

MANIFEST.AR: PRIMEIROS CONCEITOS E IDEAIS DE UMA PRÁTICA ARTÍSTICA ENTRE O REAL E O VIRTUAL

MANIFEST.AR: FIRST CONCEPTS AND IDEALS OF AN ARTISTIC PRACTICE BETWEEN THE REAL AND THE VIRTUAL

David Ruiz Torres
PNPD/CAPES - PPGA UFES

O aparecimento do AR Art Manifesto (2011), representou uma das principais premissas para considerar a arte com realidade aumentada como uma modalidade com identidade própria, a estabelecer os conceitos e princípios que deram coesão a este movimento. Uma análise detalhada deste manifesto, tendo em conta os estudos sobre o gênero, nos permitiram traçar paralelos entre as aspirações e os ideais do grupo de artistas Manifest.AR, e as primeiras intervenções dos artistas do coletivo que exploram os limites do real-virtual.

Palavras-chave: realidade aumentada, arte contemporânea, manifesto.

The appearance of the AR Art Manifesto (2011) represented one of the main premises to consider augmented reality art as a modality with its own identity, establishing the concepts and principles that give cohesion to this movement. A detailed analysis of this manifesto, taking into account the studies on gender, allow us to draw parallels between the aspirations and ideals of the group of ciberartists Manifest.AR, and the first artistic interventions that explore the real-virtual boundaries.

Keywords: augmented reality, contemporary art, manifesto.

Marco artístico atual

A sociedade do século XXI assiste a novas práticas que fazem parte do que é conhecido como cibercultura, na qual não apenas ocorre a aquisição de novos avanços no campo da ciência, tecnologia e comunicação, mas também mudanças no pensamento e maneiras de agir de nossa sociedade que acompanham uma transformação evidente que afeta diferentes áreas como é o âmbito da criação artística.

A busca por novas linguagens de expressão durante as vanguardas do início do século XX permitiu uma abertura e perseguição incessante para a confluência das artes e da tecnologia, que nos últimos anos essa busca parece ter se centrado nas ações com e do computador.

Sabemos que a década de 1960 traz as primeiras experiências de videoarte como uma nova forma artística, e, por outro lado, o computador tornou-se uma ferramenta de expressão criativa e estética, muito além de sua mera utilização como um processador de informação. Como resultado desta união, arte e computador, em processo contínuo, surgiram diferentes manifestações tais como a arte web, *software art*, a arte telemática, ou a arte virtual, apenas citando alguns exemplos representativos nos quais a mediação do computador e das tecnologias da comunicação parecem ter criado uma nova realidade na linguagem artística, na qual a tela, como a janela do ciberespaço, se torna um suporte e um meio de expressão para o artista.¹

Longe de sermos exaustivos nesta introdu-

1 Desde a década de 1970, as experiências com a chamada arte eletrônica - na qual se insere a arte com realidade aumentada - deram ênfases à circulação das informações e comunicações pelo ciberespaço, sendo a experimentação desses avanços tecnológicos, assim como as novas possibilidades de interação com o espectador e a participação global, a principal intencionalidade e diferencia frente a outras manifestações da arte já consolidadas, questionando os valores e julgamentos da estética artística tradicional.

ção, nós queremos contextualizar o surgimento da tecnologia de realidade aumentada (AR, pela sua sigla em inglês) no campo da arte, que se tornou em uma das mais recentes incorporações à chamada arte digital (em seu sentido mais amplo), e, como tal, os primeiros anos deste século XXI tem sido fundamentais na configuração e definição de uma nova prática artística.

Assim, as possibilidades de “aumentar” o espaço sensível em torno de nós com informações adicionais geradas por computador, apresenta uma nova visão na qual o real e o virtual coexistem num mesmo espaço perceptivo, gerando um campo de experimentação tão amplo que são muitos os artistas que já se interessaram por esta nova tecnologia.

