

O TEMPO COMO REALIDADE AUMENTADA, VIRTUAL E METAFÓRICA: DISCUSSÕES NA NEBLINA

LE TEMPS COMME RÉALITÉ AUGMENTÉE, VIRTUELLE ET MÉTAPHORIQUE: DISCUSSIONS DANS LE BROUILLARD

Laura Borsa Cattani (Pós-doutoranda UnB/Doutora-UFRGS/professora substituta UFPel)
Munir Klamt Souza (Professor Doutor UFRGS)

RESUMO

O presente texto almeja refletir sobre experiências de curadoria, criação e difusão da arte contemporânea no contexto das restrições impostas durante a pandemia de Covid-19. Tendo como vórtices a Realidade Aumentada e a Realidade Virtual, esta pesquisa analisa o multifacetado projeto *O Tempo Como Verbo*, realizado pelo Instituto Cultural Torus. Com o tempo como vetor e conjugando diversas linguagens, se estabelecem aproximações entre a desorientação escheriana, a suspensão da descrença e o humor, permitindo uma reflexão sobre formas de instrumentalizar o uso da tecnologia e das plataformas de conteúdo para seguir criando, comunicando, fazendo conexões e resistindo, mesmo em isolamento.

PALAVRAS-CHAVE

Arte contemporânea; Realidade Virtual; Realidade Aumentada; Redes Sociais; Curadoria online.

SOMMAIRE

Ce texte vise à réfléchir aux expériences de commissariat, de création et de diffusion de l'art contemporain dans le contexte des restrictions imposées pendant la pandémie de Covid-19. Ayant la Réalité Augmentée et la Réalité Virtuelle comme vortex, cette recherche analyse le projet multiforme O Tempo Como Verbo (Le Temps comme Verbe), réalisé par l'Institut Culturel Torus. Avec le temps comme vecteur et fusionnant différents langages, des rapprochements s'établissent entre la désorientation eschérienne, la suspension de l'incrédulité et l'humour, permettant une réflexion sur les moyens d'instrumentaliser l'utilisation de la technologie et des plateformes de contenu pour continuer à créer, communiquer, établir des connexions et résister, même dans l'isolement.

MOTS-CLÉS

Art contemporain; Réalité virtuelle; Réalité augmentée; Réseaux sociaux; Commissariat en ligne.

A neblina como metáfora das perspectivas do setor cultural parece uma imagem adequada para usarmos em retrospectiva ao que foi o início de 2020. Na neblina sabemos que há uma realidade encoberta à frente, mas esta parece inacessível a nossos sentidos, e nela estamos impedidos de nos guiar. Nos momentos iniciais da pandemia no Brasil uma série de variáveis e imponderabilidades se sucediam, impossibilitando qualquer previsão sensata em relação aos acontecimentos. Notadamente com o fechamento dos espaços expositivos e cancelamento de eventos de arte, surgiram questionamentos sobre os rumos possíveis para a difusão da criação artística e sua reflexão neste contexto. Ao não se conformar em simplesmente esperar que esse momento passasse, agentes culturais começaram uma busca por alternativas, criando um conjunto de estratégias culturais que reagem, enfrentam e se moldam às outras condições vigentes.

Permita-me, a esse respeito, lembrar que, em grego, a palavra “crise” (krisis) significa o julgamento feito pelo que está em via de nascer sobre o que está em via de cessar ou, de modo mais coloquial, designa a peneira através da qual rejeitamos o que deveria ser descartado e mantemos o que vale a pena conservar. Trata-se justamente, quanto a esse tema, dessa predominância do materialismo e do economicismo que a crise sanitária mundial está pondo em xeque.” (MAFFESOLI, 2020, p. 4).

Iremos nos debruçar no presente artigo sobre o projeto *O Tempo Como Verbo*¹, resultado deste trajeto criado em meio à neblina, sob certos aspectos uma trilha tateante, quase às cegas, em que cada passo foi conduzindo cuidadosamente ao próximo. A pesquisa resultante traz um conjunto de reflexões sobre métodos e abordagens possíveis para a criação, difusão e fruição de conteúdos culturais em condições de restrição, que podem nos ajudar a pensar formas futuras de elaboração e apresentação da arte de maneira expandida, unificando o real e novas plataformas, incluindo aquelas ainda a serem desenvolvidas. Antecedido por dois projetos que lhe servem como fundação, *Arquipélago_2020*² (2020) e *Palíndromo do Tempo*³ (2020-21), o projeto *O Tempo como Verbo* foi concebido como uma proposta de integração entre diferentes linguagens, produzindo uma exposição imersiva em Realidade Virtual, eixo central do projeto, na qual fotografias, vídeos e esculturas trazem reflexões sobre as multifacetadas dimensões do tempo (<https://torus.art.br/tempo-como-verbo-exposicao-virtual/>). Com curadoria de Laura Cattani em parceria com Munir Klamt, e obras de André Severo, Andressa Cantergiani, Bruno Borne, Dirnei Prates, Ío, Túlio Pinto e Virgínia di Lauro, a

