



O USO DA NARRATIVA COMO FERRAMENTA DE IMERSÃO NA WEB 3.0 NO CONTEXTO DAS ARTES VISUAIS DIGITAIS

Gabriela Fonseca Costa¹
Alexandre Schirmer Kieling²

RESUMO

A dissertação do Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília analisa como a autenticação por meio dos NFTs (tokens não fungíveis) redefine a originalidade da arte, com base no conceito de "aura" de Walter Benjamin. O objetivo da pesquisa é entender as condições que criam um ambiente imersivo para a exposição de artes visuais em NFT. A investigação, conduzida através de uma revisão bibliográfica, revela que a crise estética atual não se deve exclusivamente à tecnologia, mas ao sistema capitalista que a utiliza de maneira opressiva e totalitária. A pesquisa argumenta que, para além das mudanças técnicas, é fundamental analisar a interação entre o sistema e a percepção da imagem na contemporaneidade. Esta abordagem critica a visão elitista e purista da arte, atualizando a noção de originalidade de Benjamin ao considerar as técnicas artísticas e mediações ao longo do tempo. O estudo sugere que o paradoxo entre futuro e ancestralidade pode ser explorado usando plataformas existentes com uma nova perspectiva. Com base nas obras de Ailton Krenak e no conceito de "Futuro Ancestral", a pesquisa propõe uma curadoria que valorize a visão dos povos indígenas brasileiros, promovendo uma reflexão sobre a relação entre a sociedade moderna e o meio ambiente a partir de uma perspectiva indígena.

PALAVRAS-CHAVE: Tokens Não-Fungíveis. arte digital. ambiente virtual imersivo. narrativas imersivas.

INTRODUÇÃO

Partindo do conceito de "aura" do crítico e filósofo alemão Walter Benjamin (1935), a dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de

¹ Mestra, Egressa no Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa, Universidade Católica de Brasília. Email: gabrielafonseca.comunicação@gmail.com.

² Doutor, Professor no Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa, Universidade Católica de Brasília. Email: alexandrek@p.ucb.br.

Brasília busca investigar como a autenticação por meio dos NFTs muda o entendimento sobre a originalidade da obra de arte.

Para compreender como o processo de autenticação altera a percepção da originalidade da obra de arte, o objetivo geral da pesquisa é entender sob quais condições ocorre um ambiente imersivo para a exposição de artes visuais em NFT. Para isso, foi realizada a pesquisa exploratória por meio de levantamento bibliográfico.

Nota-se que a crise da sociedade transestética não é causada necessariamente pela tecnologia, mas pelo sistema capitalista que a utiliza como ferramenta violenta e totalitária. Assim, ao observar o uso de novas tecnologias nas artes visuais contemporâneas, não se pode analisar apenas as mudanças técnicas, é necessário analisar como o sistema e a relação entre a imagem e o indivíduo funcionam atualmente.

Essa perspectiva traz insights que rompem com a visão elitista e purista do que é a arte, sem deixar de lado a visão crítica sobre o uso da reprodutibilidade técnica. Com isso, a pesquisa busca atualizar a noção de originalidade de Walter Benjamin (1935), vinculada às mediações disponíveis para o desenvolvimento das técnicas artísticas em diferentes épocas.

As pistas de horizonte indicaram que o paradoxo entre futuro e ancestralidade torna-se uma possibilidade para utilizar plataformas já existentes com uma nova abordagem. Com isso, a partir das reflexões desenvolvidas em torno das obras de Ailton Krenak (2022) e do conceito de "Futuro Ancestral", sugere-se uma curadoria voltada aos povos indígenas brasileiros para a continuidade da pesquisa, propondo a reflexão sobre a relação entre a sociedade contemporânea e o meio ambiente, a partir da perspectiva dos povos originários.

1. REPRODUÇÃO DA OBRA DE ARTE E A IMAGEM TÉCNICA

Em “A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica”, de Walter Benjamin, considerado o primeiro crítico da literatura alemã, discute a originalidade da obra de arte. O autor aborda as mudanças na relação entre a

arte e o indivíduo com as técnicas de reprodução e a consequente perda da aura da obra de arte.

Ele era judeu e viveu as consequências do nazismo na Alemanha; junto a isso, as influências do marxismo contribuíram para a “politização da arte” que o crítico convoca em sua obra. Para o autor:

No momento, porém, em que o critério da autenticidade fracassa na produção artística, a totalidade da função social da arte é transformada. No lugar de sua fundação sobre o ritual, esta deve fundar-se em outra práxis, a saber: a política. (BENJAMIN, 1935, p. 62).

Para Benjamin, a aura está ligada ao aqui e agora da obra de arte. É “uma trama peculiar de espaço e tempo: a aparição única de uma distância, por mais próxima que seja” (BENJAMIN, 1935, p. 59).

A obra de arte acumula modificações sofridas em sua estrutura física no decorrer do tempo e sob relações de posse cambiantes, de acordo com Benjamin (1935, p. 56). Essas mudanças evidenciam a diferença entre a reprodução técnica e a reprodução manual. A primeira pode colocar a cópia em situações inatingíveis para o original, atrofiando sua aura. Enquanto a reprodução manual, mesmo sendo considerada uma falsificação, preserva sua autoridade, porque a obra de arte ainda será modificada com o tempo.

