

PANORAMAS
2021 VIII SIIMI
15 AL 18 JUNIO
UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA/ESPAÑA #20. ART
8vo. Balance-
Unbalance

Contra Monumentos em ambientes imersivos e em redes neurais com classificação de emoções

Andreia Machado Oliveira
Matheus Moreno dos Santos Camargo
Bárbara Almeida de Souza
Camila dos Santos
Davi Carvalho
Fabiane Urquhart Duarte
Hermes Renato Hildebrand
Luyanda Zindela
Milena Szafir
Niresh Singh
Rene Alicia Smith
Tasneen Seedat
Túlio Chiodi
Wagner de Souza Antonio

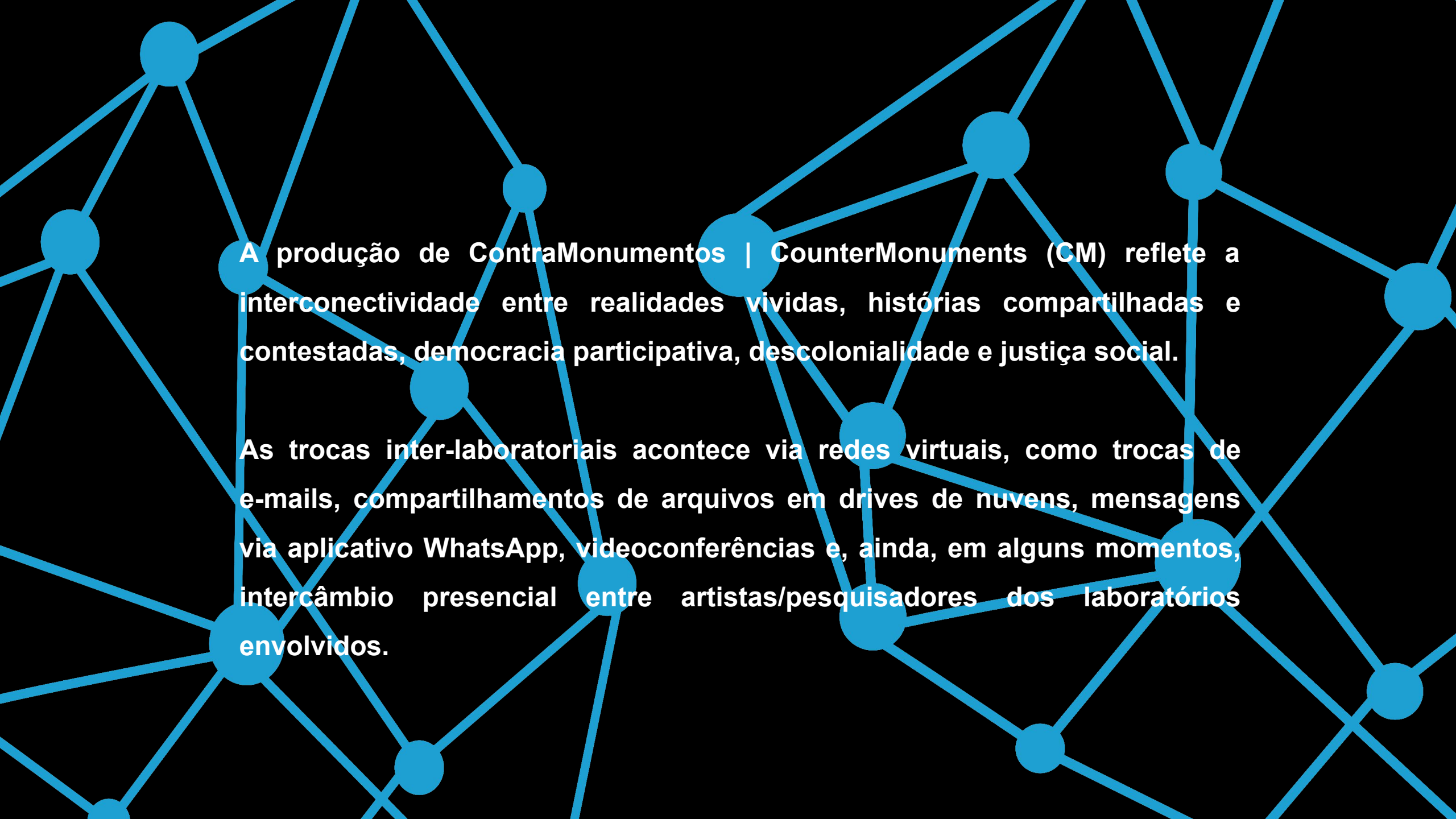




ContraMonumentos/*CounterMonuments* problematiza, com propostas artísticas, os monumentos urbanos tradicionais.

Este projeto, em 2019 e 2020, transformou ambientes imersivos, como planetários, em memórias compartilhadas.

Esta proposta é realizada pelo LabInter na Universidade Federal de Santa Maria/Brasil e pelo itdLab na Durban University of Technology/África do Sul, com colaboração dos laboratórios: LAD/UFMS, Projetares ÁudioVisuais/UFC, IHAC/UFBA e CSGames/PUC/SP.



A produção de ContraMonumentos | CounterMonuments (CM) reflete a interconectividade entre realidades vividas, histórias compartilhadas e contestadas, democracia participativa, descolonialidade e justiça social.