exposição é acompanhada por uma série de desdobramentos que se relacionam de forma direta e/ou tangente a ela: o livro *O Fim do Presente* que traz, de um lado, um catálogo da exposição com textos críticos e imagens das obras e, do outro, sete contos, cada um escrito por um/a autor/a⁴ tendo como ponto de partida uma das obras da exposição; o projeto educativo *Áster*, envolvendo palestras virtuais em diferentes universidades do estado do Rio Grande do Sul, material educativo disponível para download⁵ e livreto ilustrado⁶ que foi distribuído ao coletivo de pescadores de Várzea, em São José do Norte, e em dois aldeamentos indígenas na região de Rio Grande; *Sete Infinitudes*, trilha sonora⁷ baseada nas obras do projeto; a *Residência Artística Torus*, na qual três artistas⁸ fizeram uma imersão criativa, por uma semana cada, em uma casa no interior de Garibaldi; e a proposta de galeria em casa *Tempus Fugit*, com cinco filtros de Realidade Aumentada que permitem inserir obras tridimensionais⁹ em qualquer ambiente. Paralelamente, foi desenvolvida uma proposta chamada *Coalescer*, na qual jovens artistas e pesquisadoras¹⁰ elaboraram 10 postagens cada, tendo o tempo como ponto de partida, para publicar em um perfil do *Instagram* (@torus.arte).

Estes objetos foram escolhidos considerando as limitações que as restrições sanitárias exigiam, buscando a democratização e o livre acesso aos conteúdos pois, como pondera Maria João Costa, em sua dissertação *A realidade virtual e a realidade aumentada na exposição de obras de arte: a pandemia de COVID-19* (2020),

A fruição de obras de arte através das tecnologias imersivas deve ser de fácil acesso para o maior número de pessoas possível. Neste sentido deve ser dada prioridade a formatos que sejam suportados por dispositivos digitais como smartphones, tablets, computadores pessoais, facilmente acessíveis a uma grande parte da população e que podem ser usados a partir de casa (COSTA, 2020, p. 75).

Assim, foram contemplados formatos variados, de forma a chegar tanto ao público usuário de novas tecnologias quanto às pessoas em comunidades isoladas, com acesso restrito à internet (dentro, é claro, dos recursos de que o projeto dispunha). Esta pesquisa, no entanto, está focada apenas no uso de formatos digitais e online, para pensar as necessárias adaptações que este meio demanda ao pensamento curatorial.

Os criadores de *O Tempo como Verbo* haviam realizado uma experiência prévia nesse sentido com o projeto *Arquipélago_2020*, que tomou forma como um perfil no *Instagram*, criado nos momentos iniciais da pandemia do Covid-19 e se propunha a ser um espaço de experimentação, difusão e reflexão sobre arte e processos criativos. O projeto foi instaurado com uma identidade volúvel, construída ao longo de seu desenvolvimento, criando uma rede de coesão entre artistas e teórica/os da arte contemporânea, como uma forma de enfrentamento das contingências. Ao longo de nove meses, mais de 60 artistas e pesquisadora/es das artes tiveram um espaço de criação artística, experimentação e reflexão em um contexto de liberdade, sem constrição à apresentar resultados específicos (Figura 1). Foram desenvolvidos vários programas entrelaçados: além das postagens e “stories” dos participantes regulares, foram feitos posts episódicos de convidados e aproximações institucionais com o acervo de espaços culturais (Museu de Arte do Rio Grande do Sul), e exposições prejudicadas pela pandemia (Fundação Vera Chaves Barcellos), cujas obras eram abordadas por seis diferentes perspectivas, uma de cada autor/a, em posts conjuntos no *feed*.

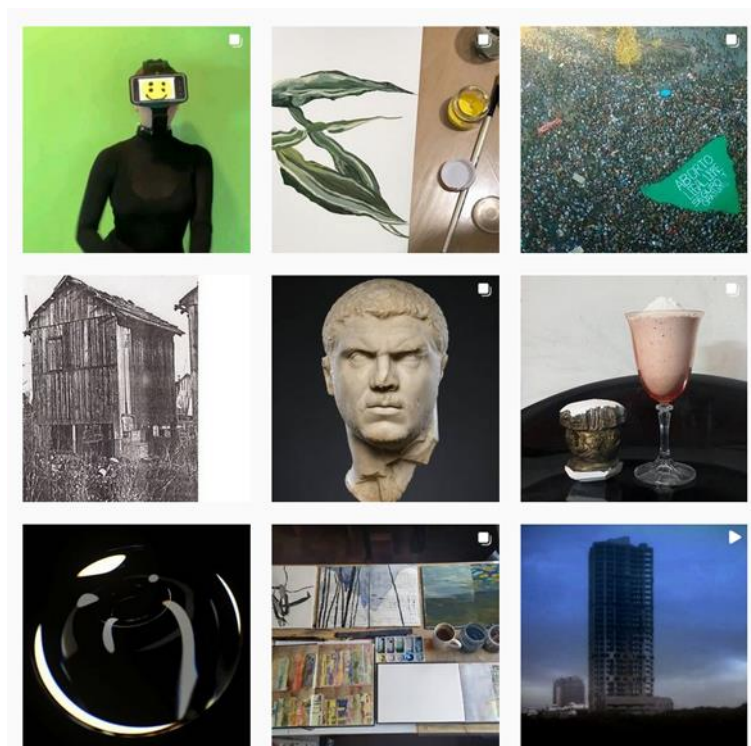


Figura 1. Print do feed do perfil @arquipelago_2020. Com postagens de Ana Alice, Amélia Brandelli, Andressa Cantergiani, Daniele Barbosa, Ío, Letícia Lopes, Bruno Borne, Emanuel Monteiro e André Severo.