Deve ser lembrado aqui que um fator decisivo para o desenvolvimento da arte com realidade aumentada tem sido a introdução dos dispositivos celulares *smartphones*, ou as *tablets*; cujos processadores e possibilidades oferecidas, a conexão à Internet, e também o desenvolvimento de sistemas de geo-posicionamento, reúnem as características precisas para o funcionamento desta tecnologia, representando, assim, o principal meio em instalações artísticas com realidade aumentada na produção das artes na contemporaneidade.

Nesse marco de surgimento da arte com realidade aumentada a publicação do *AR Art Manifesto*, que se incorpora na sequência do gênero vanguardista do manifesto, tem sido um meio e um documento decisivo que serviu para dar coesão às primeiras experiências do coletivo de ciberartistas Manifest.AR e, como veremos neste artigo, para se definir como um movimento artístico com entidade própria.

O manifesto como texto subversivo

O manifesto é uma estratégia textual de inflexão de um novo pensamento sobre uma de-

terminada ordem ou paradigma instalado. Os inícios deste gênero textual podem ser rastreados a partir dos anos finais do século XVI, mediante diferentes documentos e proclamações que já usaram a palavra “manifesto” e que timidamente foram codificando as características próprias (CHOUINARD, 1980). Assim, foi com a Revolução Francesa que o texto do tipo manifesto passou a ter conotações revolucionárias e se tornou um documento assinado pelo povo, pela coletividade, que, naquele caso, proclamava seus ideais e aspirações; apenas, então, no caso da Revolução Francesa, se produziu uma “resignificação subversiva do gênero” (HJARTARSON, 2007, p.174, tradução nossa), ainda que o texto como manifesto, lhe seja anterior.

Essa conotação revolucionária seria, então, a base para o surgimento dos chamados manifestos históricos ou vanguardistas que aparecem entre a segunda metade do século XIX e início do século XX, quando encontraram o maior significado, auge e plenitude, como a concebemos hoje.

Falamos de um período em que os movimentos políticos e sociais foram mudando enormemente a forma de entender o mundo, e que tiveram suas expressões em exemplos como o Manifesto Comunista (1848), ou o Manifesto Futurista (1909), que foram precursores dessa tendência que se perpetuou entre os seus contemporâneos.

No âmbito artístico, entretanto, e sempre permeável ao contexto histórico que vive, também apareceu a crítica à tradição artística e especialmente a maneira de entender a arte que prevaleceu ao longo do século XIX. Assim, o manifesto surge refletindo os movimentos de vanguarda de início do século XX, aquilo que Apollinaire definiria em 1917 como “*l’esprit nouveau*”, e que Isabelle Krzywkowski expressa como “uma postura artística nova, que privilegia a inovação e

a ação” (2011, p. 46, tradução nossa), diante da qual o manifesto se tornou no testemunho que reconhecia este novo status.

Tanto parece ser assim, que o manifesto foi considerado como o “porta-bandeira” para a divulgação dos novos ideais da Modernidade e como o gênero por excelência do movimento moderno que discorre “entre a ação e a teoria, a política e a estética, e do novo e do velho” (WINKIEL, 2008, p. 2, tradução nossa).

Uma dicotomia de ideias que mostra a versatilidade do gênero e que faz extensível a crítica do trabalho de Galia Yanoshevsky (2009, p. 269) sobre a tendência na bibliografia existente em classificar os manifestos entre políticos, artísticos, literários... como uma prática frustrada, pois considera que os limites entre eles são difusos e que as influências e princípios têm muito a ver com o contexto histórico em que se originaram. Algo que já Abastado também considerou em seu estudo de 1980, *Introduction à l’analyse des manifestes*,² pois conclui que “a busca de uma definição é enganosa; própria de uma essência, ilusória. O manifesto não existe em absoluto” (p. 5, tradução nossa), deixando claro que leva a certas dúvidas e reforçando a ideia de multiformidade.