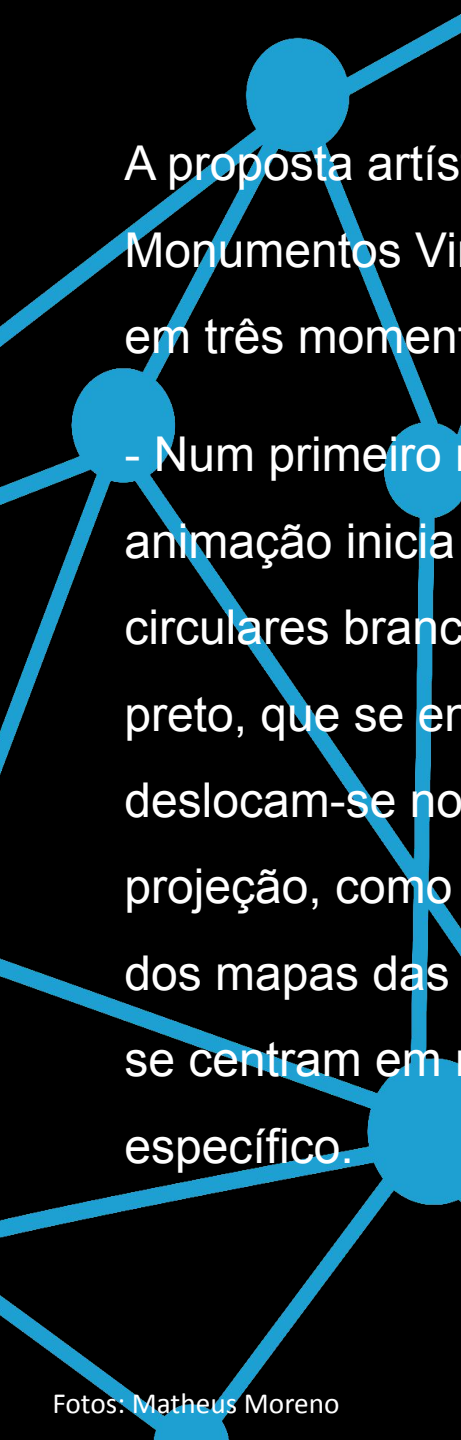
As trocas inter-laboratoriais acontece via redes virtuais, como trocas de e-mails, compartilhamentos de arquivos em drives de nuvens, mensagens via aplicativo WhatsApp, videoconferências e, ainda, em alguns momentos, intercâmbio presencial entre artistas/pesquisadores dos laboratórios envolvidos.

Monumentos Virtuais.

EFEMERA Imagem, Planetário da UFSM (2019).


Questionando a universalidade das normas e epistemologias dominantes dos monumentos tradicionais, ativando processos de reimaginação, propomos uma conversa que gira em torno de uma criação dialógica transcultural.






A proposta artística audiovisual
Monumentos Virtuais está dividida
em três momentos principais:

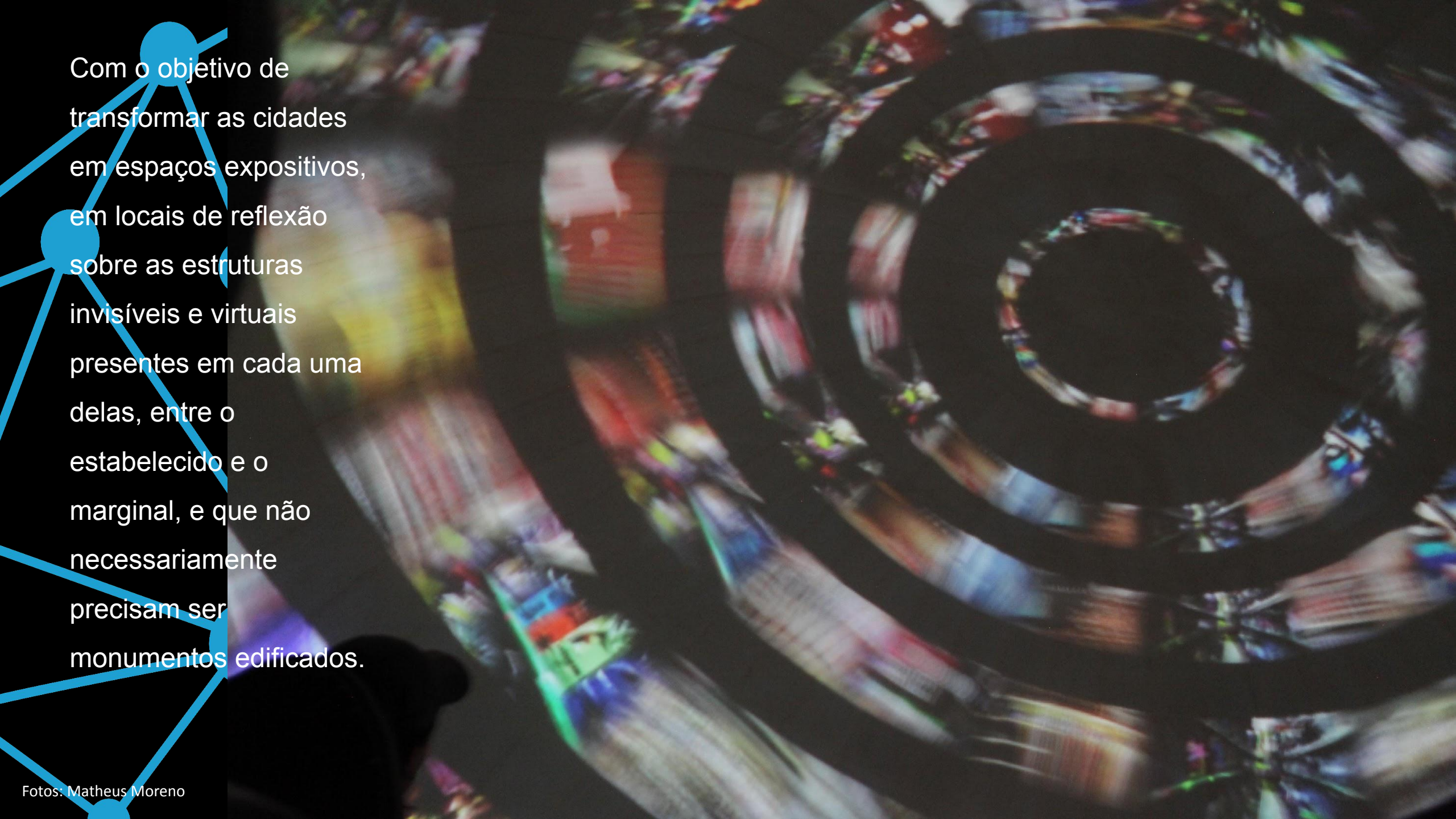
- Num primeiro momento, a
animação inicia com linhas
circulares brancas sobre fundo
preto, que se entrecruzam,
deslocam-se no seu suporte de
projeção, como linhas meridianas
dos mapas das cidades que não
se centram em nenhum local
específico.



