

CORPOS VIRTUAIS EM REALIDADE AUMENTADA NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Jack de Castro Holmer¹

Resumo: O presente artigo investiga como a realidade aumentada é usada como ferramenta de representação e simulação de corpos, assim como autorrepresentação, na arte contemporânea, destacando a obra de Martina Menegon, que utiliza escaneamentos 3D, *glitches* e esculturas virtuais para explorar identidades híbridas entre corpo físico e avatar. Articulando referências como Sherry Turkle e Tina Sauerländer, o artigo situa Menegon em uma história da autorrepresentação digital que vai das experimentações eletrônicas dos anos 1970 aos mundos virtuais e redes sociais. Em outro exemplo desta utilização da realidade aumentada, trazemos o trabalho de Masaki Fujihata, cuja obra *BeHere/1942* utiliza RA para reconstruir experiências históricas dos nipo-americanos, demonstrando o potencial da tecnologia para reconfigurar a memória coletiva de modo poético, descrevendo como RA e virtualidade expandem a presença, a identidade e os modos de interação no contexto artístico contemporâneo.

Palavras-chave: Realidade Aumentada; Virtualidade; Arte digital; Corpo virtual.

VIRTUAL BODIES IN CONTEMPORARY AUGMENTED REALITY ART

Abstract: This article investigates how augmented reality is used as a tool for the representation and simulation of bodies, as well as for self-representation, in contemporary art. It highlights the work of Martina Menegon, who employs 3D scans, glitches, and virtual sculptures to explore hybrid identities between the physical body and the avatar. Drawing on references such as Sherry Turkle and Tina Sauerländer, the article situates Menegon within a history of digital self-representation that extends from electronic experiments of the 1970s to virtual worlds and social media platforms. As another example of the use of augmented reality, the article examines the work of Masaki Fujihata, whose artwork *BeHere/1942* employs augmented reality to reconstruct the historical experiences of Japanese Americans, demonstrating the potential of this technology to poetically reconfigure collective memory. The study discusses how augmented reality and virtuality expand presence, identity, and modes of interaction within the context of contemporary artistic practices.

Keywords: Augmented Reality; Virtuality; Digital Art; Virtual Body.

¹ UNESPAR- Universidade Estadual do Paraná – Campus I - Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Jack de Castro Holmer é artista e pesquisador brasileiro que atua nas áreas de arte e tecnologia, com foco em vida artificial, robótica e poéticas tecnológicas. Suas obras exploram a interseção entre o físico e o virtual, desafiando conceitos como gravidade e materialidades do digital, e têm sido exibidas em eventos nacionais e internacionais como a Bienal de Arte Digital e o Harddiskmuseum. É Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (2008) e Doutor em Design (na área de concentração: Design, Arte e Tecnologia) pela Universidade Anhembi Morumbi (2025). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9877348897314891> ORCID: 0009-0002-4240-6060; jack.holmer@unespar.edu.br.

CUERPOS VIRTUALES EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO DE REALIDAD AUMENTADA

Resumen: Este artículo investiga cómo la realidad aumentada se utiliza como herramienta de representación y simulación de cuerpos, así como de autorrepresentación, en el arte contemporáneo. Destaca la obra de Martina Menegon, quien emplea escaneos 3D, glitches y esculturas virtuales para explorar identidades híbridas entre el cuerpo físico y el avatar. A partir de referencias como Sherry Turkle y Tina Sauerländer, el artículo sitúa a Menegon dentro de una historia de la autorrepresentación digital que se extiende desde las experimentaciones electrónicas de la década de 1970 hasta los mundos virtuales y las redes sociales. Como otro ejemplo del uso de la realidad aumentada, se presenta la obra de Masaki Fujihata, cuya obra BeHere/1942 utiliza la realidad aumentada para reconstruir las experiencias históricas de los japoneses-estadounidenses, demostrando el potencial de esta tecnología para reconfigurar poéticamente la memoria colectiva. El estudio describe cómo la realidad aumentada y la virtualidad expanden la presencia, la identidad y los modos de interacción en el contexto artístico contemporáneo.

Palabras-clave: Realidad Aumentada; Virtualidad; Arte Digital; Cuerpo Virtual.

Introdução

Este artigo irá apresentar duas abordagens da utilização da representação/simulação do corpo humano em obras de arte que utilizam a tecnologia de realidade aumentada para refletir sobre a presença do corpo virtual em uma perspectiva individual e outra coletiva, porém derivando de abordagem semelhantes que reforçam a continuidade entre a materialidade do mundo físico e do virtual, usando o corpo como centro das discussões teóricas e poéticas.

