos que de certa forma foram renegados por mim mesmo em uma tentativa de acesso a outro centro. Durante meus anos em Porto Alegre, sempre senti esse estranhamento, essa ausência de algo que não conseguia botar em palavras. Voltar e me assentar no meu bairro, mais especificamente na seção que moro, na Vila Fernandes, fez que meu olhar ficasse voltado a esses lugares que já não mais frequentava, já não mais pertencia.

Junto da renderização 3D dessa escultura, está outra renderização, a da rua da frente da minha atual casa em Canoas. Como maneira de eternizar esse muro e essa fachada, eu a escaneei a partir do uso de fotogrametria, e a transformei em objeto 3D.

Lugar Afeto é uma tentativa de capturar e recriar o sentimento de pertencimento e ligação a um lugar. É uma forma de expressar minhas próprias emoções e pensamentos ao voltar para minha cidade natal após um período morando em uma cidade maior. Em Lugar Afeto, quis que as pessoas pudessem, de certa forma, estar onde estou e sentir o que sinto.

Em razão disso, trago a seguir um registro da vista da plataforma da estação Fátima da Trensurb, que uso para me locomover com frequência. Foi uma das referências para a criação da escultura.

Figura 39 - Vista da plataforma da estação Fátima da Trensurb.



Fonte: arquivo do autor (2022).

Figura 40 - Frente da minha casa escaneada com a técnica de fotogrametria, que gera modelos 3D a partir de fotos 2D.



Fonte: arquivo do autor (2022).

Figura 41 - Demonstração de uso da escultura virtual Lugar Afeto, através do filtro do Instagram.



Fonte: arquivo do autor (2021). Disponível em: <https://www.instagram.com/ar/351566396640890>

Ao continuar esse exercício, encontro-me numa realidade diferente, agora com contato social intenso, mas ainda rodeado pelos mesmos locais que influenciaram a minha experiência de caminhar e ligar o espaço físico com a experiência intangível da emoção. Após um ano morando em Canoas, reflito sobre dois registros ao caminhar pelo Centro Histórico de Porto Alegre.

O primeiro registro se dá em um lugar que é muito ambíguo para mim. Enquanto ele é banal pela quantidade de vezes que passei, e passo lá, ele me marca de maneira afetiva através de muitos episódios da minha vida. É um lugar específico marcado pela localização do Relógio do prédio da MBM, na rua dos Andradas, entre a lancheria P.h.ade e o restaurante D'Torres. Lado direito de quem vai em direção ao rio Guaíba. Apesar da carga cotidiana desse objeto, e desse pedaço de calçada de menos de 10 metros, sempre arrepio um pouco quando passo por lá.

Já disse “eu te amo” embaixo do relógio. Já disse “eu te amo” na distância entre esses dois pontos. Já passei por ali em momentos muitos ruins, que contrastavam com esse afeto. Além de tudo, é um objeto que me serve de uma função muito pontual: pego o trem para Canoas, e sempre olho para o relógio como um guia, que me acalenta e me faz tomar a decisão certa de sempre pegar o último trem.

Figura 42 - Neural Radiance Fields (NeRF) do relógio da MBM na rua dos Andradas.



Fonte: arquivo do autor (2022). Disponível em: <https://youtube.com/shorts/pGjAAxhoZRg>

O segundo registro tem a ver com a passagem do tempo de sua forma mais bruta. RM foi um *pixador* e grafiteiro de grande influência entre os anos 1990 e 2010, e foi também de grande influência para o início de minha trajetória artística. Tirei a primeira foto em setembro de 2021, e a segunda em dezembro de 2022. Entre esse um ano, uma vida. Minha vida.

Após essa passagem de tempo, RM veio a falecer. O prédio foi pintado. O *grafitti* foi apagado. Tudo o que sobrou é essa prova imaterial da passagem do tempo: como as árvores de Chris Marker, tiradas com 40 anos de diferença. Retomando esse pensamento, o reparafraseio:

"No meio, na varanda, a árvore cresceu, só um pouco. Dentro destes poucos centímetros, quarenta anos da minha vida."

Figura 43 - Graffiti de RM.



Fonte: arquivo do autor (setembro de 2021).

Figura 44 - Mesmo prédio da figura 43.



Fonte: arquivo do autor (dezembro de 2022).