De modo geral, pode-se pensar que atualmente, a estratégia do “manifesto” ainda se coloca como um meio de promulgar um conjunto de ideias novas sobre um determinado tema ou conceito “velho”. Não obstante, ele, o manifesto, é a materialização de um conjunto de valores que regem outra forma de pensar e produzir

2 O estudo de Abastado (1980), embora distante no tempo, tem sido considerado como uma referência na maioria dos estudos que se centram no gênero do manifesto. O autor consegue fazer uma abordagem à natureza destes mediante uma análise que não se concentra sobre os diferentes desdobramentos de gênero, senão que seu estudo generaliza o conceito e sabe como extrair as características comuns próprias.

artisticamente. Não parece que seria diferente com a realidade aumentada, inserida no discurso e transcendência da arte eletrônica que se coloca como um novo modo de orientação poética nas artes contemporâneas.³

AR Art Manifesto: gênese e contexto

O aparecimento do *AR Art Manifesto*⁴ (2011) representou uma das principais premissas para considerar a arte com realidade aumentada como uma entidade própria estabelecendo os conceitos e princípios que deram coesão a este movimento.

Essa foi a finalidade de um grupo de ciberartistas que se autodenominaram como Manifest.AR, cujos membros fundadores coincidiram em uma série de intervenções e colaborações com realidade aumentada que estiveram nos inícios da conformação deste coletivo. Estes, participando de uma declaração de intenções, assinaram e publicaram, em 24 de janeiro de 2011, o *AR Art Manifesto* que, como seus antecessores, segue a esteira dos manifestos originados durante o período das vanguardas artísticas e, como eles, pretendiam “documentar um momento histórico, o nascimento da realidade aumentada móvel⁵ como uma forma de arte” (GEROIMENKO, 2014, prefácio, tradução nossa).

Em relação à gestação do *AR Art Manifesto*,

3 Desde a década de 1990 aparecem os diferentes estudos que conceitualizaram e estabeleceram as características próprias da arte eletrônica. Ver: LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. Revista FAMECOS, v. 1, n. 6, pp. 21 - 31, Jun. 1997.

4 Texto completo do *AR Art Manifesto*: <<https://armanifesto.wordpress.com/>>.

5 Ainda que existam experiências artísticas com realidade aumentada anteriores às intervenções do coletivo Manifest.AR, é importante esclarecer aqui que estes tiveram como principal meio o uso de aplicativos para dispositivos celulares. Assim, o termo de “realidade aumentada móvel” alude ao uso desta tecnologia exclusivamente nestes dispositivos.

destaca-se a presença iniludível de um coletivo de artistas como o autor da aparição do mesmo, como uma forma de estruturar e afirmar uma identidade, “é o ato fundador de um sujeito coletivo (mas não institucional)” (ABASTADO, 1980, p. 7, tradução nossa). Um papel que corresponde ao grupo Manifest.AR, que após a intervenção conjunta *We AR in MoMA*, no Museu de Arte Moderna, em Nova Iorque, que comentaremos mais adiante, consideraram a necessidade de escolher um nome para o grupo, em busca de uma identidade, para futuras colaborações. Os membros fundadores,⁶ Mark Skwarek, Sander Veenhof, Tamiko Thiel, Will Pappenheimer, John Craig Freeman, Christopher Manzione, Geoffrey Alan Rhodes e John Cleater, viram nesta nova mediação com a tecnologia uma forma de expressão artística que experimentava a mistura do físico e do virtual, e a reexploração do espaço que nos rodeia, resignificando-o e ampliando-o.

O *AR Art Manifesto* constitui um texto publicado na Internet que, como muitos de seus antecessores, está redatado usando a retórica e as visões utópicas. É uma declaração pela qual o coletivo Manifest.AR expressa a intenção de considerar a realidade aumentada como um meio expressivo que é diferente de outras formas de arte, tais como a arte virtual ou a arte web, embora não seja uma reação contra outro movimento artístico como foram o *I Am For An Art... Manifesto* (1961) ou o Manifesto Neoconcreto (1959).