Segundo Azuma (1997), um sistema de realidade aumentada caracteriza-se por combinar elementos do mundo físico (concreto) e virtuais, permitir interação em tempo real e alinhar objetos virtuais ao espaço tridimensional do ambiente físico. Desde já podemos deixar claro que apesar de usar dois termos para diferenciar o mundo físico do mundo virtual, esta oposição não existe em termos da experiência, e é questionada pela antropologia digital, como em Miller e Host (2012), quando afirmam que o mundo pré-digital era um mundo menos “mediado”. Os autores argumentam que os ambientes *online* constituem apenas mais uma arena de práticas sociais e expressivas, não havendo razões para privilegiar ontologicamente o chamado mundo “real” (o que estou me referindo como mundo físico ou concreto). Desse modo, o digital não representa um domínio separado da experiência humana, mas integra as formas contemporâneas de constituição da cultura, da materialidade e das relações sociais. Neste contexto, este artigo investiga duas maneiras onde a realidade aumentada é utilizada como estratégia expressiva para representação/simulação do corpo humano na arte contemporânea.

Nas obras aqui apresentadas teremos como recorrente postura a existência ou a representação do corpo como ponto de vista, entidade interativa (ou princípio de ação) e suas representações/simulação. Primeiro, o corpo do espectador (usuário) que interage e interpreta os estímulos do mundo; em segundo, a representação de corpos como objetos virtuais. Essas duas abordagens de corpos permearão os assuntos aqui abordados, ora como o corpo que sente os estímulos emitidos pelos aparelhos tecnológicos, ora aparecendo como símbolo do corpo dos outros humanos que estão no contexto de interação (como sujeito interpretante e como interpretado). Nas artes digitais e nos ambientes interativos, o corpo é reposicionado como interface sensível, capaz de acionar e ser acionado pelas tecnologias. Por meio de sensores, imagens geradas em tempo real, avatares e espaços

de realidade virtual, o corpo do usuário deixa de ser apenas suporte físico e passa a operar como vetor de subjetividade performativa. Esses corpos virtuais não são cópias perfeitas do corpo físico analógico, mas duplos tecnológicos que refletem, tensionam ou distorcem a identidade do sujeito. São imagens-espectros que habitam uma zona limítrofe entre o “eu” e o outro, entre o vivo e o artificial.

No caso da realidade aumentada, temos o corpo como controlador imagético, que controla as imagens que irão aparecer nas telas, assim como comandos que irão integrar os espaços físicos e os objetos virtuais. O conceito de corpo virtual é abordado pela autora Monica Tavares (2016) através da categoria conceitual do “duplo digital”, desenvolvida originalmente por Steve Dixon. Esse conceito refere-se ao corpo virtual como uma extensão complexa e simbólica do corpo físico, estabelecendo relações mediadoras entre identidade e alteridade, realidade e ficção, corporalidade e incorporeidade. Dixon (2007) distingue quatro formas principais de manifestação desses duplos digitais, cada uma propondo diferentes formas de experiência e relação entre o indivíduo e sua projeção virtualizada.

Na primeira forma, denominada “duplo como reflexo”, o corpo virtual apresenta-se como uma imagem espelhada do corpo físico do usuário, refletindo fielmente e em tempo real sua aparência e seus movimentos. Essa modalidade gera no usuário uma identificação visual imediata com o corpo virtual, estabelecendo forte continuidade perceptiva entre o físico e o virtual. Nesse caso, prevalece uma consciência plena do usuário acerca da relação direta entre o seu próprio corpo físico e sua imagem projetada no ambiente virtual, configurando-se uma interação que enfatiza a emergência de um *self* simultaneamente físico e virtual.

Na segunda categoria está o “duplo como *alter ego*”, no qual a representação virtual assume a forma de uma identidade alternativa ou secundária, capaz de expressar aspectos ocultos, fragmentados ou reprimidos do indivíduo. Este *alter ego* frequentemente explora uma complexidade subjetiva, funcionando como uma corporificação simbólica de estados dissociativos ou esquizofrênicos da identidade. Diferentemente do reflexo, o *alter ego* virtual pode coexistir com o usuário sem que haja uma percepção imediata dessa coexistência, gerando tensões entre identidade e alteridade, *self* e *other*, consciente e inconsciente.

A terceira forma descrita é o “duplo como emanção espiritual”, no qual o corpo virtual é entendido como uma projeção transcendental ou simbólica do *self*, aproximando-se de uma experiência quase mística. Nessa categoria, a virtualidade promove uma dissolução das fronteiras tradicionais entre o “eu” e o outro, o interno e o externo, o mental e o corporal. A experiência proporcionada por esse duplo enfatiza uma dimensão expandida e fluida do *self*, buscando superar dualidades cartesianas e sugerir uma forma de existência ampliada, onde corpo e mente fundem-se em um espaço-tempo tecnologicamente mediado, intensificando a percepção do indivíduo sobre si mesmo e sua interação com o mundo virtual.