De certa forma, esses dois registros, do relógio e do picho de RM, estão interligados. Ambos são lugares que associa à passagem do tempo e às memórias e emoções que o acompanham. Embora ambos sejam lugares físicos, eles também fazem parte de uma paisagem imaterial maior – a paisagem de minhas memórias e emoções.

Com isso, passei-me a interessar a fazer esses registros usando tecnologias de Realidade Virtual e Realidade Aumentada que pudessem traduzir esse sentimento, preservar esses lugares, e fazer o arquivamento desses ambientes. Aqui, coloco a Realidade Aumentada como esse guarda-chuva de aplicações que permitem ampliar a realidade já existente – em contraste da Realidade Virtual, que em minha prática se voltava para a criação de ambientes fictícios em ambientes virtuais.

8.2 O arquivamento de narrativas outras através do uso de ferramentas de Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Sammie, em nossa entrevista presente no capítulo 8, comenta sobre como é corriqueiro a temática de arquivamento de narrativas marginalizadas no escopo de nossa prática. Penso o significado de marginalizado como narrativas que se

encontram fora do centro, em um contexto sócio político e cultural, “narrativas outras”. Portanto, o amplo acesso a tecnologias que outrora seriam reservadas a empresas e a pesquisas científicas, tais como a ferramenta de escaneamento LiDAR¹⁹, presentes nos últimos aparelhos Iphones, e aplicativos como Polycam²⁰ e Luma AI²¹, leva artistas a conseguirem reconstruir suas ancestralidades, suas raízes, e os lugares das quais pertencem, de maneiras pontuais dentro do contexto onde suas práticas se desdobram. Os artistas podem criar instalações de arte interativas que permitem aos visitantes vivenciar as histórias dessas comunidades à margem. Essas histórias podem ser exploradas por meio de experiências de Realidade Virtual que permitem aos usuários mergulhar em um ambiente 3D e aprender mais sobre a história e a cultura desses lugares. A Realidade Aumentada pode ser usada para sobrepor arte interativa, paisagens sonoras e elementos visuais, criando uma experiência interativa com esses espaços. Pensando além das possibilidades das instalações de arte interativas, as ferramentas de Realidade Virtual e Aumentada também podem ser usadas para criar documentários interativos e vídeos educativos que fornecem uma visão aprofundada das vidas e histórias dessas comunidades. Ferramentas de Realidade Virtual e aumentada podem ser usadas para criar mapas interativos, permitindo que os usuários explorem os limites geográficos e políticos desses lugares. A lista de possibilidades é longa.

Um exemplo que trago é da artista residente anterior a mim na *New Art City*, Heeso Kwon, artista multidisciplinar da Coreia do Sul, que vive na região da Baía de São Francisco, na Califórnia. Em 2017, Kwon iniciou uma religião autobiográfica feminista chamada “Leymusoom”, pensando-a como uma estrutura em constante evolução para explorar suas histórias familiares e sua possível libertação feminista comunitária. Aqui, falaremos em específico de seu trabalho intitulado “LeyMusoom Digital Shrine”, ou “Santuário Digital da LeyMusoom”, produzido durante seu período de residência na plataforma.

¹⁹ Tecnologia de escaneamento 3D via dispositivos laser de detecção de objetos.

²⁰ Aplicativo de escaneamento 3D baseado na técnica de fotogrametria.

²¹ Empresa de aplicativos de captura de ambientes 3D baseados na técnica de Neural Radiance Fields.

8.3 LeyMusoom Digital Shrine

Leymusoom Digital Shrine é um arquivo digital em forma de espaço virtual interativo que integra memórias da artista e de sua família. Com base em técnicas de fotogrametria, a artista escaneia objetos e lugares do dia a dia, tal como seu ateliê, e mistura com elementos de sua religião. Esse espaço é povoado por avatares que representam os membros de sua família, e dão o tom dessa experimentação entre o aspecto virtual a partir do real, e o objeto virtual imaginado.

Figura 45 - LeyMusoom Digital Shrine. Ateliê da artista.



Fonte: New Art City (2021).

À medida que os visitantes exploram esse espaço, eles podem encontrar esses objetos e lugares que possuem significado pessoal para a artista e sua família. Isso pode incluir itens do estúdio da artista, bem como objetos e artefatos relacionados à religião de Heeso. Há essa sensação de profundidade e significado espiritual dentro do espaço virtual, a partir dessa interseção entre real e do virtual, e uma celebração da história pessoal e espiritual da artista.