Houve, nesse projeto, um cuidado para trazer questões que fossem pertinentes a nossa realidade, mesmo que por um viés reflexivo, sem superlativar a pandemia, objetivando evitar o que Lucimara Letelier observa, a respeito de certa desaderência da nova realidade na atuação de algumas instituições culturais durante a pandemia:

A atuação digital dos museus, em resposta imediata às suas portas involuntariamente fechadas, ocupou um espaço de difusão de conteúdos inócuos ao drama da pandemia. Tours virtuais, dissertação de curadores sobre técnicas de pintura do período neoclássico ou webinars sobre a conservação de mobiliário ou cerâmica de séculos passados não dialogam com o buraco existencial e a busca por conforto emocional, saúde mental, afeto, referência contextual e conexão coletiva. (LETELIER, 2021, p. 103)

Assim, o perfil permitiu aos integrantes se posicionarem politicamente e abordarem questões pertinentes ao momento que estavam enfrentando, por meio da arte. A experiência do projeto *Arquipélago_2020* permitiu pensar sobre estratégias de democratização do acesso à cultura e sensibilização para a arte contemporânea por meio de plataformas digitais, buscando um conjunto de adaptações e reflexões sobre seus meios operacionais e de convívio, articulando a migração da arte contemporânea para o meio online e refletindo, ainda atônitos, sobre o novo contexto que se apresenta e possibilidades outras de acesso e circulação de obras, conteúdos sobre arte e a interação do público.

Uma das percepções resultantes desse projeto, no entanto, foi a de que o *Instagram* não é uma plataforma amigável para reflexões e textos um pouco mais extensos e densos, em função de sua lógica focada na dispersão, na visualidade rápida e na “piscina infinita”. Os mesmos fatores que a tornam acessível para ser implementada deixam-na muito facilmente perturbada por fatores externos à conta e extremamente aleatórios.

Na sequência de *Arquipélago_2020*, que era mais uma reação reflexa do que uma reflexão, começou a ser gestado o projeto *O Tempo Como Verbo*, pensado como um instrumento que permitisse experimentar novos modelos operacionais, criando diálogos outros. O projeto foi concebido, também, como um recurso para contemplar a cadeira produtiva e criativa das artes de forma ramificada, servindo como instrumento para seu fomento e distribuição de renda, após ter sido duramente impactado pelos reflexos da pandemia. Realizada com recursos da Lei Aldir Blanc, a

iniciativa reuniu cerca de 40 artistas e profissionais da cultura. Além de olhar para o ecossistema da cultura como um todo, o projeto visou, também, ampliar a difusão do acesso à produção artística a municípios mais afastados dos eixos culturais do estado do Rio Grande do Sul.

Talvez porque fosse o momento oportuno para ter como tema algo que nos cause um contínuo e sempre renovado espanto (metáfora do estado pandêmico inicial) ou talvez devido a estranha forma, quase pastosa, que o tempo escorreu durante o isolamento social, o busílis curatorial deste projeto foi o tempo, notadamente no contexto da arte contemporânea, se espraiando nas múltiplas atividades do projeto. Como nos sugere Carlo Roveli, em seu livro *A Ordem do Tempo*, “A natureza do tempo talvez continue sendo o maior mistério de todos” (ROVELI, 2018, p. 12). Pareceu pertinente, em um momento em que a vida, a rotina e a própria forma de criação artística se reconfiguravam (assim como a percepção das mesmas), refletir sobre este mistério, este *zeitgeist*.

Quando se fala em curadoria, hodiernamente, tem-se uma visão genérica de uma escolha qualificada de um conjunto de coisas – mormente obras de arte – que devem estabelecer entre si um fio condutor. Isto é, um agente

que vai intermediar a leitura da obra, possibilitando que ela seja compreendida dentro de um determinado contexto. O curador vem com uma ideia, tem um conceito que permite reunir obras. Em minha opinião este conceito deve estar claro ao público. (CINTRÃO apud CHAIMOVICH, 2008, p.121)

Acreditamos que na arte contemporânea, quanto mais insuspeito, inesperado e até então invisível aos nossos olhos for esse fio, mais qualificada é esta relação. Ou seja, quando esta familiaridade entre as obras, até então submersa, se desvela quase como um truque ilusionista. Talvez a palavra ilusionista passe uma impressão de embuste, mas devemos entendê-la como um mecanismo que permanece oculto por quase todo o tempo, até que se apresenta no momento apropriado.