Na última categoria, o “duplo como manequim manipulável” refere-se aos avatares virtuais controláveis diretamente pelo usuário. Esses avatares atuam como corpos virtuais protéticos, permitindo uma sensação de incorporação em um ambiente virtual interativo. Nesse caso, o duplo virtual não apenas reflete ou expressa uma identidade, mas oferece ao usuário a possibilidade de manipular ativamente sua representação, estabelecendo um circuito dinâmico de *feedback* entre o corpo físico e o virtual. Essa experiência promove uma recorporificação virtual do indivíduo, na qual as sensações e ações do corpo físico são projetadas e reinterpretadas através do corpo virtualizado.

Esses corpos virtuais aparecem em diferentes contextos dentro da arte e da comunicação e podem ter as características apresentadas acumuladas em uma experiência, como ser um manequim manipulável e ao mesmo tempo *alter ego*, ao mesmo tempo. Mesmo entidades virtuais incorporadas podem apresentar tais características. Dentro das representações do corpo humano como objeto virtual iremos agora ver dois exemplos, o primeiro de uma artista que trabalha com o próprio corpo em um ambiente de realidade aumentada, e outro que recria corpos de outro tempo, usando fotografias de época para reconstruir memórias históricas navegáveis digitalmente. Esta pesquisa aborda de forma

qualitativa a revisão bibliográfica aqui reunida, fazendo uma análise interpretativa, de modo teórico-analítica, as obras selecionadas. Para além de uma análise dos corpos virtuais como Avatares (muito feito nos anos 2000/2010) ou no recorte das identidades virtuais, este artigo apresenta uma análise de duas estratégias de utilização da realidade aumentada com corpos virtuais, sendo o primeiro a reconstrução do *self* e o segundo como representação de uma memória coletiva.

Os corpos virtuais de Martina Menegon

Martina Menegon (Itália, 1988) é uma artista baseada em Viena, que trabalha com suportes digitais e explora a interseção entre o físico e o virtual. Suas obras são formadas por assemblagens digitais com uma abordagem íntima levantando questões que investigam o “eu” (*self*) contemporâneo e sua corporeidade híbrida, buscando entender as noções de identidade e representação na contemporaneidade digital. Martina trabalha predominantemente com arte digital interativa e realidade mista, utilizando autorretratos performáticos e técnicas de *glitch* para simular identidades fluidas e criar experiências de um corpo fragmentado e modificado, que apesar de sua natureza digital, tornam-se tangíveis ao espectador através dos meios eletrônicos de interação e do modo de visualização das obras. Em sua produção artística, Martina utiliza a virtualidade e a incorporação de objetos tridimensionais, geralmente representações de seu próprio corpo, em sobreposição a imagem do mundo físico. Ao explorar a fusão entre o corpo humano e sua representação digital, Menegon questiona não apenas a ontologia do “eu”, mas também a forma como nos relacionamos com nossa própria imagem em um ambiente mediado por tecnologias eletrodigitais, como na realidade aumentada e virtual, além das redes sociais digitais. Esse enfoque na virtualidade permite que sua prática artística funcione como uma lente crítica sobre as transformações sociais e culturais geradas pela digitalização de nossas experiências interpessoais e de nossa própria imagem nas redes.

A artista inicia sua pesquisa na exposição “*Virtual Narcissism*”², em 2016, uma exposição individual realizada na GPL Contemporary Gallery, em Viena. Como o nome sugere, naquele momento a artista focava seus esforços na definição de conceitos que iriam acompanhá-la em pesquisas futuras, focando na utilização de técnicas de realidade mista (aumentada e virtual) e suportes eletrônicos, ou como ela define sua técnica, como esculturas virtuais e simulações interativas. O conceito de “narcisismo virtual”, refere-se à forma de como a tecnologia digital permite e amplifica a autorrepresentação imagética no ambiente virtual. No contexto contemporâneo, o narcisismo virtual está conectado à cultura das “*selfies*” e à exibição de identidades pessoais *online*, onde a autoimagem é projetada, manipulada e compartilhada em busca de validação externa. O trabalho de Menegon destaca a dualidade do narcisismo virtual, evidenciado pela luta entre se esconder e se expor, entre a timidez e a autoconfiança. O corpo feminino da artista ocupa o centro da pesquisa, revelando uma busca por aceitação em um ambiente digital que é simultaneamente íntimo e alienante. A série questiona como a tecnologia digital, especialmente no ciberespaço, desafia e transforma a percepção do corpo e da identidade. Ao permitir que os espectadores interajam com suas esculturas tridimensionais em instalações interativas, Menegon transforma sua vulnerabilidade pessoal em uma experiência compartilhada, desafiando o espectador a questionar as dinâmicas de voyeurismo e empatia no espaço virtual.

No trabalho da artista, o conceito de narcisismo virtual transcende a superfície idealizada da autoimagem digital. Menegon emprega o grotesco, o “estranho” e o *glitch* como ferramentas para expor as imperfeições e as falhas inerentes ao processo de digitalização e auto escaneamento de seu corpo. Essa estética (já conhecida e utilizada no campo da arte) subverte a ideia de perfeição frequentemente associada às representações digitais, revelando um “eu” virtual fragmentado, corrompido e, muitas vezes, perturbador. Ao traduzir seu corpo para o estado virtual, Menegon não

² Disponível para visualização em <https://objkt.com/tokens/hicetnunc/784017>

apenas utiliza as limitações técnicas do escaneamento 3D, mas também propõe um diálogo entre o “eu” físico e o “eu” virtual, explorando como essas identidades coexistem, se influenciam e refletem a condição humana em um mundo mediado pela tecnologia digital.