Com isso, a reprodução técnica altera a reação da massa com a obra de arte. Se torna evidente a significação social da arte e como ela é modificada pelas lentes da câmera. Segundo Benjamin (1935, p. 86), quanto mais a significação social de uma arte é reduzida, mais se distanciam mutuamente os comportamentos críticos e usufruidor do público. Há uma preocupação apaixonada das massas em aproximar de si a obra de arte, que se torna objeto possível através da imagem.

No livro “O universo das imagens técnicas: o elogio da superficialidade”, o filósofo checo-brasileiro Vilém Flusser trata de um estudo das consequências socioambientais causadas pela proliferação das “tecno-imagens”, ou imagens técnicas, produzidas por aparatos técnicos como a câmera fotográfica e a televisão, que concentram os interesses existenciais da sociedade.

E em concordância com Walter Benjamin, ele descreve a sociedade como dispersa, comparada a grãos de areia em dunas movediças. Diante da

circulação entre imagem e homem - na qual a imagem programa o homem para que ele a re programe (FLUSSER, 2021, p. 86) -, nos tornamos mera massa amorfa formada por indivíduos isolados e programados, característica do totalitarismo.

Para Norval Baitello, teórico da Comunicação e autor do livro “A Era da Iconofagia”, a reprodução exacerbada das imagens faz com que a sociedade se organize diante de “imagens que nos devoram”. Há o desejo de se produzir controle por meio do des controle (BAITELLO, 2014, p. 20).

Em um mundo utópico, a reprodução e o valor de exposição permitiriam a “politização da arte” para a distribuição e acesso à informação, a fim de combater as manifestações fascistas na “estetização da política”. No entanto, as imagens auto recicladas e onipresentes causaram a inflação do “valor de exposição” e, conseqüentemente, seu esvaziamento; que enfraquece seu potencial revelador e esclarecedor das imagens (BAITELLO, 2014, p. 20).

A crise da visibilidade expõe a rarefação da capacidade de apelo das imagens. Conseqüentemente, há uma descontrolada reprodutibilidade. “Quando o apelo entra em crise, são necessárias mais e mais imagens para se alcançar os mesmos efeitos” (BAITELLO, 2014, p. 21).

Na era das tecno-imagens, tudo tende ao grau zero do espaço. Elas abstraem a profundidade da circunstância cotidiana e a fixam em plano, transformando circunstância em cena. Nesse contexto, Vilém Flusser (2021, p. 12), reconhece nas imagens técnicas duas tendências básicas diferentes: o rumo da sociedade totalitária, dos receptores e funcionários da imagem; e da sociedade telemática que dialoga com os criadores e colecionadores das imagens.

Byung-Chul Han (2017, p. 35) explica que o problemático não é o aumento da reprodução das imagens em si, mas a coação icônica para tornar-se imagem - ou seja, o uso da imagem para coagir e controlar a sociedade. Da mesma forma, Walter Benjamin acreditava que a contemplação simultânea de pinturas por um grande público é um sintoma precoce da destinação da obra de arte às massas que não foi desencadeado somente pela fotografia (BENJAMIN, 1935, p. 86).

Nesse sentido, nota-se que a crise da sociedade transestética não é causada necessariamente pela tecnologia, mas pelo sistema capitalista que a

utiliza como ferramenta violenta e totalitária. Assim, quando se observa o uso de novas tecnologias nas artes visuais na contemporaneidade não se pode analisar apenas as mudanças técnicas, é necessário analisar como o sistema e a relação entre a imagem e o indivíduo funcionam atualmente.

Essa tensão fica ainda maior quando o ponto de análise e observação é a chamada Arte Digital que, segundo a dissertação de mestrado em História da Arte Contemporânea de Marcelo Rodrigues (2012, p. 7), seria uma disciplina onde incorrem “todas as manifestações artísticas realizadas por um computador”. São obras de arte que possuem uma linguagem visual especificamente mediática e também revelam metacaracterísticas do meio.

As fronteiras da Arte Digital são diluídas e combinam arte, ciência e tecnologia. É um processo complexo que envolve a estruturação e construção da obra primeiramente no self e depois a escolha do suporte adequado para a sua realização (RODRIGUES, 2012, p. 8).

A Arte Digital reúne diversos movimentos artísticos, entre eles, a arte NFT ou cripto arte. E para abordar a arte NFT, primeiramente, é necessário entender o que são as blockchains - tecnologia por trás dos Tokens Não-Fungíveis.

A blockchain é uma cadeia de informações validadas por inúmeros computadores. Ela funciona como um “livro-caixa”, que armazena os dados em blocos com registros de tempo e data. E a autenticação das informações registradas é feita por mineradores - computadores com alta potência, de forma descentralizada.

Assim sendo, os NFTs são códigos que representam um contrato e que auto executam uma operação - informações que serão armazenadas e autenticadas por meio de uma blockchain. Esses códigos são representados por tokens não-fungíveis, ou seja, que não são intercambiáveis e representam algo único.

Dessa forma, a arte NFT é representada por tokens digitais que contêm arquivos únicos em uma blockchain e que podem ser vendidos por meio de criptomoedas - moeda totalmente digital não-fiduciária.

Um GIF (formato de imagem que compacta várias cenas), pode ser vendido para uma única pessoa e continuar sendo utilizado e compartilhado por milhões de pessoas. É o caso do famoso Nyan Cat, GIF popular,

Universidade Católica de Brasília

principalmente, no Twitter, que foi vendido por 300 Ether (moeda utilizada na blockchain Ethereum para comprar NFTs), por cerca de R\$ 3,19 milhões de reais.