A primeira exposição virtual em galeria 3D imersiva realizada pelos curadores havia sido no âmbito do projeto *Palíndromo do Tempo* (2020) – que como o título indica, também tinha o tempo como norte – cujo espaço expositivo emulava, com liberdades, um espaço real: a Sala dos Pomares, da Fundação Vera Chaves Barcellos. Ressalta-se que o projeto expositivo e a expografia de *Palíndromo do*

Tempo foram desenvolvidos ainda no final do ano um da pandemia, quando as discussões sobre as formas de responder virtualmente ao distanciamento social apresentavam-se mais como uma necessidade premente de não se prostrar, responder a novos contextos.

Apesar de correta em sua forma, a sala virtual apresentava-se como algo desprovido da experiência museal, um simulacro. A ausência do corpo e, conseqüentemente, das relações fenomenológicas que este estabelece com um espaço tridimensional marcam os espaços expositivos online. Mas, como observa Maria Lucia Loureiro, em *Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço*, a "virtualização não implica necessariamente em desmaterializar, mas em desterritorializar, desatar ou emancipar uma entidade qualquer do espaço/tempo em que foi gerada" (LOUREIRO, 2004, p. 13). Se, por um lado, a suspensão da descrença talvez só seja gerada com óculos virtuais (ou um processo de gamificação) os curadores consideram que outros vieses são plausíveis, e estes se desdobram na sala 3D de *Tempo como Verbo* e nos filtros de Realidade Aumentada, discutida a seguir.

Segundo os curadores, a abordagem para a sala virtual 3D da exposição *Tempo Como Verbo* surgiu deste questionamento sobre o tipo de recurso visual outro, que não a reprodução da dita realidade, que poderia criar uma experiência expositiva satisfatória. Um primeiro *insight* se deu na consciência de que estavam desobrigados a cumprir parâmetros do mundo que os circunscreve, como por exemplo, o vetor da força gravitacional e, por consequência, a orientação entre o zênite do teto e a nadir do chão. Uma notória cena do filme *Royal Wedding*, de 1951, no qual Fred Astaire dança, literalmente, pelas paredes, demonstra com muita elegância as possibilidades de refletir sobre um espaço expositivo onde a orientação fosse múltipla. Consideraram, então, que para manter a impressão de estar em um espaço expositivo, em sua potência, era necessário criar um lugar novo e desorientador, que requeresse ao visitante abster-se da desatenção, tão comum na navegação na internet, para discernir o *locus* de *Tempo como Verbo*. Esse espaço expositivo, ao provocar a desconfiança dos sentidos, colocaria o espectador mais próximo da figura de um interagente (Figura 2).



Figura 2. Um dos ângulos da sala principal do espaço expositivo virtual imersivo da exposição virtual *Tempo como Verbo*. 2021. Digital, proporções variáveis. Renderização por Bruno Borne.

As regras e a disposição da sala foram inspiradas tanto pelos paradoxos visuais (como o triângulo de Penrose), como por espaços arquitetônicos fantásticos, tais como as vertiginosas prisões ou masmorras de Giovanni Battista Piranesi ou as arquiteturas impossíveis de Maurits Cornelis Escher. Andréia Machado Oliveira observa que “As cidades construídas por Escher abrigam jogos de ilusão que suportam o impensado, a diferença e o paradoxo” (OLIVEIRA, 2003, p. 14). Estas construções utilizam-se da razão para

intervir na construção de mundos que atentam para outros modos de subjetivar o olhar – um olhar que admite inúmeros mundos coexistindo ao mesmo tempo e num só lugar, num só plano de representação; um olhar perspectivo que abrange multiplicidade de realidades possíveis e não definidas. (OLIVEIRA, 2003, p.14)

Ecoam, também, a memória afetiva do filme *Labyrinth* (Labirinto — A Magia do Tempo, em seu título em português), de 1986, com direção de Jim Henson, no qual a arquitetura escheriana é homenageada. Mas, diferentemente das gravuras que o inspiraram, no filme esse ambiente é acrescido de qualidades cambiantes, o que os inspirou a pensar sua estrutura em módulos que podem ser recombinados. Laura Cattani comenta, em um post feito na conta do *Instagram* da Torus, sobre a relação deste filme com a sala virtual:

Um filme marcou minha infância, e meu gosto musical, por toda vida: *Labirinto*. Uma criança de 6 anos descobre David Bowie, o rei dos duendes, e seu reino de topografia e cronologia cambiantes. [...] Nunca devemos nos esquecer de que um labirinto é um espaço arquitetônico, antes de tudo, metafórico, e as metáforas não devem tributo à realidade das leis físicas. Talvez por isto o labirinto do filme fosse profundamente escheriano – notadamente em sua cena final. E todos estes fatores retornam como referência para a arquitetura do *Tempo como Verbo* (em especial na construção da sala virtual, mas também no pensamento do projeto como um todo). (CATTANI, 2021).

Também ajudam a refletir sobre a galeria virtual de *Tempo como Verbo* as instalações de Bruno Borne, artista participante deste projeto e responsável pela parte técnica da construção do espaço 3D e sua navegabilidade¹¹. A sua produção é notória por jogar com o *in situ* em suas videoinstalações, criando uma desorientação entre o real e o virtual. As obras de Borne parecem nos revelar, frequentemente, uma outra camada de realidade que subjaz além dos limites da tridimensionalidade.