Esta investigação remete também às relações de representação e interação que desde a década de 1980 no século passado, são discutidas por Sherry Turkle (2005). O conceito de “*Second Self*” de Turkle, apresentado no livro *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, explora como os computadores e as tecnologias digitais transformam a compreensão de nós mesmos, dos outros e de nossas relações com o mundo. Turkle argumenta que os computadores não são meramente ferramentas utilitárias, mas partes integradas de nossas vidas sociais e psicológicas, que atuam como extensões do *self* e como espelhos simbólicos para nossa identidade e subjetividade.

Desde o início do século XX a representação imagética, catalisada primeiramente no Avatar, se desdobrou em um leque expressivo por muitas plataformas, como o Instagram, onde o usuário possui um avatar que o representa, mas o desdobra em imagens, sons, textos, emojis e vídeos publicados (e muitas vezes republicados) pelo usuário, ampliando a representação única do avatar, e ampliando a construção de identidades digitais, atuando como um espaço onde o *self* é continuamente performado e reconfigurado. Nestas plataformas de expressão do eu, os usuários projetam versões idealizadas, sintetizadas, editadas ou selecionadas de si mesmos, criando uma narrativa visual que frequentemente transcende suas identidades físicas, permitindo que os indivíduos moldem um *second self*, que não apenas o representa, mas também influencia a percepção que têm de si mesmos e a forma como interagem socialmente. O Instagram funciona como um espelho simbólico, onde os usuários refletem seus interesses, valores e emoções, enquanto respondem ao *feedback* externo na forma de curtidas, comentários e seguidores (quem ele segue e quem os segue). Esse processo pode reforçar ou transformar o senso de identidade do usuário, alinhando-o às expectativas sociais ou aspiracionais. Deste modo, o *second self* no Instagram (e em outras redes semelhantes) não é fixo, ele é fluido e performativo, adaptando-se às normas digitais e às dinâmicas de validação da plataforma. A curadoria cuidadosa de fotos, *stories* e *reels* gera um investimento emocional significativo nessa identidade digital, muitas vezes resultando em uma sensação de perda ou ansiedade quando algo não se alinha às expectativas (como uma foto que não recebe o número esperado de curtidas, ou não recebe a curtida específica de alguém). Esse fenômeno reflete como o *second self* digital se torna uma parte inseparável do “eu” físico, influenciando comportamentos, decisões e o bem-estar psicológico. A natureza do entrelaçamento entre o físico e o virtual nunca se desfaz, o digital é extensão, continuidade, outro espaço de expressão do sujeito, não sendo algo a parte, mas um desdobramento expressivo do eu e seu corpo. Estas continuidades também não são íntegras ou suaves, pois elas são acompanhadas de ruído, tanto pelo suporte (meio) ou pelas limitações da plataforma, como na amplitude da percepção do que é expresso nelas. Nem sempre estes pequenos fragmentos se constituem em um todo coeso. Cada plataforma tem suas especificidades e o “eu” irá se expressar de forma diferente em cada uma delas, assim como é diferente no *offline* e nas expressões da fisicalidade.

Se focarmos a autorrepresentação no campo específico da arte podemos ver um recorte de toda esta problematização. Tina Sauerländer (2020), no seu artigo “*A Short History of Self-Representation in Digital Art*”, apresenta uma revisão dentro de uma estrutura teórica para analisar a autorrepresentação na arte digital, ressaltando aspectos essenciais que destacamos no trabalho de Martina Menegon e podem ser reconhecidos em tantos outros artistas contemporâneos. Sauerländer discorre como artistas digitais utilizam a tecnologia para reimaginar o “eu” em contextos virtuais, enfatizando o papel do corpo como um elemento central em narrativas visuais e interativas.

A autora revisa a história destas representações e destaca a incorporação das tecnologias eletrônicas, e mais tarde digitais, na arte a partir dos anos 1970 e como esta utilização abriu possibilidades inéditas para a autorrepresentação e o autorretrato artístico. Citando alguns artistas que ela trás no artigo, destaco Sonia Landy-Sheridan³ e Humberto Jardón, que exploram tecnologias como fotocopiadoras

³ <https://www.artic.edu/artists/36635/sonia-landy-sheridan>

(xerox) incluindo partes de seus corpos nas obras, o que é comum hoje entre vários artistas, e Lillian Schwartz⁴ que utilizou edição e processamento digital para reinterpretar sua própria imagem. No mesmo período Nam June Paik, Joan Truckenbrod⁵ e Jill Scott⁶ utilizavam vídeo-sintetizadores e digitalizadores de vídeo para manipular imagens e criar narrativas visuais que integravam corpo e máquina. Essas aplicações do eletrônico enfatizam a fluidez da identidade e problematizam a presença corporal no digital, abordando questões sociais e políticas como o impacto da AIDS e a experiência do câncer de mama.