Ao discutir a originalidade da obra de arte em 1935, Walter Benjamin não imaginava que hoje a sociedade estaria falando sobre arte NFT. Mas como disse o dadaísta Marcel Duchamp: “A arte é um jogo entre homens de todas as épocas”.

No artigo “Criptoarte, Aura y Autenticidad en la Era de la (Re)producción Digital”, Lenarduzzi, Samela e Montes (2021, p. 9), afirmam que a arte NFT projeta um forma de restabelecer o conceito aurático: “Nas novas artes digitais - talvez não em todas, mas na arte criptográfica - a questão do original torna-se importante novamente”.

Para os autores, na era digital, o certificado digital de propriedade permite que a arte adquira novas qualidades que sustentam a noção de “aura” (BENJAMIN, 1935, apud LENARDUZZI, SAMELA E MONTES, 2021, p. 3).

Para analisar a questão também é preciso retomar as reflexões sobre produção e circulação das imagens apresentadas nesta subseção. Para Marcelo Rodrigues (2012), a circulação das imagens em rede denuncia uma domesticação social com objetivos do poder político. Segundo o autor, “a homogeneização e a padronização são os principais objetivos da domesticação, que propala uma ideologia sustida por uma estratégia que visa transformar todas as condicionantes da vida em produto consumível” (RODRIGUES, 2012, p. 22).

Ao observar o fluxo de dados e a transmissão da informação nos computadores, Rodrigues (2012, p. 18) afirma que a Arte Digital emerge pragmatismos acerca da sua efemeridade, do seu intervencionismo e da sua relação com o mercado consumista.

Em “O Pensamento Sentado”, Norval Baitello (2012) descreve a evolução do homem, um selvagem que desce das árvores e é domesticado em cadeiras - o depósito de corpos. Nesse sentido, a direção do olhar também é modificada de uma visão panorâmica a um recorte do campo de visão que, consequentemente, domestica o pensamento.

Esse recorte do campo de visão são janelas sintéticas, as telas. São retângulos que domesticam o olhar, que adestram o homem a ver somente as

coisas que estão dentro deste recorte. Retângulos e janelas simplificam a complexidade do mundo e afastam a temporalidade.

Aqui, é retomada a discussão sobre a crise da visibilidade e a sedação do olhar diante do fluxo de informações, neste caso, de imagens. Em suas obras, Norval Baitello cita o sociólogo alemão Dietmar Kamper, que observava os anúncios na cidade de São Paulo e descreve o fenômeno da crise da visibilidade: “As imagens aqui estão este ano ainda maiores que no ano passado, as letras e os anúncios mais garrafais, as cores mais gritantes, a cidade mais cheia de anúncios que antes” (KAMPER apud BAITELLO, 2012, p. 56).

As obras de artes visuais digitais também disputam a atenção do olhar nas telas. Os Tokens Não-Fungíveis têm o objetivo de gerar escassez e, consequentemente, valor à arte. Uma obra autêntica chama a atenção do olhar sedado não apenas pela estética, mas pelo seu valor experiencial na sociedade hipermoderna.

Para Lenarduzzi, Samela e Montes (2021, p. 7), “a relação fluida entre capital e arte que se expressa nas vendas milionárias de NFT permitiria pensar que essas ‘obras’ constituem algo como um ‘objeto informacional’ no qual se condensam as lógicas do semiocapitalismo”.

A necessidade de utilizar NFTs para garantir autenticidade das obras de artes visuais digitais, altamente replicadas na web, denuncia a ausência dos corpos nesses e a desmaterialização da arte. A imagem nos oferece um olhar sobre nós mesmos: “qual será o espaço do corpo nos universos bidimensionais, unidimensionais e nulodimensionais?” (KAMPER apud BAITELLO, 2012, p. 64).

Sedados, os indivíduos vivem um ciclo de dispersão e busca por novos interesses, por divertimento. Desse modo, a sociedade se torna vulnerável ao totalitarismo. E como solução a essa questão central, Norval Baitello (2014, p. 52) propõe o pensamento de pé, “pronto para saltar ou correr” e frear os efeitos sedativos da era da iconofagia.

2. CONDIÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DE UM AMBIENTE IMERSIVO VIRTUAL

Com o boom da cripto arte nos últimos anos e a ampliação das fronteiras entre arte, ciência e tecnologia, esta subseção busca compreender sob quais condições um ambiente imersivo para exposição de artes visuais pode acontecer.

Em “Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo”, a pesquisadora em Comunicação Lucia Santaella (2004) se debruça sobre os processos de recepção que a hipermídia potencializa quando migra do CD-Rom para o ciberespaço, a fim de delinear o perfil cognitivo desse novo leitor.

A hipermídia integra dados, textos, imagens fixas e animadas, vídeos, sons e ruídos em um todo complexo. Além disso, outro traço da linguagem hipermídia está na sua capacidade de armazenar informação, que é possível devido ao sistema hipertexto - fragmentos ou partes de textos associativos. Assim, os nós de informação são a combinação do hipertexto com multimídias, chamando-se hipermídia (SANTAELLA, 2004).

O texto apresenta os três tipos de leitor - o contemplativo, o movente e o imersivo. Santaella (2004) ressalta que, apesar da sequência histórica, os diferentes tipos de leitores coexistem, um não exclui o outro. Existe uma convivência e reciprocidade entre os leitores tradicionais, os leitores de meios impressos e os leitores digitais, cada um exigindo habilidades distintas.