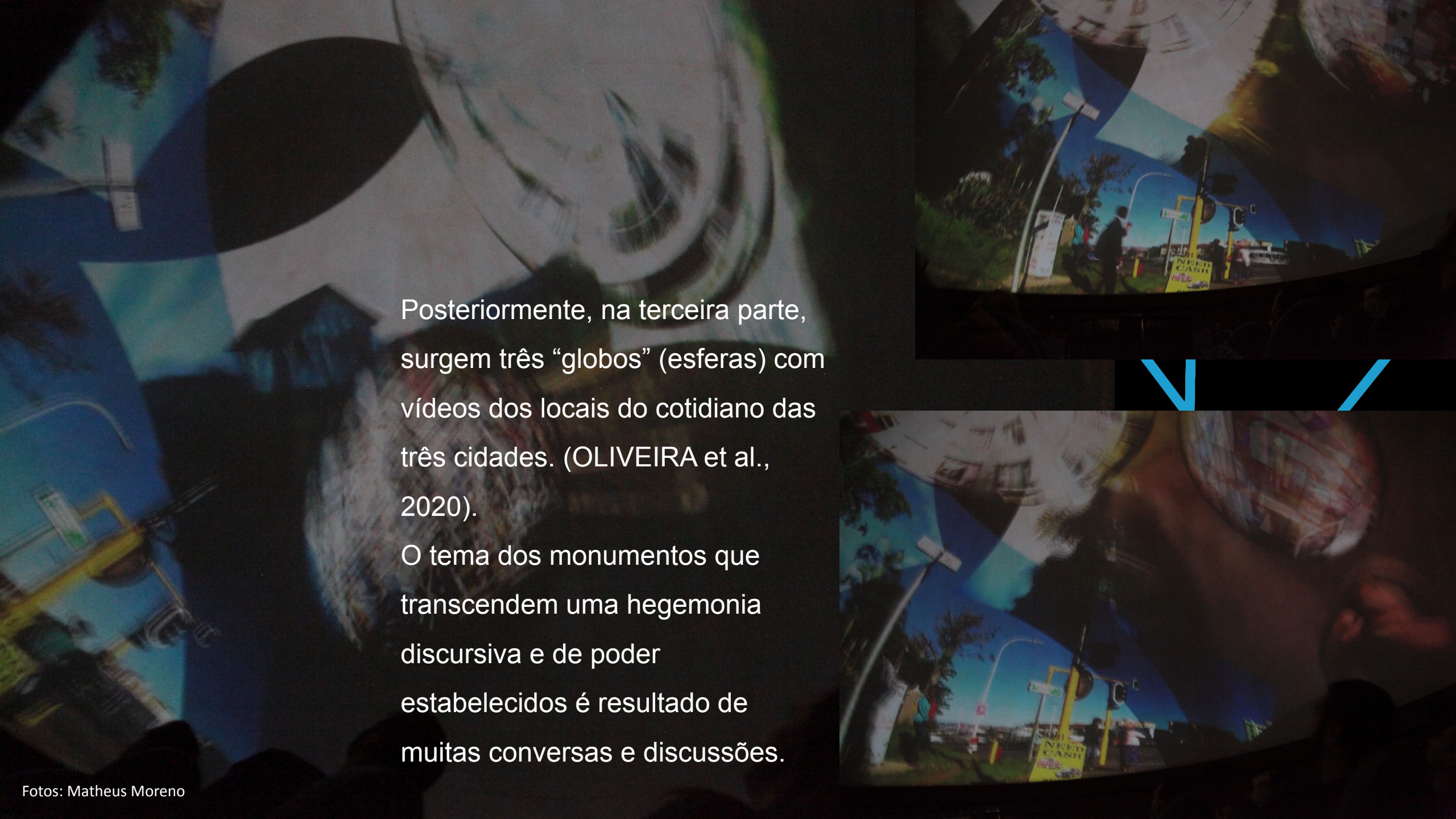
Criamos uma animação com linhas soltas e leves, que são contra a tendência de localização central dos monumentos oficiais físicos das cidades.



As linhas centradas e os vídeos/faixas apresentam cenas do comércio informal presentes em todas as cidades, sendo um elemento em comum, globalizado, independentemente das diferenças culturais de cada local.



Com o objetivo de transformar as cidades em espaços expositivos, em locais de reflexão sobre as estruturas invisíveis e virtuais presentes em cada uma delas, entre o estabelecido e o marginal, e que não necessariamente precisam ser monumentos edificadas.



Posteriormente, na terceira parte, surgem três “globos” (esferas) com vídeos dos locais do cotidiano das três cidades. (OLIVEIRA et al., 2020).

O tema dos monumentos que transcendem uma hegemonia discursiva e de poder estabelecidos é resultado de muitas conversas e discussões.

Monumentos Virtuais.