De outro lado, considera-se como uma das características mais claras na cultura dos manifestos a “necessidade legítima dos artistas de conquistar um espaço nos meios de comunicação responsáveis por fazer a ponte entre suas

6 Aos membros fundadores devem se adicionar vinte artistas internacionais que apoiam com suas obras o surgimento da chamada *AR Art*.

ideias e o grande público” (BARROSO, 2007, p. 9). Assim, desde a sua criação, tem sido muitos os meios utilizados para difundi-los, seja em publicações escritas como jornais, ou mesmo na televisão como *Les Spatialistes Manifesto* (1952). Agora, a Internet é um meio recorrentemente utilizado para esses fins, abrindo-se uma ampla variedade de manifestos que contem diferentes intenções, sendo este o meio escolhido para publicar o *AR Art Manifesto*.

Em relação às possibilidades oferecidas pelo novo meio, a difusão de um manifesto considera um número de leitores potenciais sem precedentes, em comparação com a tiragem e distribuição limitada dos manifestos impressos. No entanto, também houve algumas mudanças na maneira pela qual esses manifestos são recebidos pela sociedade. Pois, embora as possibilidades das mídias digitais tenham uma dimensão quase global, em certa medida, o nível de impacto e compromisso pelos destinatários não encontra o mesmo grau que nos períodos históricos do gênero.

Os manifestos numéricos, como os chama Eva Yampolsky, enfrentam esta situação paradoxal, já que se “produz a capacidade de acumular “espectadores” que compartilham os pontos de vista do “manifestante”, sem ter sucesso, ou muito raramente, uma ação que vai mais além do âmbito digital” (2013, p. 153, tradução nossa). Uma hipótese, como foi observado pela própria autora, que está certamente em relação à natureza do meio, o digital, mas que forma parte intrínseca da nova maneira de entender a informação que flui através do ciberespaço e sua problemática (imediatismo e consumo rápido de informações, usuários participativos mas não críticos com os conteúdos...). Isto leva a uma atitude de manifesto-inventário que circula pelas redes sociais e que fica no mero clique comunitário, o que contrasta com outros formatos

tradicionais historicamente mais consolidados, e que leva, nas palavras de Pierre Mercklé, a um “*repli communautariste*” (“recolhimento comunitarista”) (YAMPOLSKY, 2013, p. 161).

No entanto, apesar das não-adaptações de nossa sociedade para as exigências desta cibercultura emergente em que o meio digital assume gradualmente o poder informacional, devemos abordar a incidência real do coletivo Manifest.AR que, como veremos a seguir, centra seu eixo operacional fora do ciberespaço, aproveitando a natureza e o paradigma real-virtual da realidade aumentada.

Do AR ART Manifesto à AR Art Intervention

As possibilidades da realidade aumentada para inserir gráficos e objetos virtuais num espaço físico-real deram uma nova visão sobre o desenvolvimento das tecnologias do virtual no âmbito artístico. A realidade aumentada traz mudanças substanciais nesta abordagem, uma vez que permite que dois mundos, que têm diferentes naturezas, fiquem unidos no mesmo espaço onde o real e o virtual convivem juntos inseparavelmente. Como expressado no *AR Art Manifesto* “sem fronteiras entre o Real e o Virtual [...], Libertando o Virtual de uma Tela Estagnada”. Não só se referem a essa conjunção real-virtual, senão que mais além transformam os “Dados” em algo físico que é exibido em um espaço-tempo real (...we transform Data into physical, Real-Time Space). Na “civilização do virtual”, como fala o sociólogo francês Léo Scheer, tudo o que nos rodeia está passando por um processo de virtualização, isto é digitalização, pelo qual cada item reconhecível ou definível de nosso mundo, seja real ou virtual, é submetido a uma codificação numérica que os converte em dados e, como diz um dos artistas de Manifest. AR, Sander Veenhof, tudo se torna parte da chamada “Internet das coisas” (2014, p. 10), aludindo

Figura 01. *AR Occupy Wall Street. Jackpot* (2011), Mark Skwarek. Fonte: <<http://www.markskwarek.com/>>.



do a esse outro desdobramento-conectividade do mundo real-virtual.