Outro referencial constituinte para a sala virtual foi a mansão Winchester, estranhíssima construção ampliada incontáveis vezes para criar um labirinto que deveria proteger sua proprietária de espíritos. Na dolorosa crença de Sarah Winchester, viúva do magnata da indústria de armamentos William Wirt Winchester e criador do notório fuzil, era necessário gerar uma casa desarrazoada para que os fantasmas dos mortos vitimados por esta arma se perdessem em seu interior, poupando a moradora de sua vingança. As obras se mantiveram enquanto ela viveu. Apesar do mote não ser evidentemente o mesmo, o espaço da sala virtual de *Tempo como Verbo* se rege por esta potencialidade de aumentar indefinidamente sua constituição conforme as necessidades das exposições, como rizoma arquitetônico que pode sempre ser expandido.



Figura 3. Exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada *Tempus Fugit*, com a obra *Relógio Especular* de Bruno Borne. 2021. Digital, dimensões variáveis. Foto: Laura Cattani

A ideia escheriana da sala virtual foi antecedida pela disposição, já na proposição do projeto *O Tempo como Verbo*, de utilizar Realidade Aumentada em um de seus tentáculos. Convencionou-se chamar de filtros os efeitos de câmera, em dispositivos como o *smartphone*, que empregam a tecnologia de Realidade Aumentada para modificar a aparência das coisas, permitindo uma interação do mundo real com o digital, adicionando outra dimensão à realidade cognitiva quando mediada por dispositivos. Assim, foi criada a *Galeria em Casa Tempus Fugit*, constituída por cinco obras: duas esculturas de Túlio Pinto (*Cumplicidade #14* e *Land Line*), duas da Ío (*Demônio Pessoal II* e *V*) e um projeto cinético de Bruno Borne (*Relógio Especular*), em forma de filtros de Realidade Aumentada, que permitem rotacionar, posicionar no espaço e mudar a escala das obras, ou mesmo fazer um vídeo

andando ao redor delas, como se estivesse frente a um objeto tridimensional real¹². A proposição reflete a possibilidade, dentro de um período de isolamento, de constituir uma galeria em sua própria casa aplicando as obras dentro dos cômodos (Figura 3) e no entorno das residências dos interagentes (Figura 4). O projeto pretende colaborar, assim, para desmistificar a relação com obras de arte em seu cotidiano (ainda que virtual). Como observa Letelier,

Os museus entraram nas casas das pessoas. E as pessoas entraram nos museus sem sair de casa. A mudança na noção de temporalidade e espacialidade é um dos grandes efeitos da pandemia, e que inspira o redesenho das experiências em museus. (LETELIER, 2021, p. 104)



Figura 4. Exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada *Tempus Fugit*, com a obra *Land Line* de Túlio Pinto. 2021. Digital, dimensões variáveis. Foto: Laura Cattani

Tempus Fugit foi gestada considerando que um dos segmentos mais prejudicados da arte, neste período de exceção ocasionado pela pandemia durante o qual o acesso a museus e galerias foi restrito, foi o das obras tridimensionais como esculturas e instalações, que necessitam a presença e a ação do corpo do espectador no espaço. Assim, estes filtros foram desenvolvidos a partir de esculturas que podem ser manipuladas e "instaladas" virtualmente no ambiente através de fotos ou vídeos, simulando a experiência que o espectador tem frente a uma obra tridimensional. É importante observar, porém, que "o espaço da arte digital

não pode nem pretende substituir a experiência da visita física ao museu [ou outros espaços de arte], mas sim complementá-la” (COSTA, 2020, p. 55).

Os curadores priorizaram, na escolha das obras, aquelas que fossem habilitadas para funcionar no âmbito de Filtros de RA, notadamente no que tange aos limites de tamanho de arquivo. Logo, texturas orgânicas como pele, pelagens e cascas de árvores, entre outras, que são difíceis de realizar com um resultado realista ou minimamente satisfatório nesta plataforma, tiveram de ser desconsideradas, priorizando-se partes metálicas, vidro e rochas, o que permite criar uma impressão de realidade ao ser aplicada.

A criação desses filtros exigiu o envolvimento de profissionais com diferentes expertises: Bruno Borne realizou a moldagem em 3D, partindo de fotos das obras e, no caso de *Relógio Especular* e *Demônio Pessoal V*, elaborou-as de forma totalmente virtual, partindo das orientações dos artistas. Victor Gyurkovitz foi responsável pela adaptação deste material para o formato de filtro de Realidade Aumentada adequado à plataforma *Spark AR*, que os veicula no *Instagram*. Considerando as limitações técnicas mencionadas, os resultados são ainda assim satisfatórios, sendo que muitas vezes emulam eficientemente uma obra instalada.

Nesta situação, a aplicação dos filtros gera um efeito colateral inusitado: a suspensão da descrença – pois é frequente, ao aplicá-los, tomar como realidade a sua inserção. Exemplificando, ao organizar uma foto na qual *Demônio Pessoal II* (uma obra que emula uma armadilha, como as de ursos, com dentes de vidro) estava circundada por diversos pequenos objetos, a mão que manipulava a cena para ordenar o enquadramento, mediada pela perspectiva do filtro, evitava a escultura como se pudesse danificá-la ou machucar-se ao contato, não discernindo intuitivamente o mundo cotidiano e esta outra dimensão virtual de imagem.

