

Marcelo Bressanin e Regilene Sarzi-Ribeiro*

ARte pública site specific: intervenções artísticas em espaços urbanos com recurso à realidade aumentada (RA)

* **Marcelo Bressanin** é artista sonoro, graduado e mestre em História pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp, mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia - PPGMIT Faac Unesp - Bauru, no qual atualmente cursa o doutorado. Pesquisador no Grupo de Pesquisa labIMAGEM - Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq). O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).
<m.bressanin@unesp.br>
ORCID 0000-0002-6482-5998

Regilene Sarzi-Ribeiro tem Pós-doutorado em Poéticas e Culturas nas Humanidades Digitais pela UFG (2022) e Pós-doutorado em Artes pelo IA/UNESP (2013). Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP (2012). Professora visitante no Doutorado em Mídia-Arte Digital da Universidade Aberta (UAb) e Universidade do Algarve (UAlg) de Portugal. Membro

Resumo O presente artigo tem como objetivo discutir o emprego de tecnologias de realidade aumentada (RA) em intervenções artísticas em espaços urbanos (ARte pública *site specific*), ressaltando seus potenciais no sentido de viabilizar intervenções públicas de grande porte, talvez mesmo materialmente impraticáveis, de oferecer grande liberdade plástica aos artistas, considerando-se o potencial da criação de objetos virtuais tridimensionais, de ampliar o engajamento artístico em ações ativistas em arte contemporânea e, por fim, de questionar os limites institucionais da arte, na medida em que viabiliza atuações artísticas que questionam, por sua inserção em áreas públicas, o status das próprias instituições convencionais de arte, tais como museus e galerias, ou mesmo o sistema da arte em si. A partir de tal quadro, é proposta uma análise das obras comentadas a partir das considerações de Bourriaud e Canclini no que se refere aos conceitos de reprogramação e iminência, respectivamente.

Palavras-chave Arte pública; Realidade aumentada; Pós-produção; Reprogramação; Iminência.

da Red de Investigación de la Imagen (Portugal, Espanha, Reino Unido, Austrália, França e Argentina). Docente RDIDP da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, UNESP. Coordenadora do PPG em Mídia e Tecnologia - MP (Quadriênio 2021-2025) e Vice-coordenadora do PPGMIT (2025-2029). Líder do Grupo de Pesquisa labIMAGEM - Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq).

<regilene.sarzi@unesp.br>

ORCID 0000-0001-6267-6549

Site-specific public ART: artistic interventions in urban spaces using augmented reality (AR)

Abstract *This article aims to discuss the use of augmented reality (AR) technologies in artistic interventions in urban spaces (site-specific public ART), highlighting their potential in enabling large-scale public interventions, perhaps even materially impractical ones, offering great artistic freedom to artists, considering the potential for creating three-dimensional virtual objects, expanding artistic engagement in activist actions in contemporary art, and finally, questioning the institutional limits of art, insofar as it enables artistic actions that, through their insertion in public areas, question the status of conventional art institutions themselves, such as museums and galleries, or even the art system itself. Based on this framework, an analysis of the works discussed is proposed, drawing on the considerations of Bourriaud and Canclini regarding the concepts of reprogramming and imminence, respectively.*

Keywords Public art; Augmented reality; Post-production; Reprogramming; Imminence.

Arte público site specific: intervenciones artísticas en espacios urbanos mediante realidad aumentada (RA)

Resumen *Este artículo pretende analizar el uso de las tecnologías de realidad aumentada (RA) en intervenciones artísticas en espacios urbanos (arte público site specific), destacando su potencial para posibilitar intervenciones públicas a gran escala, incluso aquellas que podrían resultar materialmente inviables, ofreciendo una gran libertad artística a los artistas, considerando la posibilidad de crear objetos virtuales tridimensionales, ampliando la participación artística en acciones activistas dentro del arte contemporáneo y, finalmente, cuestionando los límites institucionales del arte, en la medida en que permite acciones artísticas que, mediante su inserción en espacios públicos, ponen en tela de juicio el estatus de las instituciones artísticas convencionales, como museos y galerías, e incluso el propio sistema artístico. A partir de este marco, se propone un análisis de las obras analizadas, basándose en las consideraciones de Bourriaud y Canclini sobre los conceptos de reprogramación e inminencia, respectivamente.*

Palabras clave Arte público; Realidad aumentada; Postproducción; Reprogramación; Inminencia.

Introdução

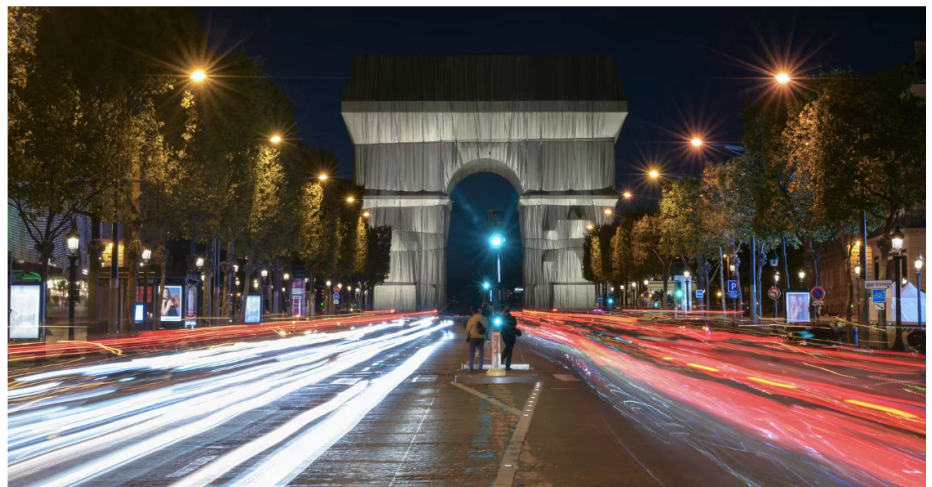
As práticas em arte pública *site specific* têm origem nos anos de 1970, propondo interferências em espaços determinados a fim de questionar o sistema comercial de arte ou o caráter monumentalista frequentemente atribuído às obras de arte em espaços públicos e incorporar territórios às obras em si, tornando-as indissociáveis de seus locais de implementação (CLARKE, 2022, p. 132).