Com popularização da internet nos anos de 1990, e o acesso aos PCs, a noção de identidade *online* aparece em várias obras do período. O “novo” espaço virtual foi lido como um espaço para a criação de personas fictícias, avatares e narrativas digitais, como visto nos trabalhos de Eva e Franco Mattes⁷, Shu Lea Cheang⁸ e Martine Neddam. Essas obras servem aqui de exemplo do questionamento entre corpo físico e identidade virtual. Também citados por Sauerländer (2020), Patrice Caire⁹ e Bjørn Melhus¹⁰, são destacados pela utilização de tecnologias digitais para trabalhar poéticas que problematizam a clonagem, raça e estereótipos culturais. A interatividade, característica essencial do meio digital, permitiu aos espectadores um certo grau de “autoria” através da interação sobre os autorretratos digitais, como no caso da instalação *Bodyscan* de Eva Wohlgemuth¹¹, demonstrando como o digital reformula a representação artística do *self* em um espaço simultaneamente íntimo e público. A autora ainda traz um recorte de artistas dos anos 2000, e a emergência de criações em *websites* e estes como obras de arte, ampliando o debate sobre a identidade digital. Para o curador Miltos Manetas¹², estes artistas que trabalhavam com *software*, *web design* e *video games* podem ser nomeados como “Neensters”. A ideia de identidade mutável, central para os Neensters, é exemplificada por Whitetrash.nl¹³ (2001) de Rafael Rozendaal, onde os usuários podem alterar aspectos faciais do artista em um ambiente digital, ligando a autorrepresentação corpórea a interação e interferência do usuário. Essa abordagem contrasta com a crítica frequentemente encontrada na arte digital dos anos 1990, “celebrando” as vantagens da *web* e dos meios digitais.

Plataformas emergentes nos anos 2000, como *blogs* e mundos virtuais, também ampliaram os suportes disponíveis para a prática artística. A artista alemã Marisa Olson documentou seu processo de mudança de identidade para participar do *American Idol*¹⁴ (2004), criando um *blog* que antecipava várias práticas artísticas vistas hoje nas redes sociais. Já o *Second Life* (SL), lançado em 2003, tornou-se um espaço para artistas explorarem a relação entre corpo físico e avatar digital. Artistas como Eva e Franco Mattes¹⁵ faziam performances e retratos, LaTurbo Avedon¹⁶ e Gazira Babeli¹⁷ usaram o SL para performances que investigavam as margens da identidade e representação digital. Não citado pela autora, mas também importante artista que trabalhou com o SL, Paulo Bruscky vai explorar 10 anos depois dos citados, as interações entre personas virtuais em meio digital. Esses artistas (e muitos outros) demonstram como a arte digital nos anos 2000 produziu influenciada sobre as discussões e descobertas expressivas entre corpo e o *self* no ambiente virtual. Este pequeno histórico (resumido

⁴ <https://awarewomenartists.com/en/artiste/lillian-schwartz/>

⁵ <https://www.joantrukenbrod.com>

⁶ <https://zkm.de/en/person/jill-scott>

⁷ <https://0100101110101101.org>

⁸ <https://www.hausderkunst.de/en/eintauchen/shu-lea-cheang-kiss-kiss-kill-kill>

⁹ <https://patricecaire.com/artist/>

¹⁰ <https://melhus.de/archive-chronologically/>

¹¹ <http://www.medienkunstnetz.de/werke/body-scan/>

¹² <https://anthology.rhizome.org/neen>

¹³ <http://www.whitetrash.nl>

¹⁴ Originalmente em <https://americanidolauditiontraining.blogs.com> mas pode ser visualizado em <https://anthology.rhizome.org/marisa-s-american-idol-audition-training-blog>

¹⁵ <https://0100101110101101.org/portraits>

¹⁶ <https://www.laturboavedon.com>

¹⁷ <http://gazirababeli.com/avatarencanvas.php>

aqui, mas que pode ser explorado mais a fundo no texto de Sauerländer) pode ajudar a traçar uma história da utilização e formulação dos corpos pela arte.

Martina Menegon incorpora as noções de identidade híbrida e performativa que Sauerländer destaca, especialmente no uso do corpo como interface entre o físico e o digital. Em consonância com o argumento de Sauerländer, que sugere que a arte digital reflete uma transformação “pós-moderna” da subjetividade, Menegon utiliza *glitches*, distorções e imperfeições técnicas para subverter noções “tradicionais” de autorrepresentação, enfatizando a instabilidade e a multiplicidade do *self* digital.