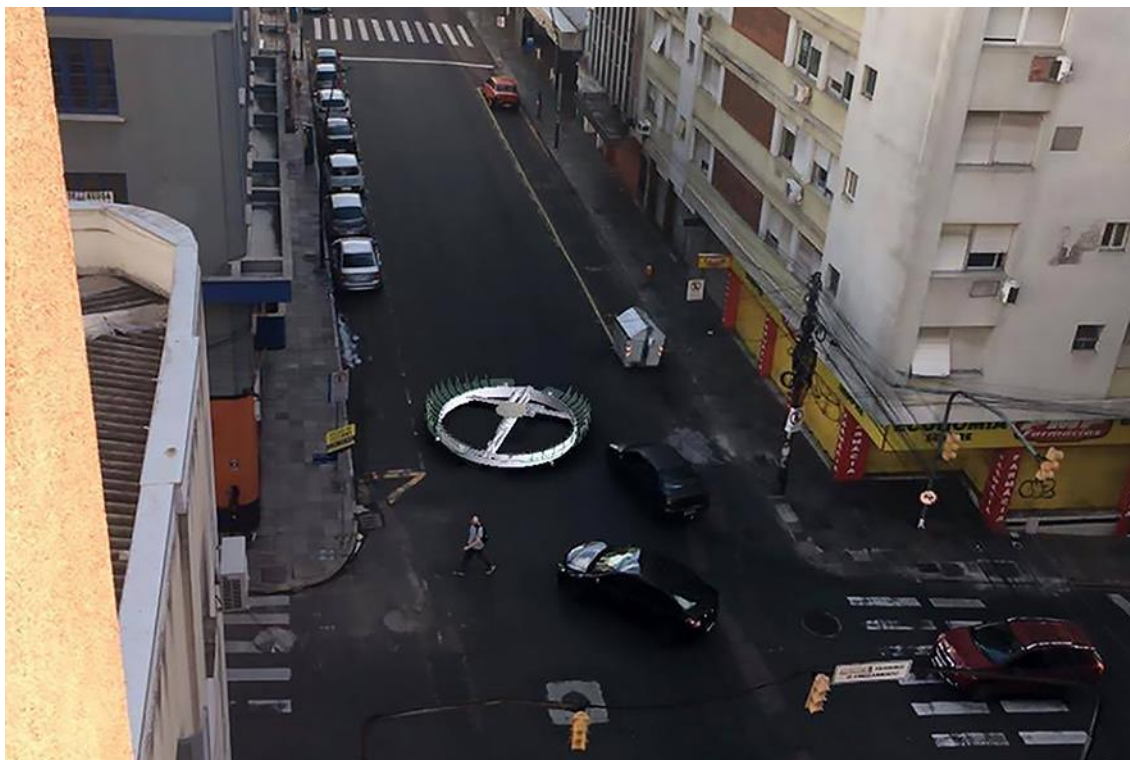


Figura 5. Exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada *Tempus Fugit*, com a obra *Demônio Pessoal II*, de Ío. 2021. Digital, dimensões variáveis. Foto: Crístielle Souza.

Outro aspecto interessante foi destacado por usuários que, ao experimentar com mudanças de escala das obras, ou colocá-las em lugares inusitados, expuseram um outro viés dos filtros, a comicidade. O humor está fortemente ancorado no estranhamento, na incongruência entre a expectativa e o resultado: “Quanto mais surpreendente, inusitada e absurda, mas ao mesmo tempo de alguma forma similar [...], mais poderosa será a energia agenciada neste câmbio, maior o riso” (CATTANI, KLAMT, 2020, p.175). Esta atitude foi muito bem vinda porque rompe com certa sisudez ou possíveis hermetismos da arte contemporânea e convida à interação e à bricolagem. Dois dos filtros servem de exemplo para entender essas dinâmicas: *Demônio Pessoal II* e *V*.

Demônio Pessoal é uma série do duo de artistas Ío, que opera no mundo real com elementos que contemplam a violência e a destruição. Em sua versão digital, perde seu significado de narratividade matérica gestando outros, inesperados. Seja pela possibilidade de alterar as dimensões da obra, o que permite colocá-la gigantesca sobre a paisagem (Figura 5), ou minúscula como uma espécie de inseto na pelagem de um gato (Figura 6); seja por associações com desenhos animados, como o coite colocando armadilhas para o papa-léguas (no desenho *Wile E. Coyote and the Road Runner*, de 1949), que é parte das nossas estranhas memórias afetivas e referência

cultural para mais de uma geração; ou simplesmente por ter se tornado inofensiva, os interagentes, cômicos destas qualidades, criam micro *sketches* cômicos ou irreais.



Figura 6. Exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada *Tempus Fugit*, com a obra *Demônio Pessoal II*, de Ío. 2021. Digital, dimensões variáveis. Foto: Giovana Souza.