Segundo Rachel Clarke, nessas situações, “a obra depende do local, e o local é transformado pela obra; é uma relação entre o local, a obra e o espectador” (CLARKE, 2022, p. 129, tradução nossa), ou, como afirma Giulio Carlo Argan, “o protagonista da experiência estética passa a ser o ambiente, enquanto espaço em que os indivíduos e os grupos sociais se inserem e vivem, enquanto o outro, no sentido mais amplo, com que se defronta o si” (ARGAN, 1992, p.589).

Em alguns casos tais obras pressupunham uma materialidade ostensiva, como nos trabalhos de Christo e Jeanne-Claude, que utilizavam quilômetros de tecido para embalar monumentos urbanos, como o Arco do Triunfo, na França, num projeto concebido em 1961 e implementado em 2021.

Figura 1 “L’Arc de Triomphe, emballée” (1961-2021). Christo. Imagem: Benjamin Loyseau.

Fonte <<https://christojeanneclaude.net/artworks/arc-de-triomphe-wrapped>>. Acesso em: 06 nov. 2025.



Tais iniciativas envolvem grandes custos e equipes, além de um planejamento logístico e de produção para que, ao final, resultam em obras que terminam retiradas do local em um curto período e não que aderem, em si, à lógica do mercado de arte.

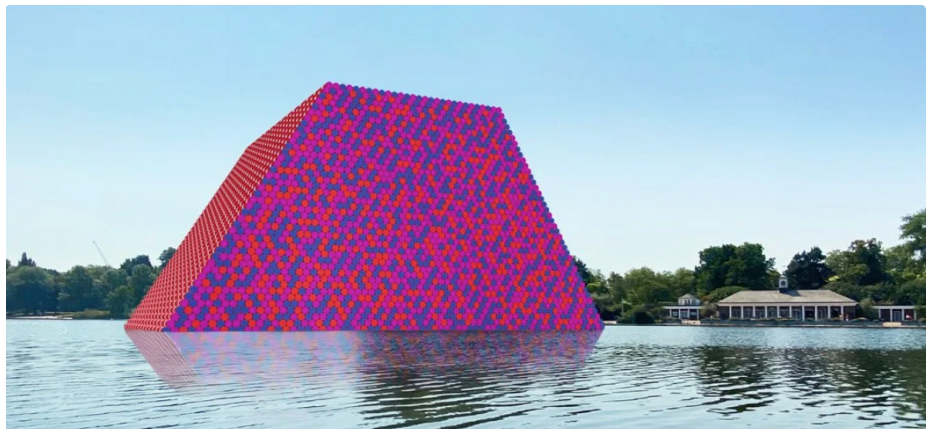
Ainda em relação à Christo e Jeanne Claude, vale mencionar um dos últimos trabalhos da dupla, “The London Mastaba” (2018), uma escultura flutuante composta por 7.500 tambores dispostos no Serpentine Lake, no Hyde Park, onde permaneceu em exibição por três meses.

Figura 2 “The London Mastaba” (2018). Christo. Imagem: Wolfgang Volz.
Fonte <<https://christojeanneclaude.net/artworks/the-london-mastaba>>.
Acesso em: 06 nov. 2025.



Uma vez indisponível fisicamente para o acesso do público, uma nova versão da obra foi apresentada em seu local original de exibição, por meio de uma versão em RA que utilizava dados de georreferenciamento por GPS para sua sobreposição à paisagem física do Serpentine Lake nos displays de dispositivos móveis.

Figura 3 “The London Mastaba AR” (2020). Christo.
Fonte <<https://www.acuteart.com/discover/christo-jeanne-claude>>.
Acesso em: 06 nov. 2024.



Note-se que, apesar da monumentalidade do trabalho original, a proposta ganha resiliência ao ser reapresentada indefinidamente em dispositivos dos visitantes do espaço. Com isso, a versão em RA da obra permite o engajamento daqueles que, mesmo não tendo presenciado sua montagem física, estabelecem com ela um contato mediado pela tecnologia digital.

Trata-se de reprogramar o olhar do público considerando a ausência de uma interferência artística material sobre o espaço e a presença de uma simulação digital que preserva seus pressupostos conceituais, de maneira que a obra de arte passa a “(...) ativar as formas dentro das quais se

desenrola nossa vida cotidiana, sob as quais os objetos culturais se apresentam à nossa apreciação (BOURRIAUD, 2009b, p.17).

Ou de considerar, segundo Jaeho Kang, que “(...) a transformação tecnológica da mídia, a transformação do corpo e sua relação com o espaço e o tempo estão intimamente interligadas. As novas mídias produzem novas possibilidades perceptivas, novos corpos e novas subjetividades. (KANG, 2014, p. 213, tradução nossa).

Para além desse tensionamento entre a obra física e sua implementação virtual, se desdobram pontos relativos à implementação das obras em ARte pública site specific e também sobre suas formas de negociação com o sistema institucional de arte e com o público.

Assim, este artigo discute o uso da RA por artistas em operações site specific, através de estudos de casos de obras de diversos autores, com ênfase na versatilidade de tal tecnologia no sentido de viabilizar tais ações e também na ubiquidade e na replicabilidade que o emprego das tecnologias de RA pode agregar à propostas criativas.

Do ponto de vista do artista contemporâneo, trata-se também de observar a liberdade plástica trazida por sistemas de modelagem digital em 3D, que pode ser associada à inovação que o campo da arte pode promover ao se apropriar de tecnologias como a RA, conforme Sarzi-Ribeiro e Bressanin:

não se trata de ser reflexo da capacidade tecnológica de uma época, pelo contrário o que se nota no âmbito da Arte e Tecnologia é a expressão da inovação e a manifestação da vanguarda de mentes humanas sempre à frente de seu tempo (Sarzi-Ribeiro e Bressanin, 2023, p.157).