Nesse contexto, o leitor movente, fragmentado, nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos. Segundo Santaella (2004), esse cidadão moderno tem mais consciência do que memória porque os choques do cotidiano na grande cidade mudam sua sensibilidade. Nesse contexto, a vida passa a ser um jogo de imagens que hipnotizam e seduzem em mundo no qual tudo vira mercadoria.

Esse segundo tipo de leitor esteve preparando a sensibilidade perceptiva humana para o surgimento do leitor imersivo, virtual, que navega entre nós e nexos pelas arquiteturas líquidas dos espaços virtuais, em um roteiro multilinear, multisequencial e labiríntico que o próprio leitor imersivo ajudou a construir por meio da interação (SANTAELLA, 2004, p. 31-33).

A hipermídia é definida como uma linguagem eminentemente interativa. Assim, quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência de imersão do leitor, que se expressa na sua concentração, atenção,

Universidade Católica de Brasília

compreensão da informação e interação instantânea e contínua com a volatilidade dos estímulos.

Fazendo uma aproximação com Santaella (2004), o pesquisador em mídia Axel Bruns (2008) no livro “Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: Production to Produsage” aborda a produção participativa na Web 2.0. Para Bruns (2008), este ambiente permite uma nova modalidade de organização da produção: radicalmente descentralizada, colaborativa e não proprietária.

Nas “comunidades colaborativas”, os usuários têm um perfil híbrido e são chamados por Axel Bruns (2008) de “prosumidores” (prosumers, em inglês) - unindo características de produtores e consumidores de conteúdo. “Aqui, o consumidor não é mais apenas um usuário final fixo, ele ganha a capacidade (geralmente de forma estritamente limitada e prescrita) de alterar os produtos adquiridos, de acordo com as preferências do próprio usuário” (BRUNS, 2008, p. 11).

Em sua tese de doutorado “Arte Digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte”, a professora e pesquisadora Débora Aita Gasparetto define a imersão como a “(...) diminuição da distância crítica do que é exibido e o envolvimento emocional crescente no que está acontecendo” (GRAU, 2003, apud GASPARETTO, 2016).

Fazendo uma aproximação com Gasparetto (2016), o artigo “Métodos para criação de narrativas imersivas: uma revisão de revisões de literatura”, de 2022, aborda o conceito de narrativa imersiva a partir de uma revisão de literatura, bem como identifica os principais métodos para criar narrativas imersivas. Os resultados da pesquisa revelaram cinco clusters (agrupamentos) com características diferenciadas, considerando as dimensões da imersão narrativa: temporal, espacial e emocional (BONFIM; MORGADO; PEDROSA, 2022).

A narrativa é uma versão da realidade que não se obriga a ser necessariamente verídica (BRUNE, 1991, apud BONFIM; MORGADO; PEDROSA, 2022). E a imersão é um estado cognitivo em que os indivíduos estão absortos, ou seja, com um profundo envolvimento mental, a ponto da sua atenção se começar a dissociar das restantes ocorrências do mundo (MORGADO, no prelo).

Posto isso, a narrativa imersiva promove a sensação de estar dentro de uma história, completamente envolvido e aceitando o mundo e os acontecimentos da história como reais (ADAMS; ROLLING, 2009, apud BONFIM; MORGADO; PEDROSA, 2022).

3. IMERSÃO NO CIBERESPAÇO

Santaella (2004) desenvolve o conceito de ciberespaço como um espaço virtual global e coerente formado pela interconexão de computadores em uma vasta rede. Esse espaço é caracterizado pela digitalização de processos de comunicação, onde informações são transformadas em formatos binários (0 e 1), permitindo a homogeneização de diversas fontes de informação, como texto, áudio e vídeo em um sistema de comunicação integrado, como a internet.

O ciberespaço pode ser acessado de várias maneiras, desde interfaces gráficas tradicionais até tecnologias mais avançadas, como a Realidade Virtual (RV) e eletrodos neurais diretos.

Para Yara Araujo (2005, p.1), ambientes imersivos e participativos são definidos como “espaços que se utilizam do sistema computacional para promover uma ilusão perceptiva e que estimulam os sentidos do visitante através de aparatos multimidiáticos”. Além disso, eles estimulam a participação.

Esses ambientes são utilizados para anular a diferença entre realidade e representação, fazendo a passagem da mente do realismo para o fantasioso em instalações artísticas midiáticas. Diferente de substâncias químicas e rituais religiosos que induzem a experiências interiorizadas, os suportes midiáticos oferecem a possibilidade de imersão coletiva, como experiência exteriorizada (ARAUJO, 2005).

Do mesmo modo, o artigo “Ambientes virtuais de aprendizagem e ambientes imersivos: um estudo de caso utilizando tecnologias de computação móvel”, faz uma aproximação entre os ambientes imersivos com os metaversos ou mundos virtuais.

Dessa forma, os mundos virtuais são definidos como ambientes online persistentes gerados por computador, no qual as pessoas podem interagir de forma comparável ao mundo real (VOSS; NUNES; HERPICH; MEDINA, 2013).

No contexto dos Tokens Não-Fungíveis, o metaverso surge como um ambiente virtual imersivo descentralizado que possui seu próprio sistema econômico baseado nos NFTs - a construção desses universos digitais se dá a partir dos tokens registrados nas blockchains. Essa característica diferencia-se de outros ambientes virtuais de alta interação que não se baseiam na tecnologia dos Tokens-Não Fungíveis, como os jogos Fortnite e Minecraft, por exemplo.