Percebe-se, assim, que uma obra como *Demônio Pessoal*, ao ser transposta para o ambiente virtual, passa por uma curiosa transformação que vai muito além de sua desmaterialização, mudando sua própria natureza. Por isso, ao criar *Demônio Pessoal V*, os artistas hipertrofiaram suas características formais em uma obra que só existe em formato digital, optando por um conjunto de referências visuais propositalmente fantasiosas, aumentando suas presas (aproximando-as dos vidros quebrados usados como proteção em muros) e tomando emprestado da estética *steampunk* (com uma cor acobreada e detalhes *art nouveau*), aproximando-a de um imaginário mais próximo dos quadrinhos e games que lidam com realidades alternativas e distopias.

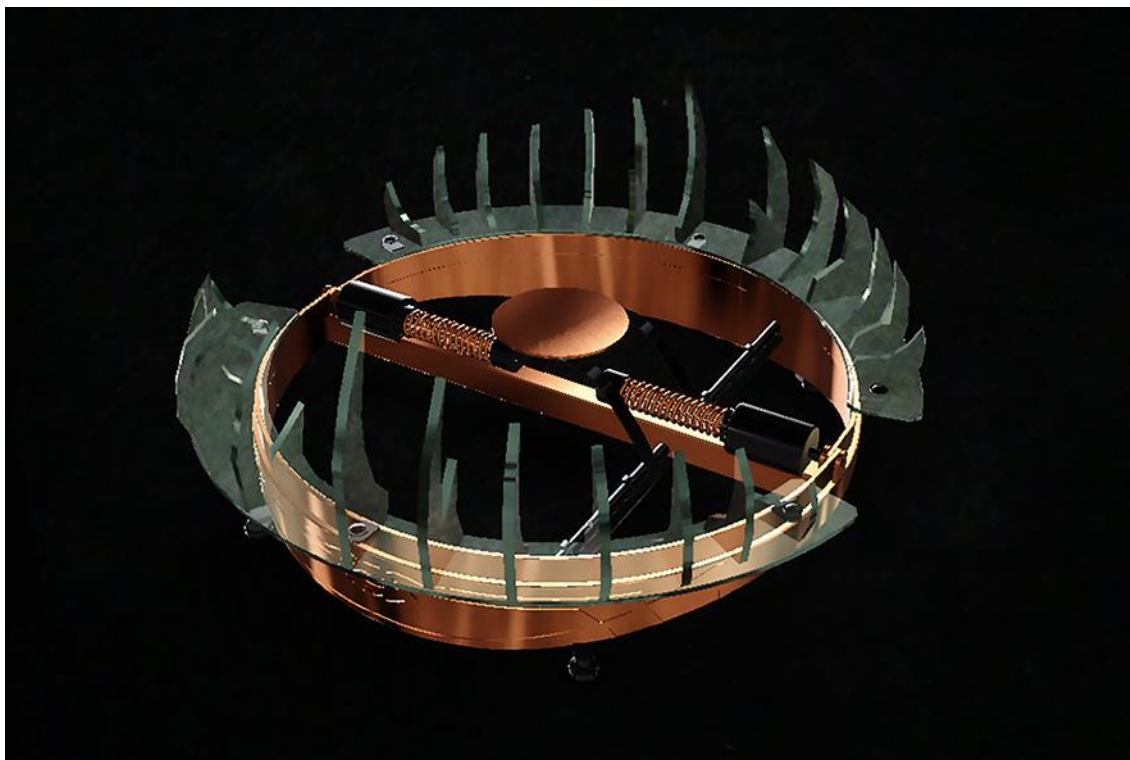


Figura 7. Exemplo de aplicação do filtro de Realidade Aumentada *Tempus Fugit*, com a obra *Demônio Pessoal V*, de Ío. 2021. Digital, dimensões variáveis. Foto: Laura Cattani

A seleção das obras, suas interrelações e significados conexos, é parte essencial de um processo curatorial, assim como seu espaço de inserção (por exemplo, o conjunto informacional dos espaços arquitetônicos ou suas relações *in situ*). Quando são constituídas migrações de conteúdos para o ambiente online, especialmente quando é feito uso de Realidade Aumentada ou Realidade Virtual (como nos casos específicos desta pesquisa), novas demandas desta reterritorialização ocorrem. Seja porque se rompe com o isolamento expositivo (como no caso de *Coalescer* ou *Arquipélago_2020*), seja porque novas lógicas e demandas dos usuários passam a operar paralelas às obras (como nos filtros de Realidade Aumentada de *Tempus Fugit*) ou, ainda, a necessidade de reinventar o espaço e a atenção, devido à ausência do corpo, como na sala expositiva de Realidade Virtual imersiva de *Tempo como Verbo*. Portanto, são convocados pensamentos curatoriais e expertises técnicas distintas em cada meio específico, como se fosse transliterada a língua nativa (espaço expositivo físico) para outra, distinta, na qual os curadores não são ainda proficientes (espaço virtual) e cada articulação é difícil e instável. Neste processo a seleção das obras é mediada, além dos fatores supracitados, por um entendimento obrigatório de como seu ambiente de inserção a condicionará, assim como reações e adaptações a estes contextos. Também se faz necessário um

pensamento preventivo para que, passado o período pandêmico, seja possível readaptar estas especificidades a uma nova inserção destas plataformas ao espaço expositivo real. Começamos este texto usando a neblina como uma imagem da impossibilidade de perscrutar o futuro, mas encerramos aqui usando-a com outra propriedade: como espaço de imaginação. A neblina acolhe o conjunto de possibilidades que a realidade oferta, mais ainda não se descortina, e nos permite, em sua dispersão, aplicar as estratégias aventadas sob o signo da crise.

