

## Lapso da Interatividade: transfaces museológicas

Giovanna Graziosi Casimiro (UFSM)

Palavras-chave: realidade mista, interatividade, transface, arte e tecnologia, museologia

### Resumo

As possibilidades imersão proporcionam novos modos de entender a arte e a cultura. Este artigo apresenta alguns projetos desenvolvidos com realidade aumentada para o campo museológico, aplicando interfaces digitais dentro de instituições renomadas. Reflete-se a ideia de um lapso da interatividade, no qual as pessoas não distinguem mais a sua realidade física de uma possível realidade mista, cujos tempos se desdobram em muitas camadas.

### Abstract

The immersive technology open new ways to understand art and culture. This article discuss augmented reality projects applied into museum and exhibition places. It reflects the idea of an lapse of interativity, wich we can realize what is phisical or virtual, and where time become mixed in many layers of reality.

As relações suscitadas a partir da Realidade Mista (RA), dimensionam o tempo e o espaço em um sentido além da física quântica. Diante da interface, os modos socio-culturais são alterados, transbordando sobre a cidade, sobre os arquivos e os espaços da história. Este artigo apresenta uma reflexão sobre os projetos museológicos *Streemuseum* e *Talking Statues*, realizados em Londres por aplicativos de RA. À medida que realidades potenciais são construídas surgem superfícies de contato em alta velocidade de fluxos, que mudam a constituição da interface em um nova *transface* modificada instantaneamente pelas redes e sensibilidades.

A vivência das muitas realidades e a perda sacralidade padrão, geram novos “sagrados”, construídos sobre a interface e a sensibilidade individual/coletiva. Segundo Santaella<sup>1</sup>, a atualidade representa um salto antropológico sem precedentes, evidenciando a progressão das velocidades, desde a revolução industrial. Sustenta-se que a sociedade atual reposiciona - em certa escala - suas crenças do sobrenatural para o virtual, como se a experiência onipresente/onisciente digital configurasse um panteão na *Nuvem*.

---

<sup>1</sup>SANTAELLA, Lucia. Outubro/2015. Palestra realizada no Seminário Diálogos Digitais - Arquinterfaces, realizado no SESI/FIESP SP).

A conectividade expande o mundo, complementa as relações sociais, viabiliza comunicação imediata, em contrapartida, controla, vigia seus usuários, cria um poder moderador invisível e limites de acesso. Estas relações estão sempre sob tensão, direcionando lapsos a partir dos contrapontos das redes, dos fluxos. Sendo assim, o lapso é uma espécie de buraco na consciência contemporânea, que se contrai e expande, constituindo o conceito de buraco interativo. Derivado da concepção de buraco negro, o buraco interativo se dá pelas deformações na malha espaço-temporal, causadas pelas Realidades Mistas.

Entretanto, à medida que os vestígios palpáveis se perdem, a identidade é transfigurada ou, aparentemente, perdida. Aqui o lapso da interatividade se fortalece no campo artístico-cultural, pois a presença da tecnologia no museu acarreta o enfraquecimento da instituição controladora, enquanto fortalece/expande ações museais para a massa, em rede, cujos espaços são públicos, urbanos e móveis. Esta negociação de sentido vai ao encontro da perspectiva de um império do medo (Virilio, 2012), pois a tecnologia binária, com seus dados e informações não palpáveis, parece ameaçar o campo museológico e sua identidade calcada no “objeto”. Sendo assim, conduzir o Meio Expositivo leva à quebra dos pilares do espaço-tempo e do arquivamento de experiências tradicionais.

Em um mundo de compartilhamento, quanto mais ações interativas são feitas em espaços expositivos, mais eles se fortalecem no consciente comum. Pressupõe-se que a ideia de ditadura do medo, apontada por Virilio, cabe perfeitamente neste caso, pois surge o medo de perder os registros dos registros, do esquecimento do saber e da identidade baseada no não-objeto. Constrói-se uma empatia ainda maior sobre as instituições museológicas, pois parece que os registros coletivos e instantâneos são menos legítimos do que a cultura pré-estabelecida no museu: outro antagonismo que garante o surgimento do buraco interativo.