UVM - Planetário Galileu Galilei Buenos Aires
(2019)

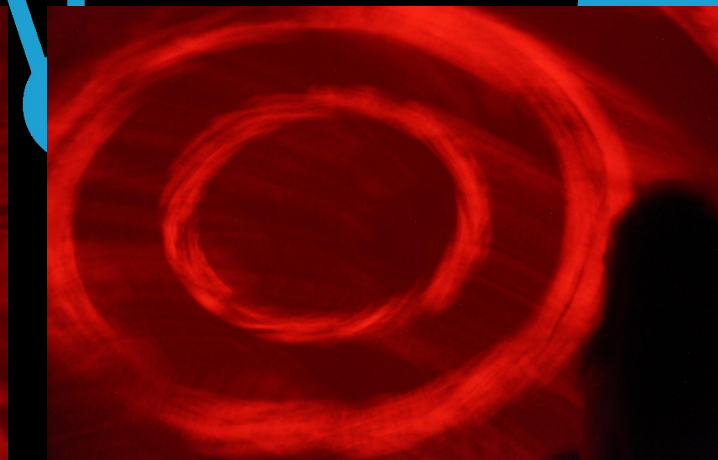
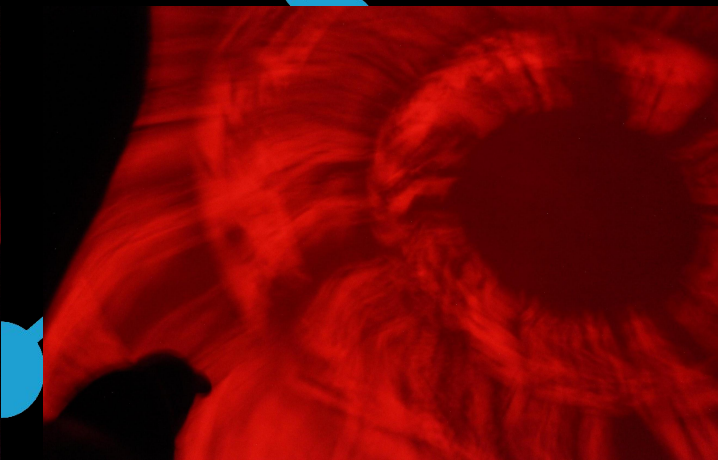
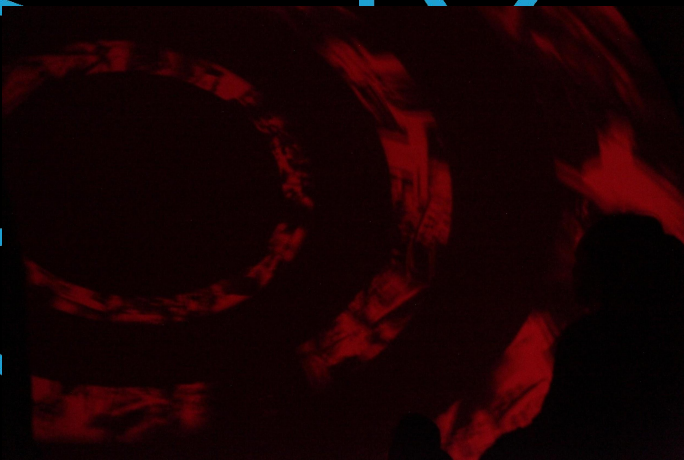
Monumentos, dessa
maneira, podem se tornar
um lembrete da exclusão
social e apagamento da
memória pública e
coletiva.



Monumentos Virtuais.

EFEMERA Imagem, Planetário da UFSM (2019).

Monumentos Virtuais pode ser entendido e experienciado na descoberta de monumentos virtuais colaborativos e compartilhados. Trazendo a tona o inesperado e invisível do cotidiano das vidas efêmeras das pessoas, que compõem o fluxo da história. Explora e coloca em cheque a centralidade da estrutura física apresentada nos domos dos planetários, enquanto estrutura monumental de ostentação do poder.



Monumentos Virtuais.

Campus Open Mapping v.1, Biblioteca Central da UFSM, Santa Maria (2019)