Pretende-se ainda destacar a independência temática e política ou o caráter ativista que aplicações artísticas em RA estimulam, em relação ao caráter institucional dos espaços oficiais de arte ou no que se refere às condicionantes impostas à produção em arte urbana relativas ao sistema comercial da arte.

E busca-se ainda compreender o uso de tais tecnologias digitais, no campo artístico, a partir das proposições de Néstor Garcia Canclini (2016) e de Nicolas Bourriaud (2009), com ênfase nos conceitos de “iminência” e de “reprogramação”, respectivamente.

ARte pública site specific: possibilidades e desdobramentos

Em um artigo no qual analisa experiências criativas em RA, Tamiko Thiel chama a atenção para a reificação da arte por espaços institucionais ao considerar que “(...) o acesso a um local – uma galeria, um museu ou outro espaço curatorialmente fechado – é rigorosamente controlado para conferir valor e, assim, através desta exclusividade, para canonizar as obras ali expostas como “arte erudita” (THIEL, 2022, p. 98, tradução nossa).

Tal percepção parece significativa quando se considera a morosida-

de institucional de reconhecer manifestações como a arte de rua ou mesmo de acolher e dar acesso público, portanto legitimando, à produção artística contemporânea com base em tecnologias digitais, sobretudo nos casos em que resultam em obras “imateriais”.

De fato, a imaterialidade de algumas proposições artísticas coloca um problema para as instituições museológicas na medida em que, como afirma Paul,

a arte de novas mídias parece exigir um espaço de informação distribuído que esteja aberto à interferência artística — um espaço para troca, criação colaborativa e apresentação que seja transparente e flexível. Este último certamente não descreve a estrutura do museu médio hoje (...)
(PAUL, 2020, p. 2.09, tradução nossa).

Como explicita a autora, espaços museais enfrentam dificuldades em relação à fluidez e ao potencial aberto e colaborativo da produção artística em mídias digitais, características que dificultam até mesmo, no limite, a catalogação, o armazenamento em acervo e a manutenção e preservação dessa produção, como também propõem Aristidou e Stylianou-Lambert em um artigo dedicado ao tema (ARISTIDOU e STYLIANOU-LAMBERT, 2024).

Nesse contexto, manifestações temporárias em arte pública, assim como em alguns casos da produção artística em novas mídias, demandam ressignificar o espaço da arte em si, expandindo-o para além das fronteiras institucionalizadas. Pode-se supor que a arte pública com recurso à RA abre um campo de possibilidades ao tornar qualquer local um espaço possível para a arte e pode romper, inclusive de forma não autorizada, com os lugares sacralizados da arte.

Como propõe Thiel,

artistas de realidade aumentada não precisam de permissão do governo ou de autoridades artísticas para colocar suas obras em um local específico. Eles precisam apenas saber as coordenadas de GPS do local - e, diferentemente da arte de rua ou de outras intervenções de arte física, as instituições infiltradas não podem remover as obras, que permanecem no local enquanto o artista desejar (THIEL, 2022, p. 98, tradução nossa).

Entende-se, portanto, que ao ocupar qualquer espaço por meios tecnológicos diversos, a produção em ARte pública *site specific* se configura como um segmento aberto à experimentações, discursos e formalizações plásticas independentemente de posições curatoriais pré-determinadas ou das limitações temáticas ou de linguagem impostas pelo sistema da arte. E, do ponto de vista das concepções poéticas, vale considerar que,

tanto indivíduos quanto sociedades inteiras investem a locais camadas invisíveis de significado como parte da memória pessoal e coletiva. A arte de realidade aumentada agora pode mesclar essas camadas invisíveis de memória e cultura com a localização física real. Como acontece com todas

as obras de arte específicas do local, os espectadores também podem registrar seus próprios encontros pessoais em capturas de tela, criando um diálogo entre a obra, o local e seu próprio olhar particular [THIEL, 2022, p. 99, tradução nossa].

Diante de tais encaminhamentos conceituais, vale abordar alguns casos de ARte pública *site specific*, selecionados a partir da leitura de artigos acadêmicos, com o propósito de ilustrar iniciativas artísticas com diferentes enfoques e também demonstrar os recursos empregados, destacando que, após o levantamento bibliográfico inicial, as descrições das obras foram levantadas nas documentações publicadas nos sites dos respectivos artistas.

“George Floyd AR Memorial”

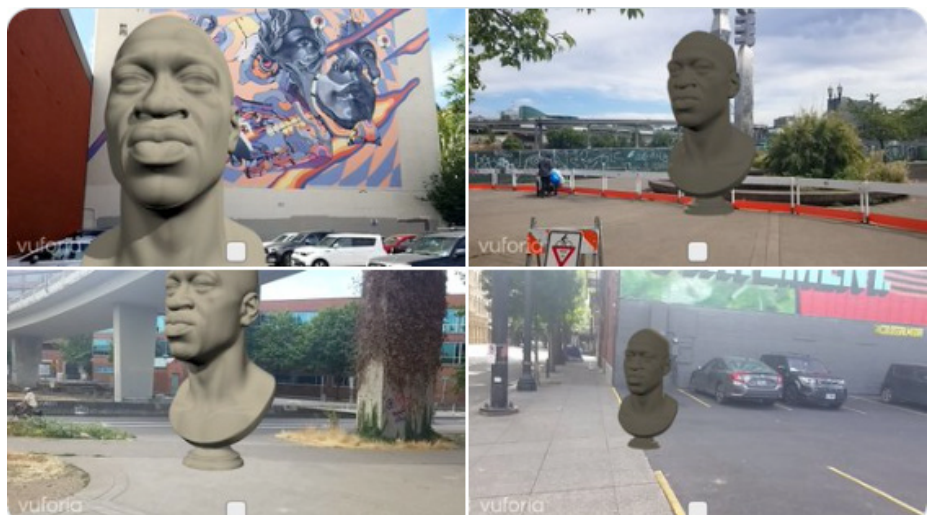
Em 2020, o afro-americano George Floyd foi assassinado por policiais no estado de Minnesota (EUA). O crime repercutiu nos veículos de comunicação e nas redes sociais e acabou gerando uma série de protestos contra a violência policial e práticas racistas.