Talvez, haja uma atmosfera aparente de não-controle dos dados, a ponto da sociedade administrar um medo velado de perder sua identidade cultural, diante de tantas realidades sensíveis. Mas o fato é que há um total controle sobre as curadoria visuais da rede, e é aí que o medo fortalece o museu e sua existência em todos os lugares. Todos os espaços parecem expositivos, a curadoria é coletiva, é instantânea, é *Instagram*. Enquanto, por um lado, a sociedade alimenta o medo de perder seus vestígios (e os gera de todos os modos possíveis), ela se rende ao controle de sistemas vigilantes, o que tensiona as relações de controle. O buraco interativo se estabelece, à medida que todas estas forças atuam sobre o espaço-tempo sensível, em deformações mistas de realidade.

Surge um diálogo entre física e arte, determinado por este buraco interativo que propõe lapsos informacionais e da consciência. A recente publicação de Stephen Hawking (24 de janeiro de 2014), "*Information Preservation and Weather Forecasting for Black Holes*", destaca uma discussão particular no campo do sensível, que reforça o lapso do buraco interativo: a dissolução informacional. O lapso do excesso e capilarização informacional vai ao encontro da teoria do Paradoxo da Informação, na qual a energia e as informações, dentro de um buraco negro, se perdem. Quando se trata do campo da arte, a interatividade do Meio propicia um fluxo contínuo informacional/relacional, que se perde instantaneamente enquanto abre novas realidades a todo minuto.

As novas pesquisas sobre *Big Data* e o surgimento de uma estética de bancos de dados, traz à tona a ideia de um colapso da informação. O usuário se dá conta de que seus dados estão sob um único domínio (basta esquecer uma senha, para vir o pânico de seus dados estarem inacessíveis), ativando a consciência de uma Realidade Mista essencial da identidade contemporânea, para além dos aplicativos no celular. Ao mesmo tempo em que as informações são armazenadas, elas não são amplamente visualizadas pelo usuário e o sistema as gere por si só. Do mesmo modo que um buraco negro é dinamizado por linhas de tensão gravitacional, expansão e contração da matéria (alta densidade em uma matéria de volume mínimo), o buraco interativo é deformado por um contexto similar, porém vinculado ao fluxo informacional e sensível.

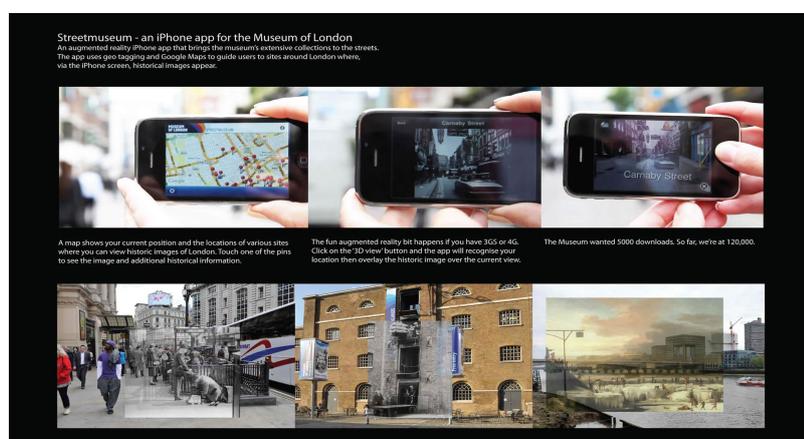
Complementar ao campo da arte, algumas interface lançadas recentemente, fazem pensar a transformação da tela em gestos/presença, e o fortalecimento de uma Realidade Mista permanente, capaz de um controle gradativo do (in) consciente e da expansão intelecto-cultural. A existência de um buraco interativo, suscita a presença de uma lapso da interatividade, que condiciona as relações culturais contemporâneas. Projetos que expandem o sensível pelo diálogo entre urbano e arquivo estabelecem os pontos de um lapso interativo. O lapso pode ser entendido como um grande catalizador das ambivalências da tecnologia digital e da passagem de um mundo analógico para o misto. Misto, pois se trata de uma realidade consciente sustentada sobre interfaces cujo tempo é misto. Virilio (1993) coloca que a construção do espaço não se dá mais pelos limites físicos e sim, pela velocidade, em um tipo de *espaço-velocidade*. A tecnologia de Realidade Mista, central neste artigo, estabelece uma série de realidades potenciais que tornam a experiência sensível (na arte, no museu, na cidade) resultado de fluxos: em uma *interface-velocidade*.