Quando falamos de espaço nos ambientes aumentados, devemos dar atenção a outros conceitos encontrados no manifesto que define o local no qual as criações de realidade aumentada se tornam possível, em um “Entre Espaços”, onde os limites da tela do celular são quebrados para combinar “o Físico e o Virtual”.

Mas, também encontramos outras das peculiaridades da chamada *AR Art*⁷ em referência ao espaço, já que a geolocalização é um dos elementos constitutivos das obras criadas por Manifest.AR. Usando os sistemas atuais de posi-

7 O termo *AR Art* foi cunhado pelo coletivo Manifest.AR, usando as siglas do termo no inglês *Augmented Reality*, e tem sido utilizado para se referir à arte com realidade aumentada nas entrevistas e estudos dos diferentes membros do coletivo, assim como no próprio manifesto, querendo instituir uma primeira nomeação dessa prática artística.

cionamento global (GPS), o espaço físico parece se converter em uma grande tela que contém dados gerados por computador. No *AR Art Manifesto* aparece assim: “Permanecendo firmemente no Real, nós expandimos a influência do Virtual, o integrando e o mapeando no Mundo em torno de nós”. Esta prática estaria em relação ao conceito de *site-specific*, já que muitas das obras foram criadas para um lugar e um momento determinados. Seria o caso do movimento ativista no qual participou o coletivo Manifest.AR, *AR Occupy Wall Street*⁸ (novembro de 2011), no qual foi “ocupado” o espaço delimitado pelo cordão policial em frente do edifício da bolsa de *Wall Street* (Nova Iorque), onde várias obras-protesto de realidade aumentada utilizavam subversivamente elementos simbólicos do

8 Site do movimento *AR Occupy Wall Street*: <<https://aroccupywallstreet.wordpress.com/>>.



Figura 02. *Border Memorial: Frontera de los Muertos* (2012), John Craig Freeman. Fonte: <<https://bordermemorial.wordpress.com/border-memorial-frontera-de-los-muertos/>>.

poder financeiro. Ou o trabalho de John Craig Freeman, membro do coletivo, *Border Memorial: Frontera de los Muertos* (2012),⁹ no qual o artista fez um mapeamento da área de fronteira entre o México e os EUA, geocalizando o lugar preciso dos já milhares de emigrantes que morreram tentando cruzar, em condições adversas, o deserto do sudoeste.

O campo de experimentação que a obra geocalizada propõe, serviu para indagar em outras práticas inusitadas no campo da arte e que se separam do conceito de *site-specific*, herda-do de outras criações da arte contemporânea, para aprofundar as possibilidades da arte com realidade aumentada e oferecer novas experiências. Em *Biggâr*, Sander Veenhof, ciberartista do Manifest.AR, criou a escultura interativa que se propõe ser a maior do mundo, mediante uns blocos virtuais que estão suspensos no céu, formando uma rede que cresce cobrindo progressivamente a esfera celeste da Terra e alcançando, assim, dimensões globais. O trabalho foi lançado em novembro de 2010 desde o *Stedelijk Museum*, em Amsterdam, e tem chegado a expandir-se para um total de 117 países

9 Trabalho *Border Memorial: Frontera de los Muertos*: <<https://johncraigfreeman.wordpress.com/border-memorial-frontera-de-los-muertos/>>.

até a data. Os usuários que acessam o aplicativo móvel *Layar*, podem contemplar a obra desde sua cidade e interagir com ela, mudando a cor (vermelho, amarelo ou azul) da rede de blocos instantaneamente. Desta maneira, em *Biggâr* o artista parece conseguir criar uma obra de arte orgânica e ilimitada, e como diz no *AR Art Manifesto*, obtendo “uma Presença geocalizada, onipresente e eterna”, e gerando uma obra singular até a data.