Em repúdio ao assassinato, o artista norte-americano Steven Christian, também de ascendência africana, decidiu se manifestar. Porém, em função da pandemia de COVID-19 e por receio de ofensivas racistas, optou por se engajar aos protestos criando uma obra de ARte pública, disponibilizada aos participantes das manifestações conhecidas como “Black Lives Matters” (GOFFINSKI, 2022, p. 39).

A obra “George Floyd AR Memorial” (2020) é uma aplicação de RA que permite projetar em espaços públicos, com o uso de marcadores fiduciais - marcadores físicos com padrões gráficos colocados no espaço, semelhantes a QR codes - um busto em 3D da vítima do crime, modelado pelo escultor Roman Edwards. A aplicação dispõe ainda de controles que permitem rotacionar e redimensionar o modelo tridimensional de forma a adequá-lo ao local de visualização.

Figura 4 “George Floyd AR Memorial” (2020). Steven Christian.

Fonte <<https://x.com/stuckonaneyelnd/status/1296898855414280192/photo/2>>. Acesso em: 06 nov. 2025.



Com os marcadores da aplicação espalhados na cidade de Portland (Oregon, EUA), a obra configura uma ação antirracista realizada sem o risco de aglomerações, considerando-se sua criação durante a pandemia, e uma forma de multiplicar o protesto do artista em relação ao episódio de violência, definindo portanto uma ação ativista.

“Sky Write AR”

“Sky Write AR” é uma aplicação de RA criada por Will Pappenheimer e utilizada em uma série de situações de natureza ativista. A imagem abaixo apresenta uma das atualizações da aplicação na “People’s Climate March”, realizada em Nova Iorque, em 2024. Nela a frase “Earth will win” pode ser visualizada por meio de celulares, projetada no céu, a partir de marcadores por georeferenciação.

Figura 5 “Climate March Skywrite” (2014). Will Pappenheimer e Zachary Brady.

Fonte <https://www.willpap-projects.com/Climate_March/Climate_March.html>. Acesso em: 06 nov. 2025



As frases apresentadas foram propostas por artistas locais e pelos participantes do evento ao site do projeto e, uma vez selecionadas, foram associadas a coordenadas específicas no espaço, a partir das quais podiam ser acessadas com o uso da aplicação, como demonstra o mapa abaixo.

Figura 6 “Climate March Skywrite” (2014). Will Pappenheimer e Zachary Brady

Fonte <https://www.willpap-projects.com/Climate_March/Climate_March.html>. Acesso em: 06 nov. 2025



Neste caso, note-se a iniciativa dos artistas para promover o engajamento dos participantes do protesto por meio do envio das frases a serem dispostas em diferentes intervenções em pontos específicos do trajeto, ao longo do espaço percorrido pelas manifestações.

“Gardens of the Anthropocene”

Em “Gardens of the Anthropocene”, instalação realizada no Seattle Art Museum Olympic Sculpture Park, entre 2016 e 2017, Tamiko Thiel se utiliza de uma aplicação de RA para sobrepor ao parque imagens 3D de plantas típicas daquela área. Porém, as imagens modeladas apresentam as espécies vegetais transformadas por supostos processos de mutação, imaginados em função de mudanças climáticas, tais como o crescimento das emissões mundiais de carbono e outros dados investigados pela artista junto a instituições de pesquisas ambientais e apresentados no site da obra.



Figura 7 “Gardens of Anthropocene” (2016). Tamiko Thiel.

Fonte <<https://tamikothiel.com/gota/index.html>>. Acesso em: 06 nov. 2025

Nota-se aqui, assim como na obra de Pappenheimer, um interesse em elaborar obras de ARte pública *site specific* com a finalidade de mobilizar o público para com a defesa do meio ambiente, em ações nitidamente ativistas.

“Sky Pavillions”

O grupo Manifest.AR é um coletivo de artistas dedicados à produção com base em RA. Em uma de suas ações mais polêmicas, o grupo realizou uma participação não autorizada na Bienal de Veneza de 2011. Na ocasião, em um manifesto público apresentando sua proposta, o grupo assim se pronunciou:

o grupo internacional de ciberartistas Manifest.AR deseja informar ao público em geral, ao Presidente e ao Curador da 54ª edição da Bienal de Veneza que estamos ampliando o Giardini com um pavilhão extra. Construiremos este novo pavilhão usando arquitetura de Realidade Aumentada (AR) e mostraremos uma seleção de obras de arte AR de artistas renomados que trabalham neste meio contemporâneo e no novo domínio espacial (MANIFEST.ART, 2011).

Reunindo produções de oito artistas integrantes do coletivo, Manifest.AR exibiu obras em diferentes espaços da Bienal, sem qualquer acordo prévio com a organização do projeto, questionando a própria ideia de curadoria em si.

Entre os trabalhos destaca-se “Sky Pavilions” (2011) de John Cleater, intervenção georreferenciada posicionada nas proximidades de edifícios históricos em Veneza.

Figura 8 “Sky Pavilions” (2011). John Cleater.

Fonte <https://www.cleater.com/sky-pavilions/html/01_AR_VENICE.html>.

Acesso em: 06 nov. 2025



Na obra, um objeto voador de forma abstrata paira sobre a cidade como um pavilhão alienígena adicionado à Bienal. Enquanto a imagem é vista nos displays, uma trilha de áudio e uma narrativa sonora e em texto simulam anúncios feitos por um alien a respeito de sua participação no evento. Note-se que o trabalho em si se refere a uma possível invasão da própria Bienal, numa provocação ao status institucionalizado do evento e aos processos curatoriais nele empregados.

“The Peaceable Kingdom” e “Unknown/known”

Em 2014, a mostra “Broadway Augmented” reuniu um grupo de artistas para realizarem intervenções em RA no bairro nova-iorquino. Na proposta, as obras deveriam ser instaladas por meio de um aplicativo para dispositivos móveis e capaz de reconhecimento de imagens, fazendo com que determinados recortes dos espaços atuassem como marcadores e disparassem as imagens vistas nos displays.