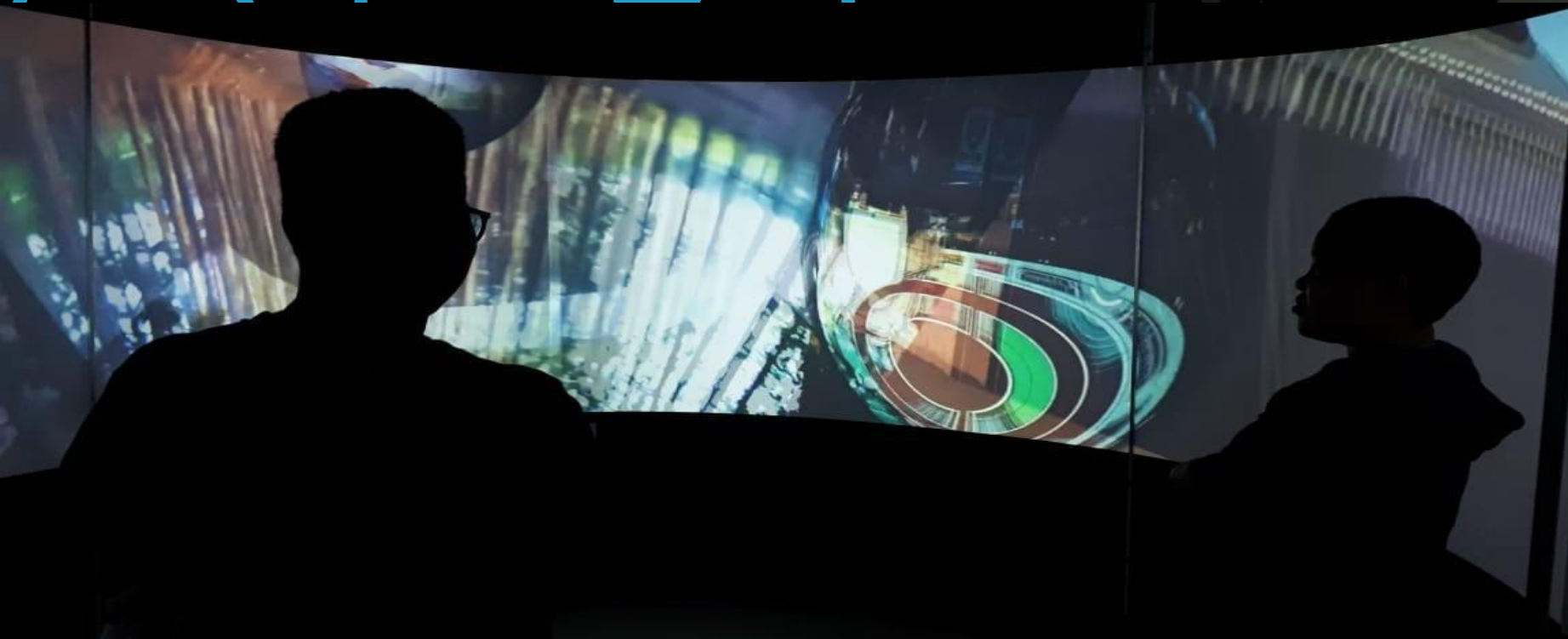
Foto: UFSM



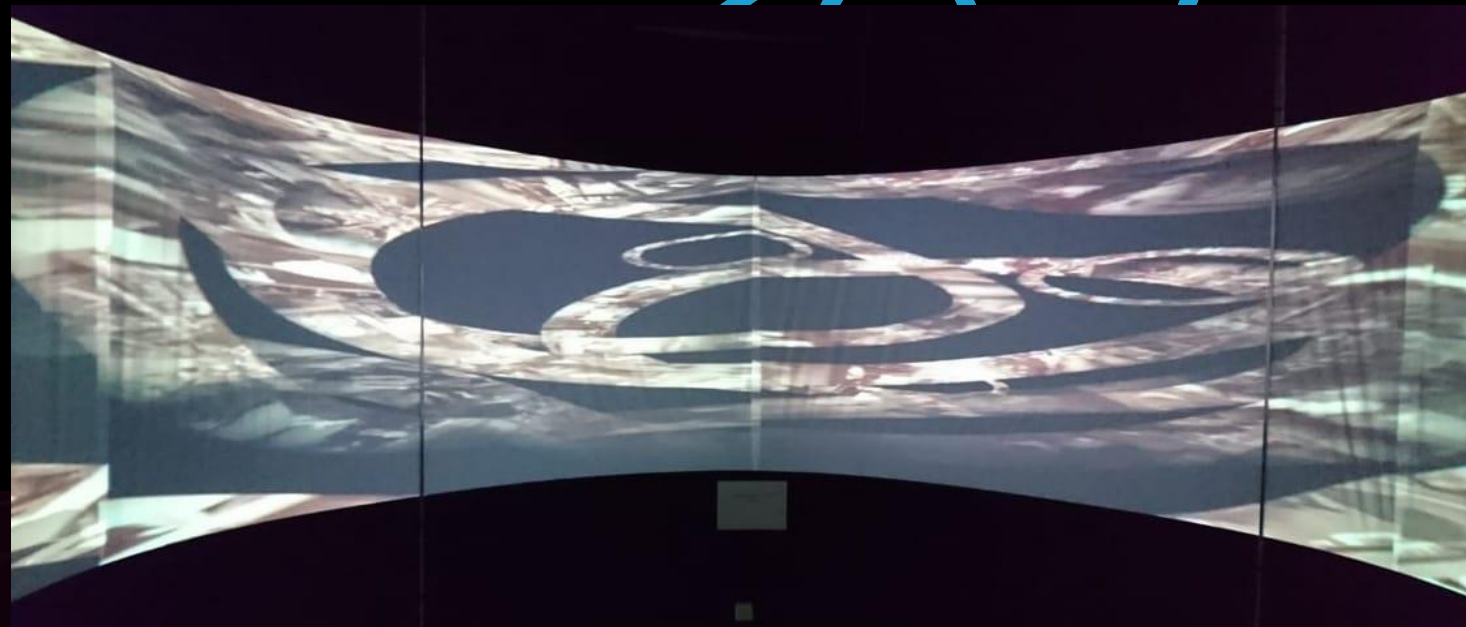
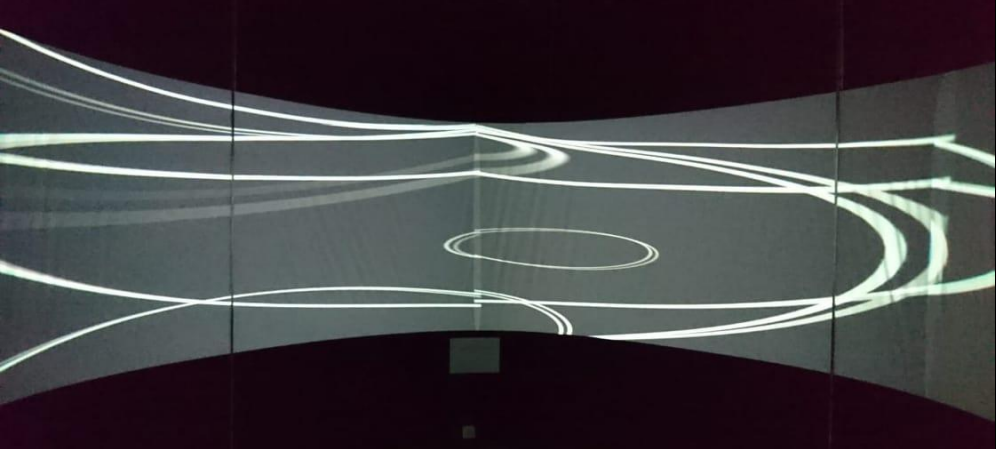
Fotos: Matheus Moreno