Em um dos espaços, Heeso convidou amigos próximos para que participassem de um ritual em forma de celebração em um parque em São Francisco. Enquanto comem, são escaneados e imortalizados por meio de técnicas de fotogrametria, sendo então transferidos para o arquivo virtual na forma de uma eterna festa em loop.

Figura 46 - LeyMusoom Digital Shrine.



Fonte: New Art City (2021). Disponível em: <https://newart.city/show/leymusoom-digital-shrine>

Vejo haver a possibilidade de arquivamento de histórias pessoais além do registro, buscando na autoficção, na plasticidade desses artefatos criados, uma imersão em realidades, em narrativas expandidas e ampliadas através dessas técnicas. Na permanência do objeto imaterial, há quase uma arqueologia virtual das coisas, uma permanência do que se vai. Faço um paralelo com um objeto de meu trabalho Observados por Máquinas de Adorável Graça: uma panela de minha já falecida avó Lorena.

Figura 47 - Observados por Máquinas de Adorável Graça. A panela de minha avó Lorena.



Fonte: New Art City (2022). Disponível em:
<https://newart.city/show/santuariodafamiliafagundesmachado>

Essa panela, que tem quase o triplo de minha idade, e ainda é usada por mim e minha família, durante nosso dia a dia. Não se sabe até quando ela continuará fazendo comidas boas quando cozinhamos nela, mas o aspecto de preservação imagética dela está aqui, nesse meu acervo pessoal digital, nessa exposição virtual, neste trabalho. Aqui e em *LeyMusoom Digital Shrine*, o objeto 3D serve como um símbolo poderoso da permanência das memórias e da influência duradoura de uma história familiar, mesmo depois da passagem das pessoas e do tempo. Ao digitalizar e preservar a imagem da panela dentro desse espaço virtual, consigo garantir que as memórias associadas à minha avó Lorena permaneçam, mesmo que a própria panela acabe se desgastando e se esvaindo com o tempo.

Figura 48 - LeyMusoom Digital Shrine. Hesoo Kwon reimagina as mulheres de sua família em forma de avatares digitais.



Fonte: New Art City (2021).

8.4 Lugares Afeto (antes que desapareçam) e a possibilidade de fósseis digitais

Tuvalu é uma pequena nação no Oceano Pacífico, composta por nove pequenas ilhas insulares. Com cerca de 11 mil habitantes, Tuvalu é conhecida por suas paisagens exuberantes, praias de areia branca, e águas cristalinas. Em 2100, Tuvalu talvez esteja abaixo do nível do mar, submersa, devido às mudanças climáticas e ao aumento do nível do mar. Mediante ferramentas de realidade virtual, há um projeto²²²³ voltado para a criação de um gêmeo digital de Tuvalu, um ambiente virtual que replique a ilha em detalhe, permitindo que os tuvaluanos e suas futuras gerações possam experimentar e preservar sua terra natal e sua cultura, mesmo que de forma digital.

²² Disponível em: <https://www.tuvalu.tv/>

²³ Disponível em: <https://www.nepalminute.com/detail/1594/tuvalu-creates-a-digital-twin-of-an-islet-in-metaverse>

Figura 49 - O ministro das Relações Exteriores de Tuvalu, Simon Kofe, diz que seu país está procurando maneiras de manter o estado, mesmo que desapareça devido às mudanças climáticas e ao aumento do nível do mar.



Fonte: Tuvalu Foreign Ministry/Reuters (2021)

Ultimamente, venho tentando preservar os espaços marginalizados de onde moro, na Vila Fernandes, em Niterói, por meio dessas técnicas de fotogrametria e *Neural Radiance Fields*. Nossa Vila, após passar a fazer parte do bairro de Niterói em Canoas, passa por um processo de gentrificação. Moradores novos e mais abastados, grandes construções que não consideram os vizinhos anteriores e o abandono de lugares que serviam a um propósito para a comunidade - muito de nossa história material está desaparecendo lentamente. Denomino essa prática como uma continuação do trabalho Lugar Afeto, agora como Lugares Afeto (antes que desapareçam).

Refiro-me poeticamente a esse processo de preservação desses espaços por meios digitais como a criação de "fósseis digitais". Essas versões digitais dos espaços físicos durarão muito tempo depois que os espaços físicos se perderem, e servirão como preservação por meio da lente de minha prática artística. Aqui, penso digitalização e prática artística como preservação.

Abaixo, registro em que me coloco junto de uma arte do grafiteiro canoense PIX:

Figura 50 - Esquina da rua 11 de julho com a Farroupilha, Canoas.