Naquele contexto, o artista Malcolm Cochran implementou “The Peaceable Kingdom” (2014), uma aplicação de RA capaz de reconhecer a imagem de um túmulo adornado com a escultura de uma pequena ovelha para projetar modelos tridimensionais de outros animais, inspirados nas telas produzidas pelo pintor norte americano Edward Hicks (CLARKE, 2022, p. 144).



Figura 9 “Peaceable Kingdom” (2014).
Malcolm Cochran.

Fonte <<https://malcolmcochran.com/?p=239>>. Acesso em: 06 nov. 2025

As imagens sobrepostas à escultura física, além de estabelecerem um diálogo com a pintura, também dialogavam com diferentes estilos escultóricos – neoclássico, moderno e mesmo contemporâneo – simulando texturas de diversos materiais, como metal e rochas.

Na mesma mostra, Rebecca Krinke apresentou “Unknown/known” (2014), obra que reconhecia a sepultura de John A. Sutter Jr., um dos fundadores da cidade de Sacramento, localizada em uma região originariamente ocupada por grupos indígenas Nisenan e Miwok e também caracterizada por forte presença imigratória de europeus e chineses (CLARKE, 2022, p. 145).

Figura 10 “Unknown/known” (2014).
Rebecca Krinke.

Fonte <<https://rebeccakrinke.square-space.com/unknown/known-augmented-broadway>>.

Acesso em: 06 nov. 2025



Ao reconhecer a lápide original, a aplicação a substituí-a por uma outra, dedicada a cento e vinte e seis desconhecidos sepultados no mesmo cemitério, setenta deles imigrantes chineses, e a um total aproximado de seiscentas vítimas da epidemia da cólera ali enterrados em covas coletivas, em uma ação que mobiliza temas ligados à proteção dos direitos humanos.

Considerando as especificidades das obras comentadas, nota-se que a maioria dos trabalhos foram concebidos para serem fruídos por meio de dispositivos móveis, sem o recurso a óculos de RA, o que talvez possa ser explicado pelo fato daqueles primeiros dispositivos serem populares e, sobretudo no caso de intervenções em ARte pública *site specific*, por não demandarem nenhum tipo de equipamento mais sofisticado, ampliando o acesso aos conteúdos propostos.

Nas documentações das obras, publicadas por seus autores, foi possível identificar o tipo de marcadores empregados nas aplicações de RA, ainda que sem referências a detalhes mais vinculados à programação dos sistemas utilizados, o que provavelmente se deve aos sites dos artistas serem portfólios de apresentação das obras, que privilegiam questões conceituais e formais, e não técnicas.

Nos exemplos apresentados, foi indicada a utilização de marcadores fiduciais (“George Floyd AR Memorial”), o emprego de marcadores por georeferenciamento em outras quatro obras (“Sky Write AR”, “Gardens of Anthropocene”, Sky Pavilion” e “Manifest.AR”), e ainda o uso de marcadores

espaciais/arquitetônicos em outras duas propostas (“Peaceable Kingdom” e “Unknown/known”).

Do ponto de vista das possibilidades de interação com os objetos 3D aumentados, somente na documentação de “George Floyd AR Memorial” foi mencionada a existência de controles que permitem ao usuário rotacionar e redimensionar o modelo 3D implementado.

No que se refere aos recursos de modelagem ou da plasticidade dos modelos 3D empregados, pode-se identificar no conjunto das obras duas práticas distintas. Nesse sentido, pode-se considerar que a representação da imagem de George Floyd por Steven Christian tem caráter evidentemente realista, assim como os animais modelados por Cochran ou ainda a lápide concebida por Krinke.

Nas demais obras, os objetos modelados rompem com possíveis representações do real, como por exemplo no jardim de plantas mutantes criado por Thiel ou no pavilhão alienígena flutuante implementado por Cleater na Bienal de Veneza.

E, no que diz respeito à autoria dos conteúdos aumentados, somente em “Sky Write AR” pôde ser identificada uma proposta colaborativa em relação à autoria dos textos utilizados, na medida em que o projeto teve como uma de suas premissas receber conteúdos textuais por meio de um website para que, após uma seleção prévia, fossem escolhidas as mensagens a serem aumentadas em cada uma das diferentes situações de geoposicionamento definidas.

Note-se ainda que apenas uma das obras analisadas citam em sua documentação o uso de elementos sonoros, caso de “Sky Pavilion”, que permite aos usuários receber, em áudio e em texto, mensagens dos alienígenas que ocupam um pavilhão virtual da Bienal de Veneza e que explicam suas propostas para o evento.

Por fim, no que se refere ao caráter temático perceptível nos projetos de ARte pública *site specific* analisados, cinco das seis propostas demonstram algum caráter ativista, com temáticas antirracistas, de defesa aos direitos humanos, ambientalistas ou com críticas ao sistema legitimado da arte.

Diante dos dados acima elencados, coloca-se agora uma das questões centrais deste artigo: afinal por que utilizar aplicações de RA em ARte pública *site specific*? Para refletir sobre tais questões, especificamente do ponto de vista artístico, apresentam-se algumas considerações estabelecidas por Goffinski em relação à produção em ARte pública, a saber:

(...) que tipo de práticas os ARTistas estão promulgando ou contribuindo em nosso momento contemporâneo? (...) Quais são as condições conceituais, formais e experienciais que os ARTistas mobilizam para facilitar experiências estéticas aumentadas contemporâneas? E, finalmente, como os ARTistas usam a tecnologia de RA para reimaginar ou protestar suas realidades físicas por meio de práticas de ARte? (GOFFINSKI, 2022, p. 26, tradução nossa).

Entende-se aqui que uma vantagem do uso da RA em experimentos artísticos é viabilizar qualquer tipo de representação plástica em qualquer escala, o que pode ser entendido como um elemento facilitador para a realização de uma proposta de arte para espaços públicos.

Nesse sentido, vale considerar que a reapresentação em RA de “The London Mastaba” certamente não se aproxima das prováveis dificuldades encontradas na montagem física do trabalho. Ou ainda, pensar sobre como implementar um imenso jardim com várias espécies de plantas mutantes, caso de “Gardens of Anthropocene”?