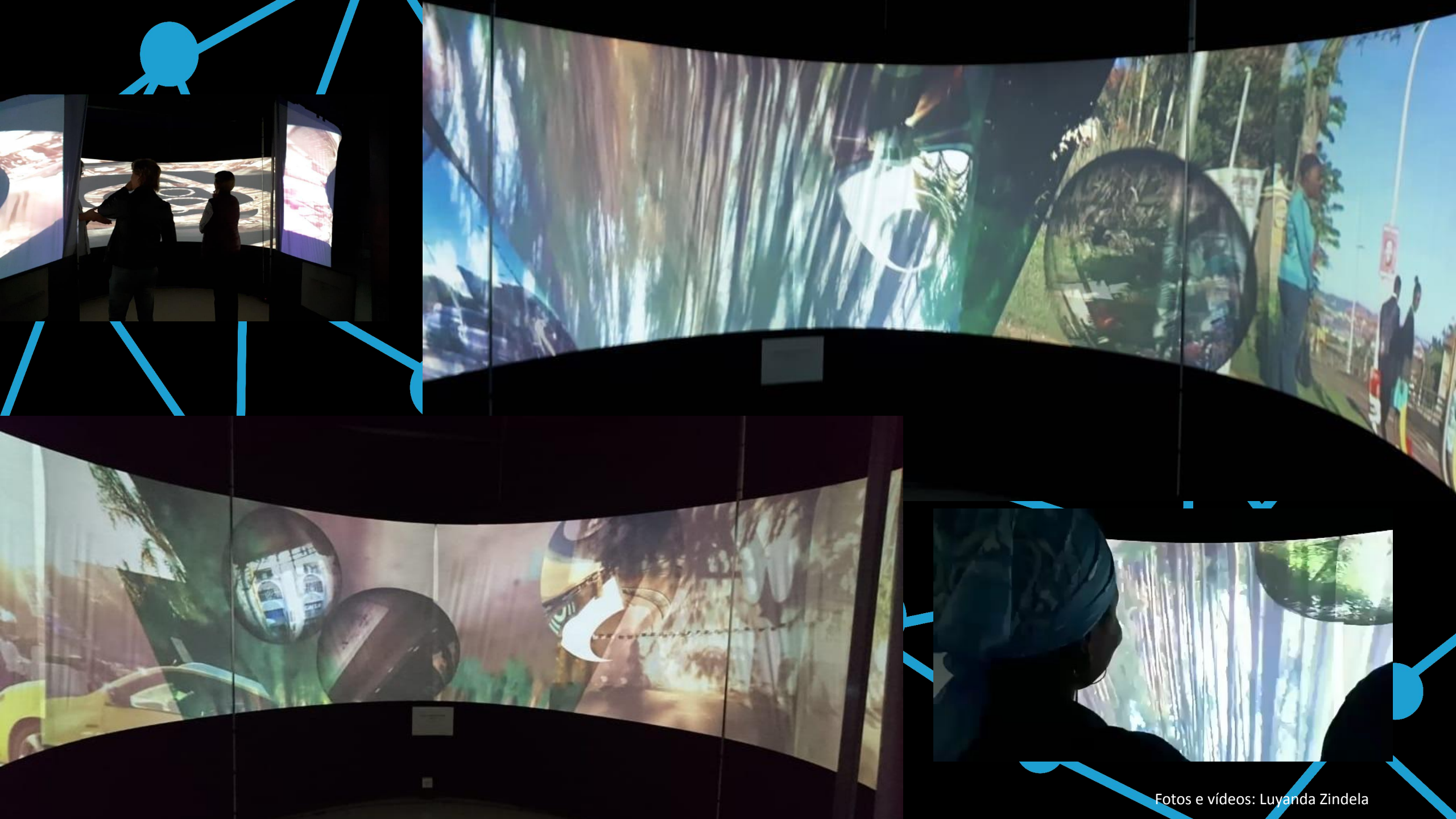


Foto: DUT



SharedMonuments.
Digifest, DUT - Durban (2019)



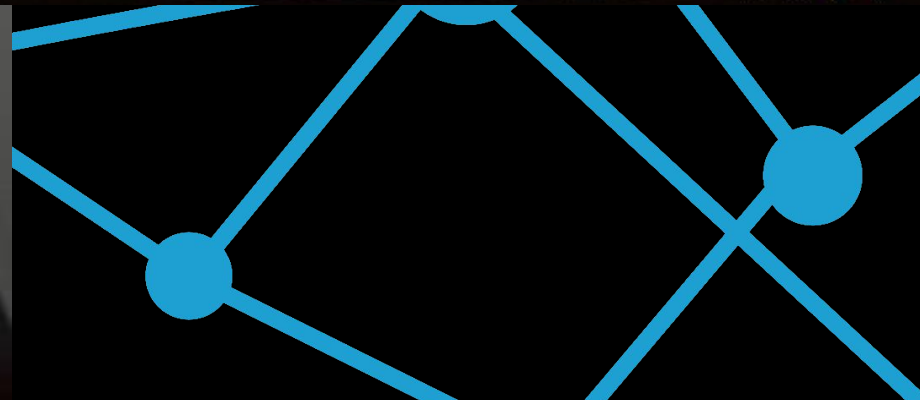
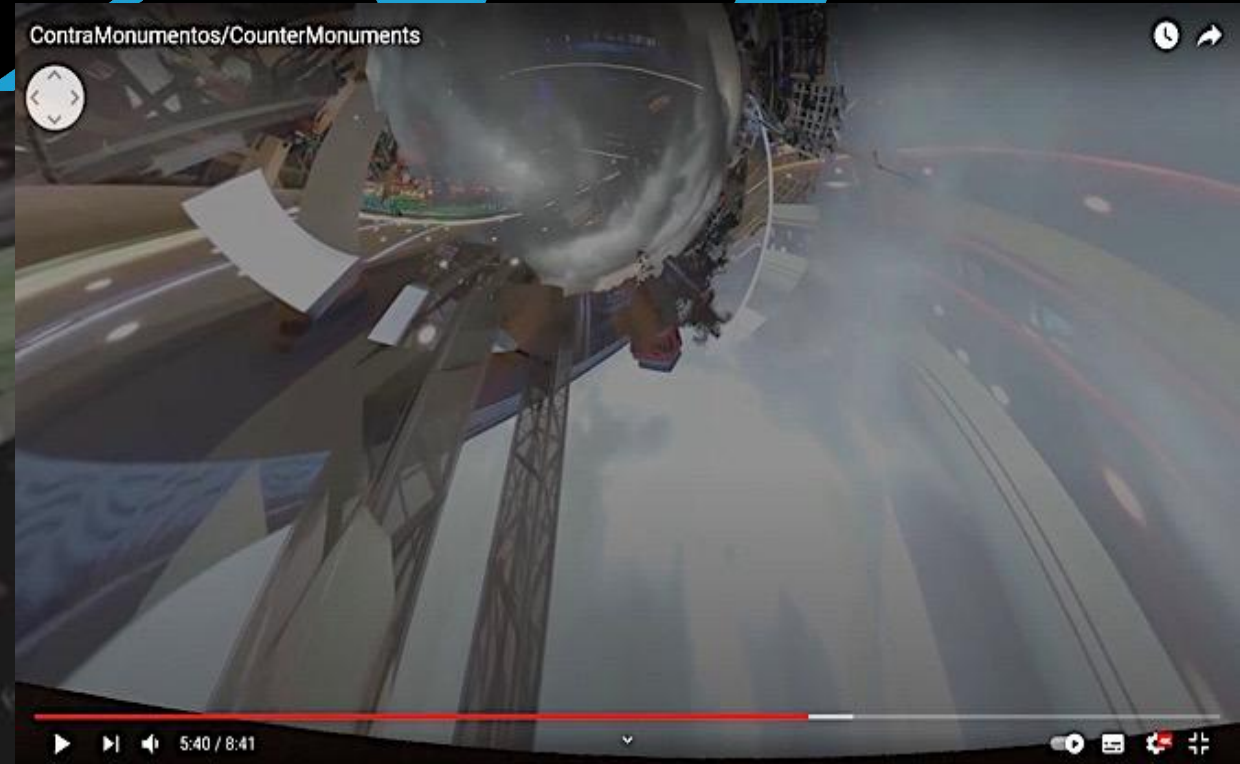
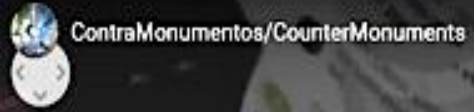