Pensar nos aplicativos que unem o plano físico aos objetos virtuais, garante a existência do Tempo Misto e de uma interface que não significa apenas a superfície de contato, mas resignifica a própria existência da interface digital.

Daí se propõe a *transface*, que vai além da arquiteinterface, da interface interativa e da própria ideia de face-a-face. Diante das muitas realidades que se abrem nas janelas de vivências contemporâneas, a interface não direciona apenas o duplo de sentido de ir e vir, mas os múltiplos sentidos, dimensionados pela velocidade de um tempo multidirecional.

O *Streetmuseum* é um exemplo de aplicativo, que une cidade e acervo em uma dinâmica de *transface* urbana. Desenvolvido pelo Museu de Londres que permite acesso, pelo ambiente urbano, às fotografias de diferentes períodos da história da capital do Reino Unido (mais de 200 imagens de seu acervo). As imagens são adicionadas, simultaneamente, à visão das ruas, construções e pontos turísticos, através de um sistema de GPS que identifica a localização do usuário, mapeia a imagem do espaço e aplica a fotografia sobre ele.

*Streetmuseum* dá a oportunidade única de uma antiga Londres, enquanto você descobre a capital pela primeira vez, ou revisita seus lugares favoritos. Milhares de imagens da extensa coleção do Museu de Londres, com fatos cotidianos e históricos [...]. Selecione uma localização no seu mapa de Londres ou utilize o GPS para localizar uma imagem próxima. Aponte sua câmera para uma rua/cena urbana, e veja a mesma cena antiga de Londres, oferecendo duas janelas simultâneas. Deseja mais informações? Apenas clique no ícone de acesso para obter fatos históricos.<sup>2</sup>



*Streetmuseum*<sup>3</sup>

<sup>2</sup>Instruções de uso de StreetMuseum. Tradução nossa: *Streetmuseum gives a unique perspective of old London wheter you're discovering the capital for the first time or revisiting favourite haunts. Hundreds of images from the Museum of London's extensive collections showcase both everyday and momentous occasions in London's history (...). Select a destination from you London map or use GPS to locate an image near you. Hold your camera up to the present day street scene and see the same London location appear in your screen, offering you a window through time. Want to know more? Simply tap the information button for historical facts.* Disponível em: <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/you-are-here-app/home.html>. Acesso 02 jul. 2014.

<sup>3</sup> Disponível em: < <http://www.museumoflondon.org.uk> >. Acesso em 08 mai, 2014.

A Realidade Aumentada é a tecnologia utilizada, cujo funcionamento se dá através de dispositivos *mobile* com acesso à internet sem fio e sistema de geolocalização. O aplicativo permite ao usuário definir sua localização e ativar imagens virtuais. A interatividade se estabelece entre público e instituição, que constroem uma dinâmica comum, no ambiente urbano. A aplicação de Realidade Mista (Realidade Aumentada) também não depende da estrutura física que, neste caso, ela é construída no espaço urbano em tempo real, devido ao uso do GPS. O Museu de Londres cria o dispositivo gratuito que acessibiliza seu acervo, o qual só funciona pela ação do interator. O *Streetmuseum* se aproxima de estruturas como do Google, que utilizam o usuário como produto, através de mapeamento (literalmente) de preferências do usuário e sua movimentação no ambiente urbano.

Esta dinâmica de visitação se aproxima da propagabilidade apontada por Jenkins (2014), cuja noção de propagação informacional e traz mudanças significativas no campo sociocultural. Segundo ele, o intercâmbio da mídia ajuda no estabelecimento de trocas, reciprocidades, transdisciplinaridade, onde o público atua como multiplicador e gerador de novos significados, em papéis similares aos dos curadores. *Streetmuseum* se aproxima do âmbito educativo especialmente pela função de propagação, à medida que a informação transita e se torna acessível via dispositivo móvel. Ao utilizar o aplicativo, o interator pode propagar sua opinião e direcionar o comportamento de outros usuários, no espaço urbano