Assim, percebe-se que práticas artísticas em ARte pública *site specific* contribuem para o desenvolvimento de uma nova relação com o espaço - seja física, social ou culturalmente - na medida em que elementos aumentados podem ser criados sem barreiras criativas e ser associados a elementos do mundo real carregados de significados intrínsecos, relativos à história, à memória social e a experiências sociais de grupos, comunidades ou indivíduos.

Como propõe Jiyai,

com tecnologias de realidade aumentada, os espaços que habitamos podem ser facilmente modificados; novos lugares ou novas formas de presença são criadas, para tornar a presença física em si uma forma de interagir com o sistema. Em outras palavras, o espaço aumentado abrange a relação entre o espaço físico e a experiência humana, prática social e atividades, o conceito de espaço e lugar são eventualmente reunidos em um. [JIYAI, 2016, s.p., tradução nossa]

Pondere-se ainda, com a autora citada, que a inserção de elementos aumentados em espaços físicos reais por meio da RA, com o agenciamento de conceitos ou elementos simbólicos próprios de um recorte espacial pode promover a transformação de um “espaço” em um “lugar” - este último não mais apenas um dado do meio, mas sim um construto sociocultural. Neste caso, a lápide aumentada por Krinke em “Unknown/known” fala em prol da memória de centenas de desconhecidos sepultados no mesmo cemitério que um herói local, ressignificando aquele espaço como um lugar de atenção para aqueles cujas histórias foram ali silenciadas.

Assim, mais do que interferir esteticamente em determinados contextos público, práticas de ARte pública *site specific* podem ser estratégias para “(...) trazer vozes ou perspectivas para lugares de onde foram implícita ou explicitamente excluídos” (LIAO e HUMPHREYS, 2017, p. 1428, tradução nossa).

Do ponto de vista do ativismo social, a ARte pública *site specific* configura uma estratégia potente para o estímulo às discussões, na medida em que conteúdos sensíveis os mais distintos podem ser aumentados, seja em pontos estratégicos em função de seus respectivos significados, como vimos no caso de “George Floyd AR Memorial”, ou também podem ser integrados a manifestações e marchas, como observa-se em “Sky Write AR”, dado o

caráter fluído das tecnologias de realidade aumentada.

Considerando-se tal potencial, a ARte pública *site specific* se aproxima das práticas em Artivismo, conceito que segundo Garcia defende que, para gerar efeito, as obras dos artistas “vão para as ruas” e

(...) não estão mais confinadas a galerias e museus. Elas estão em espaços públicos, instaladas em parques, ruas laterais e shoppings; murais pintados em paredes ou posters pendurados em postes de rua; músicas cantadas ou poemas lidos nas ruas ou cafés; e vídeos curtos carregados no YouTube. (...) As obras de arte artivistas são mais do que meros comentários sobre o estado de coisas do mundo. Elas estão lá para aumentar a consciência, confrontar, fazer perguntas e convidar os espectadores a pensar, refletir, mudar a si mesmos e tomar mais medidas (GARCIA, 2023, p. 3, tradução nossa).

Assim podem ser interpretadas as intervenções em ARte pública *site specific* em repúdio ao assassinato de George Floyd, agregadas às manifestações “Black Lives Matters”, bem como as frases aumentadas por Poppenheimer em vários pontos ao longo da “People’s Climate March”.

Considere-se pois, que o emprego da RA por artistas envolvidos em causas de interesse público possibilita abordar poeticamente os conteúdos debatidos, contribuindo para a sensibilização do público. E, também, a partir da contribuição de Garcia, no que se refere ao rompimento com museus e galerias, pode-se entender uma outra variação de artivismo, especificamente questionadora do próprio sistema da arte.

É importante lembrar que os artistas dedicados à atuação pública em RA não precisam de autorizações, como mencionado anteriormente a partir de Thiel. Como se observa na posição do coletivo Manifest.AR diante da Bienal de Veneza, as possibilidades abertas com as implementações de obras em ARte pública *site specific* demonstram que o uso de ferramentas de AR tem potencial contribuição para ressignificar, por meio de poéticas específicas, quaisquer espaços de uso público, tornando-os também lugares de questionamento dos padrões institucionais tradicionais de circulação e reconhecimento da produção artística.

Do recurso às tecnologias digitais à emergência (possível) de novas percepções

A imaterialidade, entendida como uma liberação em relação a processos construtivos físicos de alto custo e de produção complexa e também como uma questão a ser enfrentada no que se refere ao abrigo e à conservação de obras virtuais por acervos museológicos.

A ubiquidade, resultante da presença crescente das mais diversas e cada vez menos perceptíveis estruturas de obtenção e de processamento de informações em tempo real, dispersas de forma invisível nos mais distintos dispositivos de uso cotidiano - desde smartphones, equipamentos vestíveis

e eletrodomésticos inteligentes até sistemas massivos de monitoramento urbano (KRANENBURG, 2008, p. 13).

A mobilidade, dada a popularização de equipamentos como smartphones com acesso à internet e sistemas embarcados de georreferenciamento, que permitem detectar suas coordenadas no espaço bem como a interação individual ou coletiva de seus usuários com os elementos constitutivos do entorno ou mesmo com indivíduos ou comunidades remotas.

Uma relação diferenciada com os ambientes sejam quais forem, na medida em que a eles podem ser sobrepostas, de forma virtual, inúmeros *layers* de conteúdos digitalmente modelados que, por seu caráter audiovisual, não se sujeitam às restrições de viabilidade do espaço material e, por isso, permitem o rompimento com expectativas formais realistas.

O engajamento possível - sem a exposição presencial - a causas ativas as mais diversas, de forma pessoal ou coletiva, local ou global, a partir da fruição e mesmo da distribuição de conteúdos virtualizados, imageticamente sobrepostos à paisagem.

São estas algumas das potencialidades viabilizadas pelo emprego das tecnologias de RA por artistas dedicados à produção em ARte pública *site specific*, como buscou-se demonstrar a partir das obras acima analisadas.