Entre as características recorrentes na cultura do manifesto, a teatralização é uma das mais recorrentes e forma parte da essência do gênero. Puchner alude a essa relação teatralidade-manifesto, pois para ele o manifesto “não descreve apenas uma história de ruptura, senão que produz essa história, procurando criar esta ruptura ativamente mediante sua própria intervenção” (2002, p. 450, tradução minha).

Nos manifestos das vanguardas históricas, como o futurismo ou o Dadáismo, existiam performances que apresentavam o manifesto para uma audiência, enquanto que o próprio Marinetti já resumiu a fórmula do seu manifesto a duas palavras-chave: “violência e exatidão”.

No caso do *AR Art Manifesto*, estas ações podem se encontrar nas chamadas “intervenções” do coletivo Manifest.AR que começaram com

Figura 03. *Biggâr* (2010), Sander Veenhof. Fonte: <<http://sndrv.nl/biggar/photo>>.



We AR in MoMa,¹⁰ uma exposição experimental que teve lugar no mencionado museu de Nova Iorque, na qual, à margem desta instituição, se instalaram as obras de um grande número de artistas cujos trabalhos virtuais ocuparam os diferentes andares do prédio. Sander Veenhof e Mark Skwarek foram os organizadores deste projeto, que nomearam como *art invasion*, que pretendia mostrar radicalmente as novas possibilidades e implicações que a realidade aumentada estava conseguindo no campo da criação e da cultura. Para os visitantes regulares do *MoMA*, esta exposição foi completamente invisível, mas para aqueles que usaram seus dispositivos móveis e o aplicativo *Layar*, o museu exibia, junto com as obras de sua exposição permanente, um conjunto de esculturas virtuais dos diferentes artistas.

¹⁰ Site da intervenção *We AR in MoMa*: <<http://www.sndrv.nl/moma/>>.

A maneira de intervir no espaço público, mediante a realidade aumentada, gera atos de grande performatividade e também inclui outros elementos que estão envolvidos na fórmula do manifesto, fato considerado por Abastado quando nos diz que estes são “chocantes, irritantes, são sentidos como uma agressão à sensibilidade: provocam violência” (1980, p. 6, tradução nossa).

O *AR Art Manifesto* em si está cheio de alusões a esta dimensão: *AR Provocations, Radical Events, Viral Potency...* que têm seu reflexo na *art invasion*, como assim foram chamadas, do coletivo. Recordando uma citação de Marshall McLuhan, para quem “o meio é a mensagem”, Julian Hanna, em *Como Escrever um Manifesto*, afirma que “se as imagens são importantes, não menos importante é o evento no seu todo. Divulgue o seu manifesto com estilo. Torne-o memorável” (2010, p. 17).

Assim, com a premissa principal de intervir no espaço público mediante o uso da tecnologia de realidade aumentada, repetiram-se outros

Figura 04. *We AR in MoMa. Art critic face matrix* (2010), Tamiko Thiel. Fonte: <<http://mission-base.com/tamiko/We-AR-in-MoMA/>>.

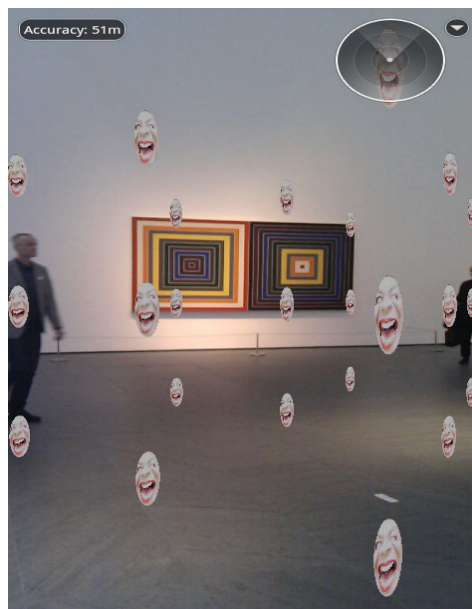




Figura 05. 54ª edição da Bienal de Veneza. *Colony Illuminati* (2011), Will Pappenheimer e Virta-Flaneurazine. Fonte: <http://www.willpap-projects.com/Docus/Projects_List/MainProjectsFrameset.html>.