Outro exemplo é o jogo Second Life (secondlife.com), um ambiente virtual tridimensional gratuito que simula a vida real e que permite a interação entre os avatares. Criado em 1999 e lançado em 2003 para computadores pessoais, a produtora Linden Lab anunciou na página da comunidade do game, em março de 2023, a versão para dispositivos móveis dos sistemas operacionais Android e iOS. Voss, Nunes, Herpich e Medina (2013) também citam o OpenSimulator e OpenWonderland como exemplos de ambientes imersivos virtuais.

Para o jornalista Ricardo Syozi (2023), Second Life é metaverso antes dos metaversos existirem: “A ideia de encontrar pessoas, criar relacionamentos e, até mesmo, trabalhar em um mundo virtual já fazia parte das entranhas do simulador de vida”.

No entanto, a interoperabilidade surge como uma solução utilizada para integrar diferentes ambientes imersivos virtuais e trazer segurança às transações feitas nos metaversos, por meio das blockchains. Assim, todos os NFTs que o usuário comprar ou vender podem ser comercializados, sem perder os investimentos ao migrar de um metaverso para outro.

Itens digitais como terrenos, também conhecidos como lands, e wearables (como avatares, acessórios, roupas, cabelos, etc) são comercializados nos metaversos. Apesar do anonimato, esses itens são uma forma de construção de identidade dentro dos ambientes imersivos virtuais que podem expressar características relevantes em um game ou a percepção do indivíduo sobre si mesmo.

Atualmente, existem diferentes tipos de metaversos, como a Decentraland, popular pelos eventos e ativações de marca; The SandBox, que se assemelha a um jogo; e o Cripto Boxers que trabalha com foco na disponibilização no upload de informações digitais e é utilizado normalmente para construir lojas, galerias de arte, museus e ambientes institucionais.

Outro exemplo é a arte NFT, também comercializada e exposta nos metaversos. Em outubro de 2021, a Sotheby's realizou seu primeiro leilão de NFTs no metaverso, chamado "Natively Digital 1.2: The Collectors", movimentando mais de R\$ 100 milhões.

No Brasil, em novembro de 2022, o Museu da Imigração de São Paulo sediou o NFT São Paulo, patrocinado pela blockchain Algorand (ALGO) e organizado pelo casal de fotógrafos Oliver e Shirney Reinis (Reinis Couple), que contou com 300 artistas brasileiros de NFT. O evento começou com a abertura de três exposições no metaverso Spatial (spatial.io), com autenticações na blockchain Ethereum (ETH).

Em entrevista para a Época Negócios (2022), Jonas Davanço, CEO do metaverso Xepa, destacou a necessidade de investir no aluguel de um terreno e na construção de uma galeria virtual, ou optar por uma galeria pronta. "Como os valores são altos, uma prática mais comum é que galerias físicas aluguem espaços no metaverso para exibir obras de seus artistas parceiros. Nesse caso, não há custo para o criador" (DAVANÇO, 2022).

Essas são algumas das dimensões possíveis do ciberespaço, este "sistema de comunicação eletrônica global que reúne os humanos e os computadores em uma relação simbiótica que cresce exponencialmente graças à comunicação interativa" (SANTAELLA, 2004, p. 45).

Ainda assim, a imersão não se limita ao tipo de tecnologia. Há diferentes graus de imersão que permitem ao usuário navegar em um mundo paralelo, imaterial, feito de bits de dados e partículas de luz. É nesse sentido que a autora apresenta o leitor imersivo, habilitado para a recepção e resposta à densa floresta de signos em que o crescimento das mídias vem convertendo o mundo (SANTAELLA, 2004, p. 46-47).

4. PISTAS DE HORIZONTE

O referencial teórico é iniciado com o livro “A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica”, de Walter Benjamin (1935). No contexto da ascensão do nazismo na Alemanha, as mudanças na significação social da arte e o uso de novas formas de mídia da época (como a fotografia e o cinema) com fins totalitários são amplamente discutidas pelo autor.

A partir daí, é feita uma aproximação entre Benjamin e outros autores, como Byung-Chul Han, Norval Baitello e Vilém Flusser. Com esse arranjo, a discussão sobre as consequências do alto fluxo da reprodução técnica destaca que a efemeridade das imagens e a ausência do corpo, que se transforma em mera superfície plana, torna os indivíduos vulneráveis a sistemas totalitários.

Nesse contexto, algumas inferências são apontadas. Primeiramente, a pesquisa busca atualizar a noção de originalidade de Walter Benjamin (1935), vinculada às mediações disponíveis para o desenvolvimento das técnicas artísticas em diferentes épocas.

Na música, por exemplo, o DJ utiliza o sampler para armazenar amostras de sons e reproduzi-las de diferentes formas, sendo capaz de compor um arranjo completo em tempo real. A partir de referências ele desenvolve seu processo criativo. Ele continua sendo um artista. Já no âmbito das artes visuais, é possível usar Andy Warhol e Van Gogh como referências para uma obra. A aproximação do artista com as duas referências, dentro de um percentual referencial conveniente, assegura a sua autoria. Do mesmo modo, os artistas recorrem às novas tecnologias da Web 3.0, como o NFT e a IA, para expressar ideias e criar suas obras de arte.