Porém, e destacando um segundo ponto de interesse deste artigo, tal conjunto de possibilidades técnicas e poéticas deve ser considerado, para além de suas potencialidades tecnológicas, em suas implicações na cultura contemporânea: nas palavras de Byung-Chul Han,

(...) somos desprogramados por meio dessa nova mídia [digital], sem que possamos compreender inteiramente essa mudança radical de paradigma. Arrastamo-nos atrás da mídia digital, que, aquém de uma decisão consciente, transforma decisivamente nosso comportamento, nossa percepção, nossa sensação, nosso pensamento, nossa vida em conjunto (HAN, 2018, p. 10).

Não se trata de assumir uma atitude resistente ou mesmo temerária diante das tecnologias digitais, haja visto sua contribuição como recurso criativo importante para a produção artística na contemporaneidade. Trata-se, sim, de compreender o alcance de tais técnicas como vetores de uma reprogramação cultural, como abordada por autores como Nicolas Bourriaud e Néstor García Canclini.

Ao estabelecer as bases do que denominou “arte relacional”, Bourriaud considera que, ao gerar diálogos com os novos contextos sociais posteriores à modernidade - nos quais se incluem o desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação - a arte contemporânea não pode ser considerada como um “espaço a ser percorrido” mas sim como “uma duração a ser experimentada”, o que resulta no surgimento de um “regime de encontro casual intensivo” no interior do qual se desenvolve “(...) uma forma de arte cujo substrato é dado pela intersubjetividade e tem como tema central o ‘estar juntos’ (...) a elaboração coletiva do sentido” (BOURRIAUD, 2009a, p. 20-21). O espaço é imantado pela vivência coletiva daquele *locus* que se tor-

na um lugar na medida em que passa a constituir-se de sentido a partir do vivido, naquela duração experimentada.

Pode-se, portanto, considerar tal “duração experimentada”, não necessariamente como o processo de fruição coletiva de uma obra artística por um grupo de observadores mas, de forma mais ampla, entender o acesso aos conteúdos virtualizados por técnicas de RA como resultante de um interesse comum aos interatores de compartilhar de uma experiência socialmente engajada que permitiria o alinhamento com uma ideia relevante para determinada coletividade.

Neste sentido, o acesso individual às projeções de “Sky Write AR”, pelos participantes de um protesto contra as ameaças das mudanças climáticas, complementa plasticamente a participação no evento em si. Ou ainda, a interação individual necessária para o posicionamento de marcadores físicos em diferentes espaços e contextos, para a projeção dos conteúdos aumentados em “George Floyd Memorial”, pode sugerir o empenho pessoal dos interatores para que os conteúdos da obra se tornem disponíveis a mais usuários, em situações e locais distintas, para além das marchas antirracistas decorrentes das circunstâncias localizadas que motivaram a realização da obra.

Assim, o “estar juntos”, mencionado por Bourriaud, não corresponde estritamente ao compartilhar de um mesmo espaço ou momento, mas sim, a responder, ubíqua e virtualmente, a uma provocação social plasticamente agenciada pelas obras em questão.

E, com isso, a criação em ARte urbana *site specific* poderia ser entendida como uma das formas de arte da pós-produção, como denominada por Bourriaud, na qual “(...) não se trata mais de fazer tábula rasa ou de criar a partir de um material virgem (...)” mas sim de entender a obra de arte como resultado de “(...) um enredo que o artista projeta sobre a cultura, considerada como o quadro de uma narrativa - que, por sua vez, projeta novos enredos possíveis, num movimento sem fim” (BOURRIAUD, 2009b, p. 14-15).

Pode-se assim considerar que a projeção de conteúdos aumentados em espaços públicos configura um ir além de um experimento plástico de modelagem tridimensional e de sua visualização em tempo real em locais pré-determinados, implicando na mobilização de componentes do imaginário social, por exemplo, no que se refere às transformações climáticas.

Neste sentido, segundo Bourriaud, “(...) a forma só assume sua consistência (e adquire uma existência real) quando coloca em jogo interações humanas (...)” e “(...) cada obra de parte particular seria a proposta de habitar um mundo em comum, enquanto o trabalho de cada artista comporia um feixe de relações com o mundo, que geraria novas relações, e assim por diante, até o infinito” (BOURRIAUD, 2009a, p. 30-31).

A ideia de experimentar um conjunto de interações comuns a um determinado contexto sociocultural se mostra bastante pertinente tendo em vista que as obras abordadas neste artigo evidenciam um interesse claro em problematizar temas presentes na contemporaneidade. E, operando de forma descompromissada com representações realistas, tais propostas convocam os observadores para reflexões a partir da edição, ou da pós-pro-

dução, dos contextos de seus universos cotidianos.

Nesta direção, Canclini postula que “as obras tratam os fatos como acontecimentos que estão a ponto de ser”, em uma desconfiguração dos “(...) programas que que diferenciam realidade e ficção, verdade e simulacro” (CANCLINI, 2016, p. 20). Por isso, segundo o autor, nas últimas décadas,

aumentam os deslocamentos das práticas artísticas baseadas em objetos a práticas artísticas baseadas em contextos, até chegar a inserir as obras nos meios de comunicação, espaços urbanos, redes digitais e formas de participação social onde parece diluir-se a diferença estética” (CANCLINI, 2016, p. 24).

Extrapolando os limites das instituições de arte e confrontando projetos curatoriais consagrados, as intervenções de ARte urbana *site specific* projetam realidades possíveis, originadas de questões socioculturais as mais diversas, por vezes locais e em outras globais, hibridizando futuros prováveis às paisagens cotidianas contemporâneas.

Com isso, de acordo com Bourriaud, a arte contemporânea, e, pode-se inferir, a arte urbana *site specific* com recurso às técnicas de RA, promovem uma experiência “time specific”, que remete “(...) ao dinamismo das formas, ao mesmo tempo que designa a realidade como um conglomerado de superfícies e objetos transitórios, potencialmente deslocáveis” (BOURRIAUD, 2011, p. 78).