eventos pelo coletivo Manifest.AR entre os que podemos citar a “infiltração” na 54ª edição da Bienal de Veneza, no ano 2011. Aqui as criações de realidade aumentada dos diferentes artistas foram espalhadas ao redor do espaço de exposição da Bienal, *le Giardini*, de forma alheia à organização institucional. Waelder considera esta nova prática como uma nova maneira de entender o espaço da arte, fazendo uma crítica do chamado “cubo branco” que, com a realidade aumentada, consegue quebrar as limitações, elitistas e físicas, e se mostrar em diferentes contextos (2013, p. 56). E, certamente, se reflete no conteúdo do *AR Art Manifesto* quando afirma:

Com a realidade aumentada nós instalamos, revemos, penetramos, simulamos, exibimos, decoramos, gretamos, infestamos e desmascaramos Instituições Públicas, Identidades e Objetos previamente respaldados por Elites Provedoras do Princípio de Público e Artístico no chamado Físico Real.

As preocupações com as ideias do público e da arte também estão relacionadas com outro dos conceitos contidos no *AR Art Manifesto*,

quando se refere à participação, “Contra o espetáculo, a Cultura Aumentada introduz a Participação Total”, uma das premissas fundamentais que concerne a todas as manifestações da arte digital, na qual se encontra a *AR Art*, e que se distingue da tradição artística baseada na visão de uma audiência passiva ante a obra de arte.

É algo que o artista Sander Veenhof alude com clareza quando diz que:

... A Realidade Aumentada poderia estar causando uma mudança na dinâmica entre lugar, curadores, público e artistas. Com a realidade aumentada o artista pode escolher onde e como mostrar seu trabalho; o público pode escolher se quer ver ele ou não (2014, p. 11, tradução nossa).

Como recorda Manovich (2012, p. 7), por décadas o artista criou o seu trabalho para ser visto no espaço expositivo pelo público, mas o próximo passo, mediante a realidade aumentada, é que o artista coloque o público dentro de um novo espaço dinâmico onde mostrar seu trabalho, trazendo, assim, a experiência artística. Talvez esta seja a mais profunda ideia que pre-

tende transmitir o *AR Art Manifesto* já que, como explicado anteriormente, é o resultado do contexto histórico e social em que surge.

No seu texto, Abastado nos dirá sobre o manifesto que é “onde se expressam as tensões ideológicas, as relações controversas, as lutas pela conquista do poder simbólico” e continua se perguntando se o manifesto não seria “o lugar semiótico onde você pode ler a pragmática de uma sociedade?” (1980, p. 5, tradução nossa).

Para concluir

Não há dúvida de que o surgimento de uma prática artística com realidade aumentada tem significado para o âmbito da criação um campo experimental que mexe entre os limites do real e o virtual, espalhando, consideravelmente, os desdobramentos do que é conhecido como ciberarte.

Longe de ser um movimento de arte efêmera, a publicação do *AR Art Manifesto* é uma prova clara de intencionalidades que fornece as bases para a definição de uma nova forma de arte que é definida como uma arte subversiva e ativista, defendendo o seu papel na nossa sociedade atual, de igual forma aos manifestos vanguardistas nos quais se pretendia estabelecer uma nova realidade artística.

Assim, para além do texto-manifesto, as premissas dos artistas do coletivo Manifest.AR se tornaram evidentes mediante sua intervenção no espaço público, aproveitando a natureza do mundo virtual e os não-limites de tipo político-social, para incidir decisivamente como uma arte de domínio público, cujo objetivo final é ser uma arte aberta à sociedade.

O público potencial da *AR Art* ainda não é muito grande, mas está crescendo na medida em que a visão de uma série de informações que estão penduradas em nosso ambiente, e que am-

pliam virtualmente o mundo físico, cobra sentido dentro da cibercultura. Apesar disso, a arte com realidade aumentada já tem uma presença efetiva e real em nosso tempo, está escondida e deve ser encontrada, é real, imaterial e, como finaliza o *AR Art Manifesto*, precisa de ser encontrada “se você procura-la” (“*if you Seek It*”).