Voltando a focar nas formas de representação do “eu” de Menegon, podemos observar que suas primeiras obras nascem do contexto de representação do *self* e do *second self* em forma de corpos distorcidos, de baixa resolução e com pitadas de *glitch*. Esse narcisismo, no entanto, não se limita à exaltação da própria imagem, mas reflete uma tentativa de compreender e negociar a identidade no espaço digital, marcado pela tensão entre a realidade física e a virtualidade. O uso de *scanners* 3D de baixo orçamento como ferramenta artística é parte da constante negociação entre o acesso a tecnologias disponíveis, e o que elas podem realizar, e as ferramentas de alto custo e industriais. Esta tendência da subversão e utilização de equipamentos de baixo custo é comum na comunidade de artistas digitais, que muitas vezes optam por código aberto ou tecnologias que possam ser “hackeadas”, como partes de brinquedos e de vídeo jogos, como é o caso da utilização dos sensores (incluindo *scanners*) como o Kinect da Microsoft. A escolha, porém, também é estética já que os corpos retratados nos trabalhos de Menegon tem baixa poligonagem e não é objetivo da artista o hiper-realismo no retrato do corpo humano. A importância de os artistas conhecerem várias técnicas disponíveis esta justamente no melhor ajuste de técnica/objetivo/mode de elaboração do trabalho. Neste caso, o modelo 3D escaneado em baixa poligonagem e baixa resolução de textura vai ao encontro da distorção formal do corpo representado, assim como a ruidez das texturas aplicadas ao objeto digital 3D e o acabamento do material virtual, que recebe polidez e brilho na renderização final. A incorporação de objetos digitais tridimensionais em seu trabalho vai além de um simples exercício técnico, pois é uma estratégia para criar narrativas que conectam o espectador ao espaço virtual de maneira visceral e emocional. Esculturas performativas, simulacros interativos e paisagens digitais criadas por Menegon apresentam uma dimensão tátil e simbólica que se propõe a envolver o público em uma reflexão sobre as formas de existência contemporâneas e a interação através do eletrodigital. Este tipo de elaboração através da arte gera um campo de experimentação estética e filosófica, no qual a virtualidade não é apenas um meio, mas também um território onde o corpo, a identidade e o espaço se redefinem constantemente.

Menegon busca a junção imagética entre o físico e o virtual utilizando a técnica de realidade aumentada, ancorando suas esculturas no espaço físico da galeria e estendendo este ancoramento para o visitante que está distante do espaço físico, que pode visualizar as esculturas através de seu celular¹⁸. Ao contrário de um senso comum de afastamento que insiste na polaridade e oposição entre o físico e o virtual (problematizada pelo imaginário da cibercultura do século passado e início deste), a obra investiga as conexões e aproximações entre estes dois espaços expressivos. Uma ação do mundo concreto muda o mundo virtual (através da interação) e as imagens modificadas retornam como luz para o mundo físico, o alterando também. Os espaços antes vazios do centro das salas da galeria se revelam ocupados quando o pequeno vidro (o celular) se põe entre o ambiente físico e os olhos do observador. Corpos se fazem presentes quando evocados. São camadas de informação visual sobre a imagem do mundo físico. A interação entre o físico e o virtual nas obras de Martina Menegon ocorre por meio de uma fusão simbólica e técnica, onde o corpo humano é relocado para ambientes digitais sobrepostos a ambientes do mundo concreto. Podemos chamar esta mistura e acúmulos de técnicas de Realidade Mista (RM).

A RM é uma combinação de elementos da realidade virtual (RV) e da realidade aumentada (RA), criando uma experiência imersiva e interativa que conecta os mundos físico e virtual de forma

¹⁸ https://objkt.com/tokens/versum_items/28903 (clicando em “AR” no canto superior esquerdo da imagem)

harmônica¹⁹. Essa tecnologia permite que os usuários interajam com objetos e ambientes virtuais enquanto continuam conscientes e envolvidos com o ambiente físico ao seu redor. Por meio da RM, objetos digitais são projetados no mundo físico, como se fizessem parte dele, podendo ser manipulados em tempo real. Para alcançar esse nível de integração, dispositivos que possibilitam esta realidade mista utilizam sensores e câmeras que mapeiam o espaço físico e rastreiam os movimentos e gestos dos usuários, como visto nos capítulos anteriores. Isso permite que os objetos virtuais sejam alinhados com precisão ao ambiente físico, respondendo de forma natural às interações. Os usuários podem usar gestos, comandos de voz ou controladores manuais para manipular esses objetos, movendo, redimensionando ou girando-os, o que possibilita experiências dinâmicas.