Este projeto evidencia a Realidade Mista consciente que vai além do uso instrumental. No entanto, considerar uma aplicação no espaço urbano atual, é levar em conta uma paisagem invisível de acessos. Os dispositivos com geolocalização permitem uma interatividade móvel, porém reforçam a existência de um controle maior sobre o deslocamento do usuário, e no caso do *Streetmuseum*, a proposta contribui na compreensão da história, da literatura, o que dificulta a visualização de certa perversidade. É fundamental entender as redes de vigilância vinculadas as propostas de Realidade Mista no espaço urbano, pois elas transbordam o controle, afinal, o uso da Realidade Mista é consciente do interator, o qual no instante de uso é livre para seguir ou não os padrões do aplicativo. De qualquer modo, seja no espaço urbano ou expositivo, o controle parte dos níveis mais superficiais de acesso para os mais complexos de armazenamento de dados, aspecto que torna *Streetmuseum*, aparentemente, mais ameaçador, pois enlaça todos os transeuntes como visitantes em potencial.

Ainda em Londres, surge outro projeto, *Talking Statues*<sup>4</sup>, que amplia a concepção de Realidade Mista como extensão institucional e fortalece o papel multiplicador do usuário. A responsável pelo projeto, produtora e artista,

---

<sup>4</sup>Disponível em: <<http://www.talkingstatues.co.uk/>>. Acesso em: 10 fev. 2015.

Colette Hiller<sup>5</sup>, colocou vida em 29 monumentos históricos de Londres. Espalhados por toda a capital, cada monumento conversa com o interator em uma dinâmica inédita, denominada *Talking Statues* (em português, “falando com estátuas” ou “estátuas falantes”), na qual os monumentos têm QR Codes, que acionam monólogos sobre a história da cidade. O usuário aponta a câmera do celular para o monumento e, em seguida, recebe uma ligação da figura ou personagem representado por aquela estátua, cuja conversa dura cerca de 2 minutos e 30 segundos, divididos entre uma média de 400 palavras.

A *Sing London* confirma que nas duas primeiras semanas de exibição, isso em agosto/2014 ainda, cerca de 6500 pessoas já haviam interagido ao menos com um dos monumentos. Conforme Hiller, a intenção é estender o projeto para outros lugares na Europa, e quem sabe EUA também, iniciando em cidades como Washington, Chicago e Nova Iorque.<sup>6</sup>

Hiller teve apoio de diversos atores para incorporar a voz de cada personalidade envolvida. A Rainha Victoria (*Queen Victoria*), por exemplo, é interpretada por Prunella Scales, o Soldado Desconhecido (*Unknow Soldier*) por Patrick Stewart e o monumento do famoso investigador Sherlock Holmes é interpretado pelo escritor Anthony Horowitz. A tecnologia utilizada no projeto foi desenvolvida pela *Antenna International*.

*Talking Statues* não representa apenas uma exposição urbana, mas também um reposicionamento do museu. A proposta constrói um museu ao ar livre, a partir de um acervo pertencente à cidade, afinal, cada peça exposta é parte do cotidiano comum, que revive formas e histórias através do aplicativo.

---

<sup>5</sup>Hiller é fundadora da organização *Sing London*, responsável por projetos e eventos com o intuito de diversificar e disseminar a cultura na capital.

<sup>6</sup>Disponível em: <http://www.geekfail.net/2014/12/projeto-estatuas-falantes-revive-monumentos-de-londres.html>. Acesso em: 10/02/2015.



*Talking Statues*<sup>7</sup>

O projeto contribui na construção de uma nova percepção das tipografias urbanas, que são ignoradas. Trata-se do patrimônio público, que passa a ter voz e, novamente, remete à partilha do sensível. *Talking Statues* consegue trazer vida a cada monumento do projeto para além das funcionalidades do aplicativo, e talvez contribua para o reconhecimento dos monumentos pela população. De fato, o projeto une os silenciados aos anônimos (monumentos-população) e traz novo fôlego ao ritmo da cidade. Esta estratégia de construção de um acervo aberto institucionaliza a cidade como um grande Meio Expositivo. Todavia, diante de projetos como *Talking Statues*, deve-se pensar as linhas de tensão que surgem, pois não há apenas a revitalização do entendimento urbano, mas um sistema interativo que entretém a população, condição que pode ser benéfica ou alienadora. O sistema de QRCode permite o acesso da aplicação, no espaço urbano, porém representa um dispositivo de vigilância, pois está ligado a uma rede contínua de dados que se alimenta constantemente de novas informações. Quando alguém acessa um aplicativo, deixa um rastro no sistema global, o que permite sua detecção. Ao mesmo tempo em que *Talking Statues* apresenta intenções nobres de dar voz aos monumentos esquecidos, estabelece uma corrida maluca entre usuário e o sistema de geolocalização (imperceptível), pois a cada novo acesso o sistema pode ter controle do deslocamento do interator.