Fonte: arquivo do autor (2022). Disponível em: <https://youtu.be/wB8ogTMkjwM>

A seguir, mais um registro, dessa vez da esquina da rua Sapucaia com a D. Pedro II, em Canoas. *Pixado* na parede está a frase “é os guri pai V.F”, a qual se refere à Vila Fernandes.

Figura 51 - "É os guri pai V.F".



Fonte: arquivo do autor (2022). Disponível em: <https://youtu.be/LxHRUM7vSHE>

Então, há essa jornada de caminhar, de estar à deriva, de olhar pra esses lugares com outros olhos. De também poder mudar a estratégia, ir pra outros ambientes e experimentar os mesmos exercícios de andar. E há a jornada do registro, do que fica dessa experiência de deslocar-se. Entre elas, existe essa passagem do tempo. Esse retrato geográfico congelado num espaço-tempo, permitido por essas novas ferramentas de captura pensadas como processo artístico. Como já dito, há uma relação com o registro fotográfico, porém há outro campo expandido que proporciona maior interatividade e imersão. Posso, novamente, importar essa arquitetura em uma plataforma como a *New Art City* e

fazer com que as pessoas possam andar por esses lugares, virtualmente. Posso criar objetos a partir dessas técnicas, intervir neles digitalmente e recolocá-los em seu lugar físico através de filtros de Realidade Aumentada.

Penso, por fim, que a técnica em minha prática artística acaba por ter o papel de traduzir e ampliar as temáticas que me são caras, considerando as narrativas que envolvem quem eu sou, de onde eu venho. E também, sobretudo, das pessoas e lugares que me importam e que eu amo.

9 Conclusão

Nesses últimos dois anos, tenho me voltado para essa prática artística da criação de ambientes em Realidade Virtual, pensando-as sempre como subjetivas de sentimentos e emoções. Além de fazer uma cronologia dos trabalhos aqui desenvolvidos durante esse período, houve também a vontade de explorar como funcionavam essas práticas, além de minha perspectiva pessoal como artista. Ao entrevistar Sammie, DC, Crislaine, ao pensar em aspectos teóricos que ressonam com minha prática, e ao buscar entender o que são essas sensações dentro dessas novas ferramentas, e como elas afetam a experiência tanto da obra de arte produzida, quanto do vivenciamento dela, visei criar laços possíveis que conectam essas possibilidades de manifestações artísticas dentro dessas linguagens.

À medida que o campo de experimentação dessas ferramentas continua a crescer, mais e mais poderemos falar do uso delas de uma maneira que foque nessas interações afetivas, além de apenas experimentações tecnológicas. Usá-las como potencializadoras de narrativas e pensar como elas podem ser experienciadas – fazer com que seu acesso seja mais democrático, que essas plataformas, tal como a *New Art City*, possibilitem que artistas pensem novos meios de criação com condições para experimentá-los.

No entanto, ainda há desafios a serem enfrentados em termos de acessibilidade virtual e cultural. É importante trabalhar para tornar essas ferramentas mais amplamente disponíveis e pensar como elas podem ser usadas para contar as narrativas que nos interessam de maneira mais democrática e inclusiva.

Nos últimos dois anos, enfrentei inúmeras dificuldades materiais relativas ao acesso. Um dos desafios cruciais desse processo foi sempre perpassar as dificuldades de acessibilidade material dessas ferramentas: tanto com o acesso virtual, por ser ainda uma ferramenta que necessita que as pessoas tenham computadores mais robustos e conexões de Internet mais rápidas, quanto com o acesso cultural, por o projeto ser de origem estadunidense e estar todo em língua inglesa.

Com isso, aspiro seguir dentro desse campo recém desvendado, agora buscando tensões da volta para o mundo real, como essas caminhadas pela cidade – buscando outra visão de lugares materiais e o seu contraste com seu registro imaterial e virtual, porém real. Como sensibilizar essas ferramentas e continuar

contando as narrativas que me importam? Olhando para o futuro, espero continuar explorando o potencial da Realidade Virtual e Realidade Aumentada como maneira de chamar a atenção para essas ferramentas e as histórias que elas talvez possam revelar.

BIBLIOGRAFIA

元 (YUAN) ZHANG, Alice. **Eat Me**, 2021. Disponível em: <https://newart.city/show/eat-me>. Acesso em: 1 jul. 2021.