Tal perspectiva traz insights que rompem com a perspectiva elitista e purista do que é a arte, sem deixar de lado a visão crítica sobre o uso da reprodutibilidade técnica como ferramenta totalitária em determinados momentos da história da humanidade.

Além disso, a imersão é definida como um estado cognitivo profundo, onde os indivíduos se desligam do mundo ao seu redor (MORGADO, no prelo). É um dos instrumentos que permite a imersão do sujeito é a narrativa.

A narrativa é uma versão da realidade que não se obriga a ser necessariamente verídica (BRUNE, 1991, apud BONFIM; MORGADO; PEDROSA, 2022). Para mais, a narrativa imersiva, apoiada por Adams e

Rolling (2009), proporciona a sensação de estar dentro da história, levando o leitor a aceitar os eventos narrados como reais.

O artigo "Métodos para criação de narrativas imersivas: uma revisão de revisões de literatura" explora o conceito de narrativa imersiva por meio de uma revisão bibliográfica, identificando os principais métodos para sua criação. A pesquisa revela cinco clusters distintos com características diferenciadas, considerando as dimensões da imersão narrativa: temporal, espacial e emocional.

Sendo assim, o controle sobre o tempo narrado e o espaço onde se desenvolve a história são cruciais. Além disso, utilização de arquétipos e do inconsciente coletivo torna mais fácil inserir o sujeito na narrativa.

Araujo (2005) define os ambientes imersivos e participativos como espaços que utilizam o sistema computacional para estimular os sentidos do visitante por meio de aparatos multimidiáticos, fazendo a passagem da mente do realismo para o fantasioso.

Já o artigo "Ambientes virtuais de aprendizagem e ambientes imersivos" aproxima ambientes imersivos de metaversos ou mundos virtuais, definindo-os como ambientes online persistentes gerados por computador. No contexto dos Tokens Não-Fungíveis (NFTs), o metaverso se destaca como um ambiente virtual descentralizado com seu próprio sistema econômico baseado em NFTs.

Existem diferentes graus de imersão que permitem ao usuário navegar em um mundo paralelo, imaterial, feito de bits de dados e partículas de luz. Nesse sentido, o leitor imersivo apresentado por Santaella (2004, p. 46-47) está habilitado para a recepção e resposta à densa floresta de signos em que o crescimento das mídias vem convertendo o mundo.

Nesse contexto, a gamificação surge como uma possibilidade interessante para o entretenimento e, ainda, para a educação. No entanto, esse aspecto requer uma investigação mais aprofundada em estudos futuros.

Posto isso, percebe-se que a curadoria pode desempenhar um papel fundamental na construção de uma narrativa imersiva dentro de um ambiente digital.

O objetivo é estimular o pensamento crítico dos espectadores com base em pautas emergentes, que conduzam a mente do visitante nessa passagem entre o realismo e o fantasioso. Além disso, a curadoria se beneficia das

Universidade Católica de Brasília

referências culturais que já existem e poderão servir como substrato para o desenvolvimento dos níveis de imersão.

Ailton Krenak é um filósofo, professor, escritor, poeta, ambientalista, líder ativista da causa dos povos originários e o primeiro indígena eleito para a Academia Brasileira de Letras. Em um dos episódios do podcast “Rádio Companhia” (2023), da editora de livros Companhia das Letras, em parceria com o Serviço Social do Comércio (Sesc), Krenak apresenta suas ideias insurgentes e provocadoras abordadas nos livros “Futuro Ancestral”, “Ideias para Adiar o Fim do Mundo” e “A Vida Não é Útil”. O podcast também contou com a participação do artista e escritor Emicida e mediação de Rita Carelli, escritora e organizadora da obra “Futuro Ancestral”.

A coleção de textos, produzidos entre 2020 e 2021 por Ailton Krenak, aborda reflexões sobre temas dos tempos atuais, como a pandemia, a ascensão da extrema-direita, o aquecimento global e a ideia de “humanidade”, no qual o autor questiona.

O termo “Futuro Ancestral” é uma genealogia que questiona a globalização. “Para começar, o futuro não existe - nós apenas o imaginamos. Dizer que alguma coisa vai acontecer no futuro não exige nada de nós, pois é uma ilusão. Então, pode-se depositar tudo ali, como em um jogo de dados” (KRENAK, 2022, p. 96).

No entanto, a chamada “civilização” insere os indivíduos nesse mundo de maneira competitiva. Por consequência, a sociedade está vivendo cada vez mais a projeção de futuros muito improváveis, embalados em ansiedade, fúria e aceleração do tempo. Dessa forma, o autor enfatiza a importância de reconhecer a ancestralidade da Terra e da vida, porque o futuro está intrinsecamente ligado a essas raízes.

Krenak cita a escritora nigeriana Chimamanda Ngozi, que nos recomenda evitar um mundo com uma única narrativa. Nesse contexto, ele critica narrativas que colocam os humanos como agentes centrais e, consequentemente, silenciam outras presenças no mundo.

A discussão sobre a urbanização e a cultura sanitária é abordada, enfatizando a necessidade de reconhecer a vida selvagem como uma potência de existência.

Assim, o autor propõe o desafio de criar narrativas plurais:

Universidade Católica de Brasília

O desafio que proponho aqui é imaginar cartografias, camadas de mundos, nas quais as narrativas sejam tão plurais que não precisamos entrar em conflito ao evocar diferentes histórias de fundação (KRENAK, 2022, p. 32).