Sendo assim, o museu contemporâneo se torna um Meio Expositivo<sup>8</sup>, ao mesmo tempo refém de corporações, na articulação de tendências e ideias.

<sup>7</sup> Disponível em: < [www.talkingstatues.co.uk](http://www.talkingstatues.co.uk) >. Acesso em 10 fev, 2015.

<sup>8</sup> CASIMIRO, Giovanna Graziosi. Dissertação de Mestrado: Realidade Mista e Meio Expositivo: insitu<>influxu na arte contemporâneo. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (UFSM), 2015.

A arte parece suavizar o caráter impositivo, o que facilita o gerenciamento do sistema de poderes, cujos contornos se tornam invisíveis. Percebe-se que a sociedade descarta a existência da vigilância iminente através dos dispositivos computacionais (especialmente, quando há o foco cultural). Mas este projeto (*Talking Statues*) pode ser uma fonte de informações de movimento, permanência e frequência de acessos de um determinado cidadão. Constata-se que, inconscientemente, o usuário é colocado no compasso frenético de conectividade, em um estado de êxtase constante, no qual o ser humano indissocia funcionalidade de perversidade, físico de virtual.

O projeto é um excelente exemplo de Realidade Mista não visual, pois seu funcionamento ocorre por estímulos sonoros, proporcionando outra vivência da interatividade através do ato comum de atender o telefone. Talvez este seja o humor contido na obra: que em meio a um mundo de mensagens e hipertextos, propõe-se uma chamada telefônica entre o mundo virtual e o físico, na qual a consciência da Realidade Mista é despertada. No entanto, o que decorre desta comparação, é que *Streetmuseum* é, sem dúvida, altamente institucional e instrumentaliza a tecnologia *mobile* para o museu, por sua vez, *Talking Statues* institucionaliza a cidade em uma dinâmica de acervos públicos, ao ar livre. O contraponto é interessante, pois propicia uma dinâmica de expansão e contração do museu contemporâneo (como Meio Expositivo).

Em ambos os casos o controle é iminente, sobretudo, à medida em que os usuários assimilam os pontos de acesso, a entrada e saída de dados, em uma teia informacional. Se for somado o mapa de acessos pelo GPS + QRcodes de *Talking Statues*, surge uma malha gigantesca de cidadãos e seus prováveis trajetos diários. Este contexto exemplifica como as tensões de controle estão passíveis à discussão. A proposta de *Talking Statues* transparece a musealização do urbano, em um jogo entre “deixar de ser museu” e “apropriar o todo urbano enquanto museu”, discutindo as realidades no espaço expositivo. *Streetmuseum* trata da expansão do acervo do museu. Se há um acervo isolado, ele é externalizado através do aplicativo que propõe usar o espaço urbano como plano de fundo. *Talking Statues* faz o inverso, pois o acervo não pertence a museu algum; pertence à cidade. Ou seja, o aplicativo contrai a cidade no sentido do museu, afinal, o espaço urbano se torna uma grande entidade dotada de acervo e dinâmica de visitação, em que a caminhada diária é uma apreciação interativa. De certo modo, *Streetmuseum* também absorve o contexto urbano para o museu, mas de maneira menos profunda, pois o seu acervo é institucional, não urbano.

Parece que ambos os projetos estão sob tensão, o que resulta em experiências renovadoras. Tais aplicações se constroem diferentemente no

espaço expositivo e no espaço urbano, pois o primeiro trabalha na expansão do museu, e o segundo articula a musealização da cidade. A parceria entre campo cultural/museológico e tecnologia pode resultar em relações positivas e complementares às dinâmicas tradicionais, expandindo conhecimento, em contrapartida, pode significar a perda da crítica e a entrega da intelectualidade ao controle da máquina ou dos monopólios culturais.