DEL CASTILLO, Sonia Marta de Carvalho Salcedo. **Arte de expor**: curadoria como exopoesis. Nau, 2015.

ETTLINGER, Or. **In search of architecture in virtual space** : an introduction to The Virtual Space Theory. South African Journal of Art History, 22, 10-23, 2007.

FAGUNDES, Henrique; MONTAGNE, Henrique; RAIN, Juno; MENDONÇA, de Oendu; IGOR, Maurício. **Tropical Meridional Fiction**, 2021. Disponível em: <https://newart.city/show/tmf>. Acesso em: 23 jan. 2022.

FAGUNDES, Henrique; TAVARES, Crislaine; VEECK, Felipe; OLIVEIRA, Guta; FARYAS, Gabi; AKAN NOG4YRA, Una. **Sonhos de uma noite de verão**: uma ficção tropical meridional, 2022. Disponível em: <https://newart.city/show/sonhosdeumanoitedeverao>. Acesso em: 20 dez. 2022.

GRAU, Oliver. **Arte Virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo. Editora da UNESP, 2005.

KOSARI, Masoud; AMOORI, Abbas. **Thirdspace**: The Trialectics of the Real, Virtual and Blended Spaces. ResearchGate, 2018.

KWON, Hesoo. **LeyMusoom Digital Shrine**, 2021. Disponível em: <https://newart.city/show/leymusoom-digital-shrine>. Acesso em: 19 dez. 2021.

LEFEBVRE, Henri. **Rhythmanalysis**: Space, Time and Everyday Life. Bloomsbury Academic, 2013.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.

MASSEY, Doreen. **Pelo Espaço**: Uma nova política da espacialidade. Rio de Janeiro: Bertrand, 2008.

PAULSEN, Kris. **Here/There**: Telepresence, Touch, and Art at the Interface. MIT Press, 2017.

POPPER, Frank. **Da Arte Tecnológica à Arte Virtual**, Massachusetts. MIT Press, 2007.

QUARANTA, Domenico. **RESPONSE**. Contemporary Art and Online Popular Culture. ARTPULSE, p. 34-37, 19 dez. 2014.

ANEXO A – Termo de consentimento de Sammie Veeler**TERMS OF FREE AND CLEAR CONSENT****Sammie Veeler**

I agree to participate, as an interviewee, in the project whose responsible researcher is the master's student Henrique Fagundes Machado, from the Visual Arts course, concentration area in Visual Poetics, from the Postgraduate Program in Visual Arts from the Universidade Federal do Rio Grande do Sul, which can be contacted by e-mail henriquef.machado@gmail.com and by telephone (51)98514-4131. I am aware that the research aims to carry out interviews with artists who work in virtual environments, aiming, on the part of the said student, to carry out the master's thesis entitled "Virtual Reality Exhibitions: Autofictions, affection and memory in virtual environments". My participation will consist of granting an interview that will be recorded and later, transcribed and included in the body of the research. I understand that this study has academic research purposes, and that the student will provide a copy of the transcript of the interview for my knowledge. Furthermore, I know that I can withdraw from my participation in the research whenever I want and that I will not receive any payment for this participation.



Assinatura

Los Angeles, January 11th, 2023

ANEXO B – Termo de consentimento Crislaine Tavares**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO****Crislaine Tavares**

Concordo em participar, como entrevistada, do projeto que tem como pesquisador responsável o(a) aluno(a) de mestrado Henrique Fagundes Machado, do curso de Artes Visuais, área de concentração em Poéticas Visuais, do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que pode ser contatado pelo e-mail henriquef.machado@gmail.com e pelo telefone (51)98514-4131. Tenho ciência de que a pesquisa tem em vista realizar entrevistas com artistas que trabalham em ambientes virtuais, visando, por parte do(a) referido(a) aluno(a) a realização da dissertação de mestrado intitulada "Exibições de Realidade Virtual: Autoficções, afeto e memória em ambientes virtuais". Minha participação consistirá em conceder uma entrevista que será gravada e após, transcrita e incluída no corpo da pesquisa. Entendo que esse estudo possui finalidade de pesquisa acadêmica, e que o aluno providenciará uma cópia da transcrição da entrevista para meu conhecimento. Além disso, sei que posso abandonar minha participação na pesquisa quando quiser e que não receberei nenhum pagamento por esta participação.



Assinatura

Rio de Janeiro, 13 de Janeiro de 2023

ANEXO C – E-mail de consentimento de DC