E, escapando dos parâmetros de legitimação institucionais, estabelecem diálogos imateriais, ficcionais e efêmeros potentes, contribuindo para uma reprogramação dos olhares e para uma redefinição de modelos de interação com as obras artísticas, tais como dadas em seus formatos historicamente estabelecidos, quando viabilizam novas formas de abordagem artística e potencializam a emergência de novos olhares, e percepções, para questões socioculturais contemporâneas.

Considerações finais

Tendo em mente as discussões acima, conclui-se, em um primeiro momento, que o recurso à realidade aumentada para intervenções em ARte pública *site specific* se constitui em uma importante ferramenta no que se refere à projetos de grande escala na medida em que reduz custos, processos de produção, de logística e outras demandas, viabilizando propostas artísticas que não poderiam ser realizados materialmente.

Conclui-se ainda que dada a liberdade plástica obtida com processos de modelagem 3D, o uso da realidade aumentada libera criativamente o artista para qualquer tipo de construção imagética, uma vez que qualquer representação imaginada pode ser produzida por meio de objetos digitalmente modelados, independentemente de sua confecção material.

Além disso, ao permitir ocupações livres em quaisquer ambientes, independentemente de restrições museológicas, de proposições curatoriais

ou do mercado de arte, o emprego da realidade aumentada pode ser útil em estratégias de questionamento dos próprios lugares legitimadores da arte, permitindo aos artistas atuarem de forma livre em relação a instâncias institucionais controladas.

E, dada à facilidade de sua execução em espaços públicos, obras em ARte pública *site specific* podem ser mobilizadoras de conteúdos ligados à questões ativistas diversas e mesmo ser agregadas a processos de manifestação social e com isso contribuir para a sensibilização poética para com pautas sociais.

Por fim, tendo em vistas as proposições de Bourriaud e de Canclini, no que se refere à reprogramação das percepções por meio de processos de pós-produção e da iminência de sentidos a partir de diálogos com contextos socioculturais contemporâneos, a ARte urbana *site specific* pode agenciar novas leituras ou ressignificações de espaços de referência social, agregando fatores simbólicos não fisicamente presentes a uma determinada paisagem, por meio da projeção de elementos audiovisuais aumentados a partir de proposições poéticas que exploram as interfaces digitais e conformam o campo da Arte e Tecnologia.

Referências bibliográficas

ARGAN, G. C.. Arte moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARISTIDOU, M., STYLIANOU-LAMBERT, T., VR/AR artworks in the museum: Redefining preservation through collaboration. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, v. 30, n. 8, 2024, p.1.575-1.595.

BOURRIAUD, N. **Estética relacional**. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009a.

BOURRIAUD, N. **Pós produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009b.

BOURRIAUD, N. **Radicante: por uma estética da globalização**. Tradução de Dorothée de Bruchard. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

CANCLINI, N. G.. **A sociedade sem relato: antropologia e estética da iminência**. Tradução de Maria Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: 2016.

CLARKE, R. **Merging Spaces: Augmented Reality, Temporary Public Art, and the Reinvention of Site**. In: GEROIMENKO, Vladimir (ed.). *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*. 3 Edição. Cham: Springer, 2022, p. 129-156.

GARCIA, L. **Art and Activism: Some Philosophical Issues in Artivism**. 16th DLSU Arts Congress Proceedings, v. 7, n. 1, 2023, p. 1-8.

ARte pública site specific: intervenções artísticas em espaços urbanos com recurso à realidade aumentada (RA) 36

GOFFINSKI, A. **Making Sense of ART: A Methodological Framework for the Study of Augmented Reality Art.** In: GEROIMENKO, Vladimir (ed.). *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*. 3 Edição. Cham: Springer, 2022, p. 25–43.

HAN, B-C. **No enxame: perspectivas do digital.** Tradução de Lucas Machado. Rio de Janeiro: Vozes, 2018.

JIAYI, J. **New Poetics of Augmented Space: Re-conceptualise Augmented Space Based on Fundamentals of Augmented Reality (AR).** MW2016: Museums and the Web 2016 - The annual conference of Museums and the Web, April 6–9, 2016, Los Angeles, 2017), s.p., disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/319472206_New_Poetics_of_Augmented_Space_Re-conceptualise_Augmented_Space_Based_on_Fundamentals_of_Augmented_Reality>, acesso em: 06 nov. 2025.

KANG, J. **Walter Benjamin and the media: the spectacle of modernity.** Cambridge (UK): Polity Press, 2014.

KRANENBURG, R. V.. **The internet of things: a critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID.** Amsterdam; Network Notebooks, 2008.

LIAO, T. and HUMPHREYS, L.. **Layar-ed places: Using mobile augmented reality to tactically reengage, reproduce, and reappropriate public space.** *New Media Society*, v. 17, n. 9, 2015, p. 1418-1435.

MANIFEST.AR. **Announcement: Venice Biennial 2011 AR Intervention by Cyberartist Group Manifest.AR.** 2011. Disponível em: <<https://manifest-ar.art/venicebiennial2011/index.html>>. Acesso em: 19 mar. 2026.

PAUL, C.. **Digital art now: histories of (im) materialities.** *International Journal for Digital Art History*. Heidelberg, v. 5, p. 2.03-2.10, 2020.

SARZI-RIBEIRO, R. A.; BRESSANIN, M. **Inteligência Artificial, Arte e Tecnologia: Visualidades, Audiovisualidades e Sonoridades.** In: ALBINO, João Pedro e VALENTE, Vânia Cristina Pires Nogueira. *Inteligência artificial e suas aplicações interdisciplinares*. E-Publicar, 2023. DOI 10.47402/ed.ep.c2023210310201 p.157-177.

THIEL, T. **Critical Interventions into Canonical Spaces: Augmented Reality at the 2011 Venice and Istanbul Biennials.** In: GEROIMENKO, Vladimir (ed.). *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*. 3 Edição. Cham: Springer, 2022, p. 97–127.

Recebido: 14 de abril de 2026

Aprovado: 27 de junho de 2026