O usuário é agente passivo de uma tecnologia, evidenciando a dominação do sistema sobre o sujeito e dos poderes da *Nuvem* acima do livre arbítrio humano. Esta situação é quase similar a um buraco negro, que desabilita a consciência. Nota-se que a perspectiva de Realidade Mista enquanto glaucoma, de Virilio (2012), passa a ter ainda mais sentido. Os equipamentos de Realidade Mista (ou os que a permeiam como os *beacons*, ou os que se acoplam gradativamente aos corpos e internalizam sensores: *GoogleGlass*, *Hololens*, *Oculus Rift* e *Gear RV*). Os *wearables* internalizam uma nova experiência da realidade e, em contrapartida, criam uma condição exo. Um exocorpo, uma exoconsciência, exatamente como Santaella<sup>9</sup> propõe com a ideia de um exoimaginário (derivado de um exogego) construído pelo atual grau de acessibilidade/interatividade que molda o espaço-tempo.

O conceito de buraco interativo é necessário para delimitar que este lapso da interatividade fica mais forte à medida que a tecnologia abstrai o tempo, para um tempo misto. A física ajuda a pensar as forças de tensão no contexto artístico-tecnológico, cujos sistemas e redes podem funcionar como miniaturizações de fenômenos cósmicos (física quântica, teorias do buraco negro, *Big Bang*, hiperespaço, etc). Trata-se de um ponto de partida para uma futura pesquisa na abstração do conceito de Meio Expositivo e de seu entendimento por outras áreas científicas. A ideia de um buraco negro vem à tona como um buraco interativo que dialoga com o Meio Expositivo, evidenciando movimentações de espaços, tempos, realidades e sensibilidade.

Segundo Jorge Castiñeiras, Luís Crispino e Jorge Matsas (2004) em uma publicação na *Scientific American* Brasil, o conceito moderno de buraco negro surgiu no século XX: um ano depois de Albert Einstein ter completado a teoria da relatividade geral (1915), o astrofísico alemão Karl Schwarzschild encontrou a solução de vácuo esfericamente simétrico para; as equações de Einstein.

Segundo a relatividade geral, corpos que giram tendem a arrastar o espaço-tempo no sentido de sua rotação. Partículas orbitando livremente são direcionadas pela gravidade de buracos negros segundo sua rotação. Perto

---

<sup>9</sup>SANTAELLA, Lucia. Outubro/2015. Palestra realizada no Seminário Diálogos Digitais - Arquinterfaces, realizado no SESI/FIESP SP).

do horizonte de eventos<sup>10</sup>, há uma região, chamada de ergosfera, dentro do qual tudo, até mesmo a luz, é rotacionado pela gravidade. Talvez a ergosfera do mundo digital sensível seja uma ergosfera<sup>11</sup> em potencial, que molde as nebulosas de afeto<sup>12</sup> da tecnologia em rede.

O diálogo entre o buraco interativo e buracos negros se estabelece pelo lapso, sobre três aspectos: o desdobramento do espaço (pois o espaço expositivo é recalculado e o tempo não é contado em horas, mas em fluxos informacionais contínuos), o redimensionamento da velocidade temporal (os buracos negros alongam o tempo, de tal modo, que ele se torna ultra lento, em contrapartida, os Meios Expositivos geram um buraco interativo, pois funcionam ao inverso, em uma versão acelerada, cujo tempo é moldado por uma aceleração da realidade que pode tornar a interatividade mais lenta ou mais rápida segundo o número de telas, a ação do usuário, etc) e a reconstrução da realidade/matéria (a percepção humana entra em novos níveis de sensibilidade; a condição do buraco negro distorce a consciência, a matéria e a realidade, em uma reestruturação dos sentidos).