O gênero do manifesto representa, em qualquer caso, uma evidência das mudanças ideológicas e da mentalidade da sociedade do seu tempo. Nesse sentido, o *AR Art Manifesto* contribui na formação de uma nova visão do mundo em que o virtual cobra presença no mundo real, de modo que afeta e gera ações para além dos limites do ciberespaço. Precisamos apenas lembrar os movimentos políticos do 15M em Espanha, a Primavera Árabe ou o *VemPraRua* no Brasil, nos quais as redes digitais desempenharam um papel decisivo na configuração dos mesmos.

Finalmente, a arte com realidade aumentada abusa do potencial do virtual para experimentar e quebrar os limites impostos pelas convicções políticas e sociais dos Estados contemporâneos. É importante saber aproveitar este momento de teste no virtual, enquanto a relativa liberdade do mundo cibernético serve como um cenário válido para alterar o nosso tempo, e antes que a viralidade deste se torne em uma ameaça real para os poderes estabelecidos.

Referências

BARROSO, A. B. de P. C. **A mediação da arte**, p. 9, Universidade de Brasília, 2007. (Tese de Doutorado). Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/6619>>. Acesso em: 05 maio 2016.

CHOUINARD, Daniel. Sur la préhistoire du manifeste littéraire. **Études françaises**, vol. 16, n. 3-4, p. 21-29, 1980.

GEROIMENKO, Vladimir (Ed.). **Augmented Reality Art: From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium**. Heidelberg: Springer, 2014.

HANNA, Julian. How to write a manifesto. **Cine Qua Non**, nº 3, p. 12 - 21, 2010.

HJARTARSON, Benedikt. Myths of rupture: the manifesto and the concept of avant-garde.

In: EYSTEINSSON, A. (Org.). **Modernism**. Amsterdam: Benjamins, 2007, p. 173-194.

KRZYWKOWSKI, Isabell. Manifestes, avant-gardes et expérimentation. In: _____. **“Le Temps et l’Espace sont morts hier”**. Les **Années 1910-1920**. Poésie et poétique de la première avant-garde, L’Improviste, p. 45-61, 2006. Disponível em: <<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00613578>>. Acesso em: 01 maio 2016.

MANOVICH, L. (2002). **The Poetics of Augmented Space**. Learning from Prada. Disponível em: <www.manovich.net>. Acesso em: 02 maio 2016.

PUCHNER, Martin. Manifesto = Theatre. **Theatre Journal**, vol. 54, n. 3, p. 449 - 465, Out. 2002.

SCHEER, Léo. La Civilisation du Virtuel. **Sociétés**, “Dossier Technosociété”, n. 51, Paris, Gauthier-Villars, 1996.

VEENHOF, Sander. Locally global. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, vol. 20, n. 1, p. 10-13, 2014.

WÄELDER, Pau. White Cube Augmented: AR Art and the Gallery Space. **Revue d’art contemporain ETC**, n. 97, p. 52 - 57, Out. 2012, Fev., 2013.

WINKIEL, Laura A. **Modernism, race and manifestos**. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

YAMPOLSKY, Eva. Manifeste mode d’emploi. L’action collective à l’époque des réseaux socio-numériques. **Lignes**, Dossier “Le Manifeste. Une pratique d’écriture, entre art, littérature et poli-

tique”, n. 40, p. 151 - 167, Fev. 2013.

YANOSHEVSKY, Galia. Three Decades of Writing on Manifesto: The Making of a Genre. **Poetics Today**, vol. 30 n. 2, p. 257 - 286, 2009.

David Torres

Doutor em Artes pela Universidade de Granada (Espanha). Bolsista do Programa Nacional de Pós-doutorado da CAPES - PNPd/CAPES e professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGA) da Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: druiztorres@ufr.es