A série “*untouched*”, de 2021, demonstra uma investigação artística que extrapola conceitos de autorretrato, utilizando o escaneamento 3D como meio técnico e conceitual. As obras apresentam representações fragmentadas do corpo da artista, preservadas em sua forma bruta e inalterada (isso quer dizer, sem tratamento posterior ao escaneamento). Esses autorretratos, além de funcionarem como esculturas digitais que transitam entre realidades físicas e virtuais, também existem em *blockchain* sob a forma de NFTs²⁰. A série reflete aspectos já levantados aqui como a complexidade das interações contemporâneas entre o corpo físico e suas representações digitais, evidenciando como o virtual pode ressignificar e expandir as fronteiras da corporeidade e da identidade. A deformação proposital do corpo digitalizado não apenas questiona a integridade da corporeidade física, mas também reforça a existência de identidades simuladas e fluidas, que se configuram como avatares em ambiente digital. Nesse contexto, o *glitch* emerge como uma ferramenta metodológica e epistemológica, permitindo à artista investigar a construção expressiva da corporeidade física e sua imagem, além de acessar múltiplas existências virtuais em potencial (aguardando para serem construídas).

Turkle (2011) argumenta que a vida digital, com suas experiências de múltiplas personalidades *online* e “vidas paralelas”, contribui para uma revisão cultural das concepções unitárias de identidade. Nesse contexto, o “*self*” é percebido como distribuído entre vários mundos e papéis que coexistem de forma fluida e heterogênea.

De forma análoga, as esculturas virtuais de Menegon funcionam como interfaces híbridas, onde o corpo físico e o digital dialogam para construir formas de expressão e autocompreensão. O uso do *glitch* na obra de Menegon reforça essa multiplicidade ao transformar a fragmentação em um processo que questiona a estabilidade e a singularidade do “eu”. Este *glitch* é produzido “na fonte”, pois quando a artista se auto escaneia ela se move quando deveria permanecer estática, para o ideal funcionamento do scanner. A série “*untouched*” se apresenta como um experimento, onde as interações entre o físico e o virtual permitem reimaginar o *self* como uma interface em constante evolução e negociação.

As obras de Martina Menegon oferecem um experimento sobre as dinâmicas entre o físico e o virtual, questionando fronteiras da identidade e da corporeidade no contexto digital. Menegon transforma a virtualidade em um território de diálogo entre materialidade e imaterialidade, demonstrando como a arte pode explorar e ressignificar as formas de existência no mundo contemporâneo mediado pela tecnologia digital.

Masaki Fujihata e a memória coletiva

Em 9 de maio de 1942, cerca de 120.000 nipo-americanos, incluindo 37.000 residentes de Los Angeles, foram obrigados a abandonar suas casas e pertences, sendo realocados para campos de

¹⁹ “(...) é a mistura entre o real e o virtual, uma realidade mista, que funde realidade e virtualidade numa terceira imagem.” (VENTURELLI, 2016)

²⁰ https://objkt.com/tokens/versum_items/27643

concentração (JAPANESE AMERICAN NATIONAL MUSEUM, 2023). Este evento, conhecido como o cárcere dos nipo-americanos, foi justificado pelo governo dos Estados Unidos como uma medida de segurança nacional em resposta ao ataque a Pearl Harbor, mas, na realidade, representou uma violação dos direitos civis. A evacuação foi amplamente documentada por fotógrafos como Dorothea Lange e Russell Lee, cujas imagens tornaram-se símbolos desse período de discriminação. Por ser ligado ao evento por laços étnicos, o artista Masaki Fijihata retoma a pesquisa do evento através da arte e elabora visualmente o dia da concentração dos oprimidos, revivendo imagética e volumetricamente o acontecimento, que agora pode ser visualizado pelos espectadores através de seus aparelhos celulares de modo imersivo.

A relação entre arte, tecnologia e história culmina no resultado prático da pesquisa, permitindo outras formas de engajamento com eventos passados. A exposição “*BeHere / 1942: A New Lens on the Japanese American Incarceration*”²¹, exemplifica essa interseção ao combinar fotografia histórica e tecnologia de realidade aumentada para oferecer uma perspectiva imersiva sobre a remoção forçada de nipo-americanos durante a Segunda Guerra Mundial. Apresentada no Japanese American National Museum (JANM) em Los Angeles, de 7 de maio de 2022 a 8 de janeiro de 2023²², a exposição reconstruiu esse episódio traumático da história americana, proporcionando aos visitantes uma experiência interativa e fazendo um convite a um envolvimento imagético-emocional.

A exposição de Fujihata destaca fotografias pouco conhecidas, apresentando-as em formatos ampliados e reimaginadas em vídeo. Quando utilizar a realidade aumentada, “*BeHere / 1942*” convida os visitantes a interagir diretamente com as cenas históricas, tornando-se “fotógrafos” e participando ativamente da narrativa. A imersão proporcionada pelo uso da RA permite um engajamento diferenciado com o passado, transcendendo a simples observação para uma experiência corporal e sensorial do evento. A instalação pública de RA foi geolocalizada na praça entre o campus principal do JANM e o histórico Templo Budista Nishi Hongwanji, em Los Angeles. Através de um aplicativo dedicado, os visitantes podiam caminhar entre nipo-americanos prestes a serem enviados para os campos de concentração, interagindo virtualmente com representações de três indivíduos que, na infância, passaram por essa experiência traumática.