A Realidade Mista dialoga com teorias de universos e mundos paralelos, pois simula sobreposições temporais através da computação, processo que Virilio (2012) aponta como *derealization*, pode ser entendido como uma reconstrução da realidade a partir da aceleração do tempo. Entretanto este processo é fortemente controlador:

A defesa da Realidade Aumentada, que é um ritual em resposta ao progresso, é em fato a desrealização induzida pelo sucesso progressivo da aceleração [...]. Este contínuo aumento da velocidade levou ao desenvolvimento de uma *megaloscopy* que causa uma verdadeira enfermidade capaz de reduzir o campo de visão [...]. A Realidade Aumentada é um jogo tolo, um glaucoma televisual.<sup>13</sup>

Este glaucoma apontado por Virilio é uma crítica direta à redução de visibilidade no sentido crítico da palavra, pois a imersão tecnológica resulta em limitações do pensamento encoberto por subliminaridades do sistema

---

<sup>10</sup> Conhecido com o *ponto de não-retorno*, é a fronteira teórica ao redor de um buraco negro a partir da qual a força da gravidade é tão forte que nada, nem mesmo a luz pode escapar, pois a sua velocidade é inferior à velocidade de escape do buraco negro. Em tal campo ocorre um paradoxo no qual as leis da física não podem ser diretamente aplicadas uma vez que resultam em absurdos matemáticos.

<sup>11</sup>SANTAELLA, Lucia. Outubro/2015. Palestra realizada no Seminário Diálogos Digitais - Arquinterfaces, realizado no SESI/FIESP SP), pontua que seu conceito de exoimaginário, parte do conceito de exoego.

<sup>12</sup>REIS, Abel. Outubro/2015. Palestra realizada no Seminário Diálogos Digitais - Arquinterfaces, realizado no SESI/FIESP SP).

<sup>13</sup> VIRILIO, 2012, p. 36. Tradução da autora: *the defense of augmented reality, which is the ritual response of progress propaganda, is in fact a derealization induced by the success of the progress in acceleration [...]. This continual increase in speed has led to the development of a megaloscopy which has caused a real infirmity because it reduce the field of vision (...)* *Augmented reality is a fool's game, a televisual glaucoma.*

computacional. Trata-se de compreender a existência de contrapontos que sustentam a tecnologia digital, percebidos no contexto artístico-cultural através do poder de questionamento do campo da arte.

A “perda de visão”, proposta por Virilio, reafirma a existência de um buraco no campo da sensibilidade (outro lapso), pois à medida que a matéria converge, a visão se estreita. Os antagonismos presentes no Meio Expositivo o tornam um potente agente de experiências sensíveis e do controle, cheio de linhas de tensão. Este é o ponto de convergência entre arte e física em que se percebe o lapso delimitado pela perda de controle das relações sensíveis. Com a rede de afetos em tensão (as nebulosas), constrói-se o buraco interativo, o qual evidencia a importância da arte na constatação das falhas do sistema e da dependência humana das redes.

A ideia de um buraco interativo se dá, também, por linhas de tensão que alteram a gravidade das relações, em um campo absorvente de sensibilidade, desestabilizando o espaço-tempo. Constata-se um horizonte de eventos interativo, no qual empresas e instituições articulam tecnologias no campo artístico-cultural, definindo novas linhas de tensão, níveis de controle, regimentos da multi-temporalidade e previsão de um possível caos velado. À medida que o interator/artista interage com as redes e serviços se fortalece um regime participativo, de ações em rede, que desestabilizam a ideia de uma única realidade. A gravidade exercida pelo buraco confirma a Realidade Mista como condição sensível da humanidade, e não apenas como ferramenta tecnológica.

O buraco interativo remodela o tempo e soma o tempo físico (baseado no conceito de plano/mundo físico, enquanto o tempo presente palpável do usuário) + o tempo virtual (determinado como o tempo da interatividade, modelado pelas relações em rede do indivíduo), resultando no tempo misto (presente no uso funcional da Realidade Mista, ou em sua aplicação conceitual). O tempo misto é dotado da multidirecionalidade juntamente à Realidade Mista que abre janelas de dimensões sensíveis.