No podcast “Rádio Companhia” (2023), Krenak afirma: “Isso me dá uma liberdade epistêmica. Me joga em outro lugar, em uma outra ontologia”. Da mesma forma, na obra “Futuro Ancestral”, ele convoca o leitor a uma rebelião do ponto de vista epistemológico:

Quando eu falo que a vida é selvagem, quero chamar atenção para uma potência de existir que tem uma poética esquecida, abandonada pelas escolas que formam os profissionais que perpetuam a lógica de que a civilização é urbana, e tudo que está fora das cidades é bárbaro, primitivo - e a gente pode tacar fogo. (KRENAK, 2022, p. 63).

Em “Ideias Para Adiar o Fim do Mundo”, Krenak (2020) argumenta que a sociedade moderna está caminhando em direção a uma crise ambiental e social iminente devido ao modelo de desenvolvimento insustentável, à exploração desenfreada dos recursos naturais e à degradação do meio ambiente.

Além disso, ele enfatiza a necessidade de respeitar e valorizar o conhecimento e a sabedoria das culturas indígenas e tradicionais, que têm vivido em harmonia com a natureza por séculos. Para o autor, é fundamental reconhecer a interconexão entre todos os seres vivos e adotar uma abordagem mais responsável em relação ao meio ambiente.

O texto é uma provocação à reflexão sobre nossa relação com a Terra, nossa identidade como seres humanos e nossa capacidade de imaginação e criação para um futuro mais inclusivo e sustentável. O autor não apenas alerta sobre os desafios, mas também enfatiza a importância de compartilhar diferentes perspectivas e subjetividades para adiar o possível “fim do mundo” e construir um mundo mais consciente e harmonioso, destacando a necessidade de superar a visão limitada de uma humanidade homogênea.

Com isso, a partir das reflexões desenvolvidas em torno das obras de Ailton Krenak e do conceito de “Futuro Ancestral”, sugere-se uma curadoria voltada aos povos indígenas brasileiros para a continuidade desta pesquisa,

propondo a reflexão sobre a relação entre as sociedades contemporâneas e o meio ambiente, a partir da perspectiva dos povos originários.

De acordo com o autor, a ideia de futuro pode se apresentar como uma possibilidade de redenção e invocação do maravilhamento para afastar-se de cenários apocalípticos. “Sejamos água, em matéria e espírito, em nossa movência e capacidade de mudar de rumo, ou estaremos perdidos” (KRENAK, 2022, p. 27).

Um exemplo é o projeto indigena.art, que busca valorizar e promover a arte indígena para a sociedade. Através da colaboração, educação e tecnologia, o projeto busca apoiar artistas indígenas a criarem e comercializarem seus próprios NFTs.

Em junho de 2023, participantes da iniciativa abriram a Bienal NFT Brasil com a palestra “Como NFTs podem ajudar na preservação da cultura indígena”. O evento realizou uma exposição internacional de cripto arte e o encontro de comunidades da Web 3.0.

Em resumo, a descentralização na Web 3.0 pode empoderar as comunidades indígenas, ajudando-as a ter mais controle sobre como são representadas online, a preservar sua cultura e a advogar por seus direitos de forma mais eficaz. Ela oferece ferramentas poderosas para aumentar a visibilidade e a influência das pautas emergentes, incluindo a defesa dos direitos dos povos indígenas, em escala global.

Nesse sentido, nota-se que a crise da sociedade transestética não é causada necessariamente pela tecnologia, mas pelo sistema capitalista que a utiliza como ferramenta violenta e totalitária. Assim, quando se observa o uso de novas tecnologias nas artes visuais na contemporaneidade não se pode analisar apenas as mudanças técnicas, é necessário analisar como o sistema e a relação entre a imagem e o indivíduo funcionam atualmente. Mais uma vez, a pesquisa busca atualizar a noção de originalidade de Walter Benjamin (1935), vinculada aos recursos que o artista utiliza em sua época.

Sendo assim, a narrativa imersiva emerge como uma ferramenta crucial no cenário das artes visuais digitais para envolver a população no uso de novas tecnologias e, ainda, em pautas emergentes, impactando a significação social da arte para além da mera reprodução técnica da obra de arte.

REFERÊNCIAS

ALVES, Soraia. Brasileiros apostam no metaverso como o futuro das galerias de arte. *Época Negócios*. 3 ago. 2022. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/08/brasileiros-apostam-no-metaverso-como-o-futuro-das-galerias-de-arte.html>. Acesso em: 21 mar. 2023.

ARAUJO, Y. R. G. Ambientes imersivos e participativos. In: *Arte e Conhecimento*, 2005, Brasília. *Arte & Conhecimento*. Brasília: UnB, 2005. v. ano 4. p. 159-171.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Rio de Janeiro: L&PM Pocket, 2017. 167 p. ISBN 9788525437167.

BAITELLO, Norval. *O pensamento sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens*. [S.l.]: Unisinos, 2012.

BAITELLO, Norval. *A Era da Iconofagia: Reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura*. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2014. 159 p. ISBN 978-85-349-3993-5.

BONFIM, Cristiane Jorge de Lima; MORGADO, Leonel Caseiro; PEDROSA, Daniela Cristina Carneiro. Métodos para Criação de Narrativas Imersivas:: Uma Revisão de Revisões da Literatura. *Novos Olhares*, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/205282/191313>. Acesso em: 18 dez. 2023.

BRUNS, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Produsage*. [S. l.]: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag Der W, 2008.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2012. 206 p.