ContraMonumentos/*CounterMonuments.* (2020)



ContraMonumentos/CounterMonuments

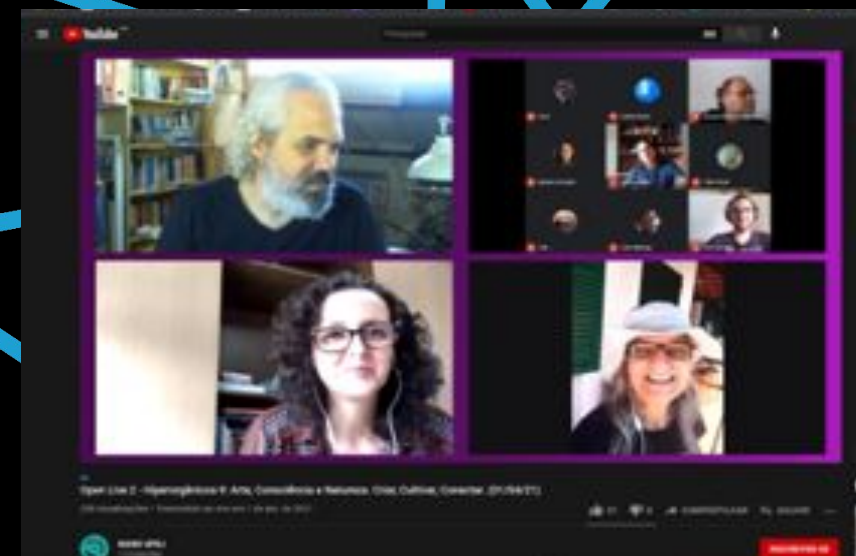
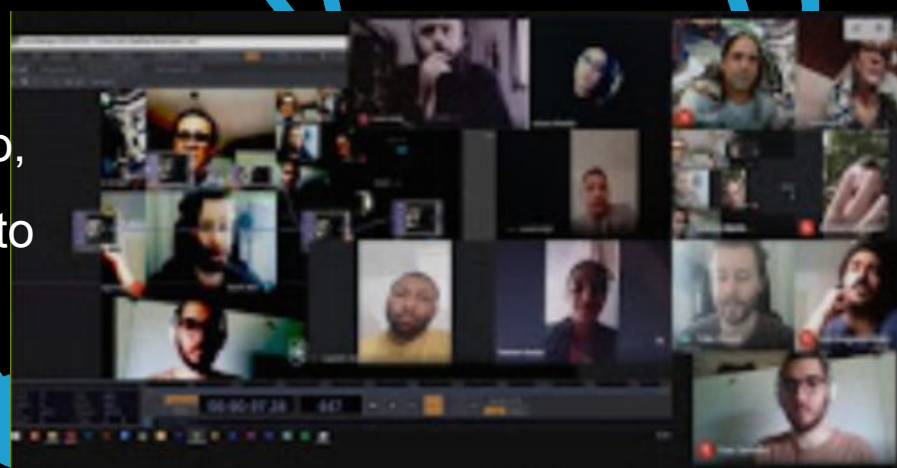
DIGIFEST. DUT. (2020)



Contra Monumentos IA/CounterMonumentsAI.

OpenLive2/HiperOrgânicos (2021)

Em 2021, houve a implementação de Inteligência Artificial na proposta, investigando emoções conectadas/desconectadas da vida em um mundo COVID 19. Esta proposta em processo, participa em 2021 do evento Hiperorgânicos/ OpenLive 2.



As emoções são analisadas e classificadas por uma IA que fornece dados para o software *Touch Designer* alterar imagens e áudios, relacionados com cada emoção.

Há uma performance de duas arquiteturas de aprendizado profundo na tarefa de identificação de emoções em áudios de fala para diferentes idiomas: TCNs e YAMNet.