Consolida-se, portanto, uma Realidade Mista permanente, cujo impacto sobre a sociedade é maior do que se imagina, ao escancarar a condição mista contínua das vivências contemporâneas. Portanto, acordando com Beiguelman<sup>14</sup>, estes equipamentos representam interfaces culturais ligadas aos costumes humanos (assim como as interfaces digitais em geral), e à medida que os fluxos unem definitivamente as realidades, a *transface* é observada nas novas relações da superfície de uma cidade, tomada por dados visíveis e sensíveis. De algum modo, se aparência das interfaces está relacionada aos modos analógicos de agir, sentir e pensar, em uma

---

<sup>14</sup> BEIGUELMAN, Giselle. 1o semestre/2015. Aula realizada na disciplina AUH 5862- Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo-USP.

constante reinvenção do mesmo, a *transface* é resultado da nova sociedade que está nascendo diante de um tempo, cuja velocidade é causa de um lapso interativo, no qual as ambivalências observadas. Nota-se que o tempo em questão vai e volta entre passado, presente e futuro, seja pelas referências do design, ou pela relação entre humanos e dados.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

AZUMA, R.T. ***A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments***. 6 (4), agosto de 2001.

AGAMBEN, Giorgio. ***What is an apparatus***. California: Universidade de Stanford, 2009.

AGAMBEN, Giorgio. ***The archive and testimony in***: Charles Merewether (Editor). ***The Archive***. Massachusetts: The MIT Press, 2006.

BEIGUELMAN, Giselle. ***O livro depois do livro***. São Paulo: Peirópolis, 2002.

BEIGUELMAN, Giselle. ***Infotatuagens***. Revista Select, 3 dezembro/janeiro, 2012.

BEIGUELMAN, Giselle. ***Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da Internet das Coisas e da próxima natureza***. Espírito Santo: Museu do Vale, 2013.

BEIGUELMAN, Giselle. ***Futuros Possíveis: arte, museu e arquivos digitais***. São Paulo: Peirópolis, 2014.

CASTIÑEIRAS, Jorge, Luís C. B. CRISPINO e George E. A. MATSAS. ***Horizonte de Eventos***. *Scientific American Brasil*, outubro de 2004.

GREENE, Brain. ***O Universos Elegante***. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

HALWKIN, Stephen. ***Uma breve história do tempo***. São Paulo: Intrínseca, 2014.

JENKINS, Henry. ***Cultura da Conexão***. São Paulo: Aleph, 2013.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

LEMOS, André. **A comunicação das Coisas: Teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: Anna Blume, 2014.

MAIRESSE; DESVALÉES. **Conceitos-chave de Museologia**. ICOM, Rio de Janeiro, 2013.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge Mass, 1998.

MEYROWITZ, Joshua. **No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior**. Oxford University Press, 1985.

MEYROWITZ, Joshua. **Global Nomads in the digital veldt**. In: Revista Famecos, julho, Porto Alegre: PUC-RS, 2004.

MILGRAM, Paul, KISHINO, Fumio. **A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays**. IEICE Transactions on Information Systems, Vol E77-D, No.12 December 1994.

RANCIÉRE, Jaques. **A partilha do sensível**. São Paulo: Ed. 34, 2009.

ROCHA, Cleomar. **Pontes, janelas e peles. Cultura, Poéticas e Perspectivas das Interfaces Computacionais**. Goiânia: UFG, 2014.

VIRILIO, Paul. **A administração do medo**. Massachusetts: Semiotext(e), 2012

VIRILIO, Paul. **Espaço Crítico**. São Paulo, Ed. 34, 1993

WERTHEIM, Margaret. **Uma História do Espaço: de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

ARQUINTERFACE. Disponível em <<http://www.sesisp.org.br/cultura/galeria-de-arte-digital-sesi-sp-workshop.htm>>. Diálogos Digitais, realizado de 27 a 28 de outubro, 2015.

BEIGUELMAN, Giselle. **Admirável mundo cívico**, 2004. Disponível em <<http://www.pucsp.br/~gb/texts/cibridismo.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2015.

SPERLING, David. **As arquiteturas de museus contemporâneos como agentes no sistema da arte**, 2012. Disponível em <<http://www.forumpermanente.org/revista/edicao-0/textos/as-arquiteturas-de-museus-contemporaneos-como-agentes-no-sistema-da-arte>>. Acesso em 24

# SIIMI/2016

IV simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas

IV international symposium on  
innovation in interactive media

MAIO

4•6

UFG/BR  
ISSN 2358-0488

fev. 2015.

**Streetmuseum.** Disponível em <<http://museumoflondon.org.uk/6021>>.  
Acesso em 18 maio 2014.

**Talking Statues.** Disponível em <<http://talkingstatues.co.uk>>. Acesso em 10  
fev. 2015.