Masaki Fujihata é um dos pioneiros da arte digital, sendo reconhecido por seu trabalho que explora a interatividade e o potencial dos computadores como suporte artístico. Sua trajetória inclui a obtenção do prêmio *Ars Electronica Golden NIKA Award* em 1996 pelo projeto “Global Interior Project”. Além de sua prática artística, Fujihata atuou como professor na Universidade Keio e contribuiu para a fundação da Escola de Pós-Graduação de Cinema e Novas Mídias na Universidade de Artes de Tóquio. Seu trabalho destaca-se pela experimentação tecnológica e pela criação de experiências imersivas Tateando e ampliando os limites tradicionais da narrativa visual.

Considerações Finais

As representações e simulações de corpos humanos em meio digital tem sido estudada e explorada no campo da arte desde o início do desenvolvimento de tecnologias eletrodigitais. Na contemporaneidade esta representação ganha complexidade nas redes sociais digitais e nas obras que utilizam a realidade aumentada, misturando contextos virtuais a espaços físicos concretos. Estas realidades mistas representam a intrínseca relação entre imagens do *self* no tempo corrente, sua cuidadosa construção e exibição, e a fisicalidade dos corpos que as propõem.

As obras de Martina Menegon oferecem um experimento sobre as dinâmicas entre o físico e o virtual, questionando fronteiras da identidade e da corporeidade no contexto digital. Menegon transforma a

²¹ <https://www.janm.org/exhibits/behere1942>

²² https://youtu.be/1aQ-cr-cDVw?si=tM6_CNc6hpFb_cdB (vídeo demonstrativo da obra)

virtualidade em um território de diálogo entre materialidade e imaterialidade, demonstrando como a arte pode explorar e ressignificar as formas de existência no mundo contemporâneo mediado pela tecnologia digital.

A exposição *BeHere/1942* exemplifica como a arte contemporânea pode recontextualizar eventos históricos, oferecendo ao público uma compreensão mais profunda através de experiências interativas e imersivas. Ao integrar fotografias históricas com tecnologia de realidade aumentada, Fujihata proporcionou uma plataforma para a reflexão sobre as injustiças do passado e a importância da preservação da memória coletiva. O impacto emocional e educativo da obra reforça o papel da arte na criação de espaços de diálogo sobre temas sensíveis, utilizando a tecnologia como meio para ressignificar e amplificar vozes historicamente marginalizadas.

A comparação entre Menegon e Fujihata demonstra que a realidade aumentada não opera apenas como tecnologia de visualização, mas como um espaço de criação misto onde o *self* e o coletivo podem se encontrar. O corpo virtual passa de uma simples representação tridimensional para um sistema de reorganização de autorrepresentação, memória, em um tempo-espaço dilatado em imagem. Apesar do recorte aqui apresentado, o contexto atual da representação/simulação de corpos humanos pode ser expandido para outros trabalhos de artistas contemporâneos, que abordam a questão de diferentes formas e focam em diferentes aspectos em suas obras, sendo esta pesquisa uma ponta de *iceberg* de um universo vasto da produção artística digital contemporânea.

Referências

AZUMA, R. T. *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, v. 6, n. 4, p. 355–385, 1997.

DIXON, S. *A history of new media in theater, dance, performance art and installation*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

JAPANESE AMERICAN NATIONAL MUSEUM. *BeHere / 1942*. Disponível em: <https://www.janm.org/exhibits/behere1942>

MENEGON, Martina. *Virtual Narcissism*. 2016. Disponível em: <https://martinamenegon.xyz/>

MILLER, Daniel; HORST, Heather A. *The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology*. In: HORST, Heather A.; MILLER, Daniel (ed.). *Digital Anthropology*. London: Berg, 2012. p. 3–35. Disponível em: <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/10/Digital-Anthropology-edited-by-Heather-A.-Horst-and-Daniel-Miller.pdf>. Acesso em: 6 jul. 2026.

SAUERLAENDER, T. A Short History of Self-Representation in Digital Art. *International Journal for Digital Art History*, [S. l.], n. 5, p. 3.2–3.17, 2020. DOI: 10.11588/dah.2020.5.77407. Disponível em: <https://ahnp.ub.uni-heidelberg.de/journals/dah/article/view/77407>. Acesso em: 2 jun. 2026.

TAVARES, Monica. *Das relações entre corporificação e descorporificação: a imagem como duplo digital*. DATJournal, v. 1, n. 2, 2016.

TURKLE, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. MIT Press, 2005.

TURKLE, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books, 2011.

VENTURELLI, Suzete. Intervenção do artista no contexto urbano com projeção mapeada computacional. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS (ANPAP), 25., 2016, Porto Alegre. Porto Alegre: ANPAP, 2016. Disponível em: https://anpap.org.br/anais/2016/comites/cpa/suzete_venturelli_final.pdf . Acesso em: 5 jul. 2026.