Notas

¹ Desenvolvido pelo Instituto Cultural Torus (<https://torus.art.br>), uma organização cultural independente sem fins lucrativos, que age como um laboratório de ideias e produção, de caráter investigativo, reflexivo e propositivo.

² Realizado entre março e dezembro de 2020 na plataforma Instagram, no perfil @arquipelago_2020, o projeto foi uma iniciativa do Instituto Cultural Torus. Criado a partir de uma ideia do artista Frantz e coordenado pelos artistas, curadores e pesquisadores Laura Cattani e Munir Klamt e pela pesquisadora, historiadora da arte e curadora Juliana Proença, participaram mais de 60 artistas, pesquisadora/es e teórica/os da arte. O perfil @arquipelago_2020 publicou 486 posts (muitos deles com conteúdos múltiplos), diversos “stories”, além de cinco vídeos no formato IGTV, e atingiu quase 3 mil seguidores (este número passou a cair após o encerramento do projeto em dezembro de 2020).

³ Palíndromo do Tempo foi um projeto de extensão e uma disciplina da FURG, 2020. A disciplina foi organizada por Munir Klamt, Laura Cattani e Felipe Caldas. O projeto foi constituído por uma curadoria de Laura Cattani e Munir Klamt em de sala virtual (<http://palindromodotempo.art.br>) e um livro de entrevistas, em parceria com Felipe Caldas, com os artistas André Severo, Andressa Cantergiani, Bruno Borne, Dirnei Prates, Ío, Marina Camargo e Guilherme Dable.

⁴ Vitor Diel fez a curadoria literária, com a/os autora/es Atena Beauvoir, Davi Koteck, Jeferson Tenório, José Falero, Juliana Maffeis, Mariam Pessah e Taiasmin Ohmacht.

⁵ Coordenada pelo arte-educador Diogo Gonçalves, com a colaboração de André Soares, Lívia Lempek e Matheus Maia.

⁶ Realizado por Helder Kawabata.

⁷ Criada por Caio Amon e Ío.

⁸ Ricardo de Carli, Anderson Astor e Letícia Lopes.

⁹ De Túlio Pinto, Ío e Bruno Borne.

¹⁰ Pamela Zorn, Oendu de Mendonça, Felipe Dias Diaz, Marina Roncatto, Dani Barbosa e Julha Franz, com coordenação de Gabriela Sulczinski.

¹¹ Os programas utilizados na modelagem e renderização foram 3ds max e Corona, e a plataforma na qual a exposição se apresenta é Kuula.

¹² Disponíveis em: <https://www.instagram.com/ar/4237262666364365/>, <https://www.instagram.com/ar/515183693228077/>, <https://www.instagram.com/ar/1028005304395609/>, <https://www.instagram.com/ar/497901998044815/>, <https://www.instagram.com/ar/1475741012768995/>.

Referências

CATTANI, Laura. **Labirinto**. Porto Alegre. 03 de maio de 2021. *Instagram*: @torus.arte. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/COBVXTdgJxt/> Acesso em: 08 de junho de 2021.

CATTANI, Laura. KLAMT, Munir. Estou pensando em ti: intervenção sonora em espaço urban. In: Furegatti, Sylvia; Oliveira, Luiz Sérgio de; Knauss, Paulo (OrgS.). **Arte pública no Brasil: contextos e interações** / Anais: III Seminário Nacional GEAP BR 2020. Niterói: Editora do PPGCA-UFF, 2020.

COSTA, Maria João Pascoal Rodrigues Gomes da. **A realidade virtual e a realidade aumentada na exposição de obras de arte: a pandemia de COVID-19.** 2020. Dissertação (Mestrado em Mercados da Arte) – Escola de Ciências Sociais e Humanas (ECSH) do Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE), Lisboa, Portugal, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/22334>. Acesso em: 29 junho 2021.

LETELIER, Lucimara Anselmo Santos. **O futuro dos museus pós-pandemia: sobrevivência ou reinvenção?** Revista Observatório Itaú Cultural - N. 28 (dez. 2020/jun. 2021). São Paulo: Itaú Cultural, 2007. Semestral. ISSN 24477036.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. **Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço.** Ciência da Informação, v. 33, n. 2, p.97-105, 2004.

MAFFESOLI, Michel. **Pensar o (im)pensável:** Instituto Ciência e Fé e PUCPRESS debatem a pandemia. Porto Alegre: PUCPRESS, 2020. Disponível em: <https://pucpress.pucpr.br/index.php/pucpress/catalog/view/197/274/988-1>

OLIVEIRA, Andréia Machado. **As cidades de Escher.** Arquivos Brasileiros de Psicologia, v. 55, n. 1, p. 12-20, 2003.

ROVELLI, Carlo. **A ordem do tempo.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2018.