GASPARETTO, Débora Aita. *Arte Digital no Brasil e as (Re)configurações no sistema da arte*. Porto Alegre, 2016. 288 p Tese (Programa de Pós Graduação em Artes Visuais - Doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/150958/001010287.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 5 jul. 2022.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade da Transparência*. Petrópolis: Vozes, 2020. 116 p. ISBN 978-85-326-5471-7.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2020. ISBN 9788535933581.

KRENAK, Ailton. *Futuro Ancestral*. São Paulo: Companhia das Letras, 2022. ISBN 9786559211548.

LENARDUZZI, Víctor; SAMELA, Gabriela; MONTES, Roberto. *Criptoarte, Aura y Autenticidad en la Era de la (Re)producción Digital*. In: *XXIII REDCOM COMUNICACIÓN Y DERECHOS EN PANDEMIA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN (UNER) – PARANÁ*, n. 23. 2021, Paraná, Argentina, 2021. 13 p.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/profile/Victor-Lenarduzzi/publication/355732277_CRIPTOARTE_AURA_Y_AUTENTICIDAD_EN_LA_ERA_DE_LA_REPRODUCCION_DIGITAL/links/617b7f4deef53e51e1fe09ec/CRIPTOARTE-AURA-Y-AUTENTICIDAD-EN-LA-ERA-DE-LA-REPRODUCCION-DIGITAL.pdf. Acesso em: 3 jul. 2022.

RODRIGUES, Marcelo Andrade. Arte Digital. 2012. 89 p. Dissertação (Mestrado em História da Arte Contemporânea) - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, 2012. Disponível em:

<https://run.unl.pt/bitstream/10362/8734/1/ARTE%20DIGITAL.pdf>. Acesso em: 4 jul. 2022.

SANTAELLA, Lucia. Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004. ISBN 9788534922678.

SYOZI, Ricardo. Second Life vai trazer o seu próprio metaverso aos celulares e tablets. Tecnoblog. 17 mar. 2023. Disponível em:

<https://tecnoblog.net/noticias/2023/03/17/second-life-vai-trazer-o-seu-proprio-metaverso-aos-celulares-e-tablets/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

VOSS, Gleizer B.; NUNES, Felipe B.; HERPICH, Fabricio; MEDINA, Roseclea D. Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Ambientes Imersivos: um estudo de caso utilizando tecnologias de computação móvel. Tecnologias, Sociedade e Conhecimento, [s. l.], 2014. Disponível em:

<https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tsc/article/view/14448/9461>. Acesso em: 19 dez. 2023.

The Use of Narrative as an Immersion Tool in Web 3.0 in the Context of Digital Visual Arts

ABSTRACT

The search of the Professional Master's in Innovation in Communication and Creative Economy at the Catholic University of Brasília analyzes how authentication through NFTs (non-fungible tokens) redefines the originality of art, based on Walter Benjamin's concept of "aura." The research aims to understand the conditions that create an immersive environment for the exhibition of visual art in NFTs. The investigation, conducted through a literature review, reveals that the current aesthetic crisis is not solely due to technology but to the capitalist system that uses it in an oppressive and totalitarian manner. The research argues that, beyond technical changes, it is crucial to analyze the interaction between the system and the perception of images in contemporary times. This approach critiques the elitist and purist view of art, updating Benjamin's notion of originality by considering artistic techniques and mediations over time. The study suggests that the paradox between the future and ancestry can be explored using existing platforms with a new perspective. Drawing on the works of Ailton Krenak and the concept of "Ancestral Future," the research proposes a curation that values the perspectives of Brazilian

Universidade Católica de Brasília

Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa

Indigenous peoples, promoting reflection on the relationship between modern society and the environment from an Indigenous perspective.

Keywords: Non-Fungible Tokens. digital art. immersive virtual environment. immersive narratives.

El Uso de la Narrativa como Herramienta de Inmersión en la Web 3.0 en el Contexto de las Artes Visuales Digitales

RESUMEN

La tesis del Máster Profesional en Innovación en Comunicación y Economía Creativa de la Universidad Católica de Brasília analiza cómo la autenticación a través de los NFTs (tokens no fungibles) redefine la originalidad del arte, basándose en el concepto de "aura" de Walter Benjamin. El objetivo de la investigación es entender las condiciones que crean un entorno inmersivo para la exposición de artes visuales en NFT. La investigación, realizada mediante una revisión bibliográfica, revela que la crisis estética actual no se debe exclusivamente a la tecnología, sino al sistema capitalista que la utiliza de manera opresiva y totalitaria. La investigación argumenta que, más allá de los cambios técnicos, es fundamental analizar la interacción entre el sistema y la percepción de la imagen en la contemporaneidad. Este enfoque critica la visión elitista y purista del arte, actualizando la noción de originalidad de Benjamin al considerar las técnicas artísticas y mediaciones a lo largo del tiempo. El estudio sugiere que el paradoja entre futuro y ancestralidad puede ser explorada utilizando plataformas existentes con una nueva perspectiva. Basándose en las obras de Ailton Krenak y en el concepto de "Futuro Ancestral", la investigación propone una curaduría que valore la visión de los pueblos indígenas brasileños, promoviendo una reflexión sobre la relación entre la sociedad moderna y el medio ambiente desde una perspectiva indígena.

Palabras clave: Tokens No Fungibles. arte digital. entorno virtual inmersivo. narrativas inmersivas.