Guto Nóbrega - NANO



Calixto



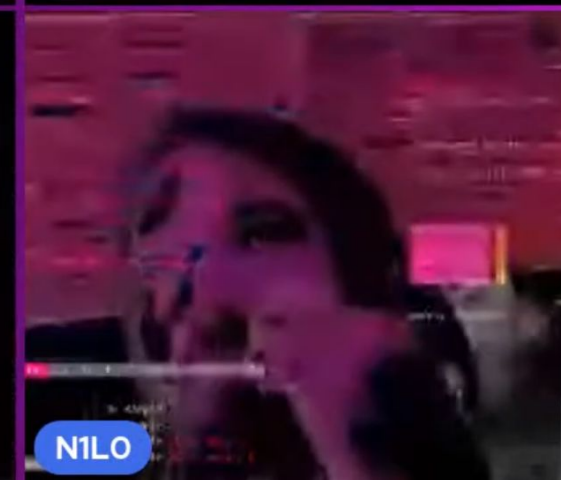
Tulio



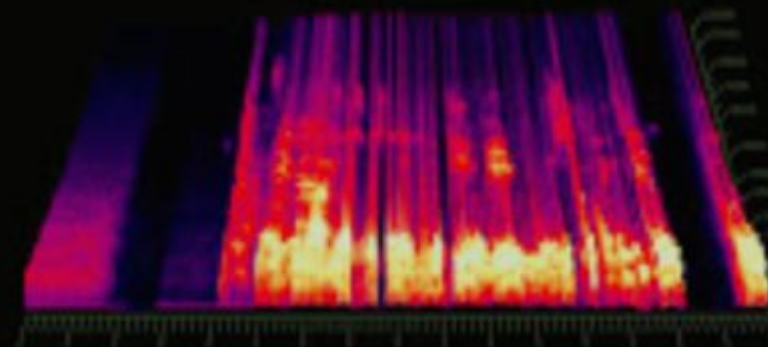
Malu Fragoso - NANO Lab



Matheus Moreno



NILO



Enviando em tempo real as imagens e os áudios de falas dos pesquisadores para processamento do agente prototipado, que se encontra em servidor do evento, a fim de serem compartilhados tais dados entre laboratórios.

A partir desse arsenal *online*, os laboratórios envolvidos na proposta performaram visualmente e sonoramente durante o evento.

Open Live 2 - Hiperorgânicos 9: Arte, Consciência e Natureza. Criar, Cultivar, Conectar. (01/04/21)

The screenshot displays a YouTube live stream interface. The main content area shows three audio analysis plots: a 'Waveform' plot of microphone signal amplitude over time, an 'FFT plot' showing amplitude versus frequency, and a 'Waterfall plot' showing frequency over time. The plots are rendered in a dark theme with yellow and purple colors. Below the plots is a blue button labeled 'Tulio'. The video player controls at the bottom show a progress bar at 6:17:27 / 7:05:32 and a URL: <https://www.youtube.com/watch?v=M6mSuZw076o>. On the right side, there is a vertical stack of video thumbnails for other participants: NILO, Calixto, Matheus Moreno, and Barbara Almeida.

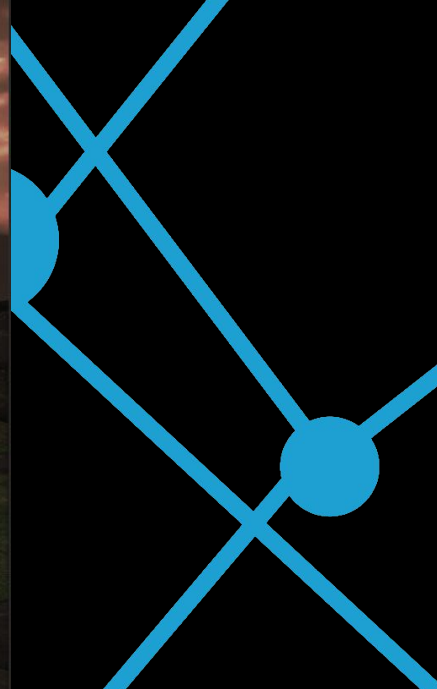
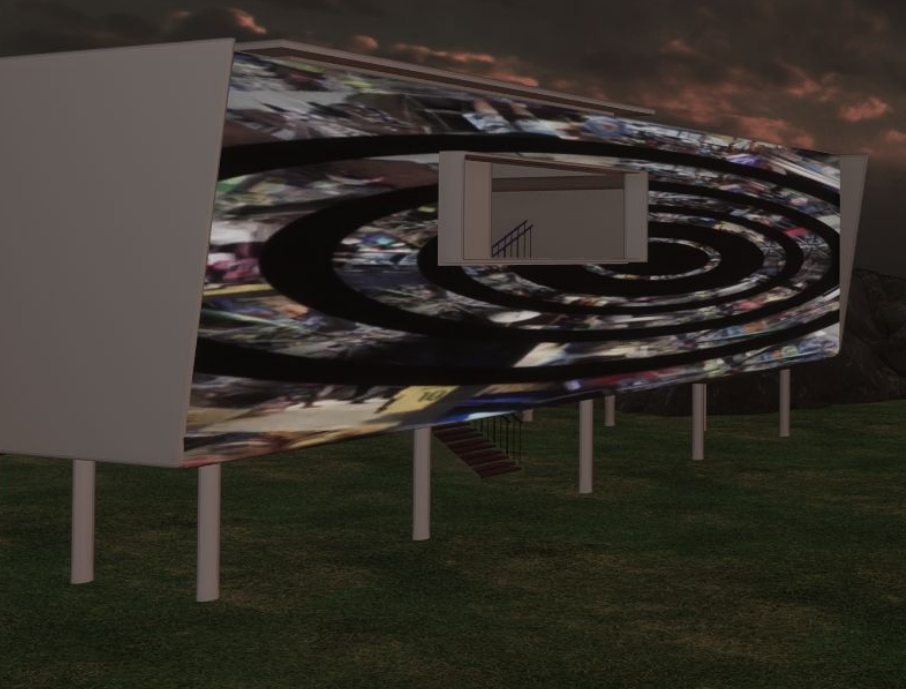
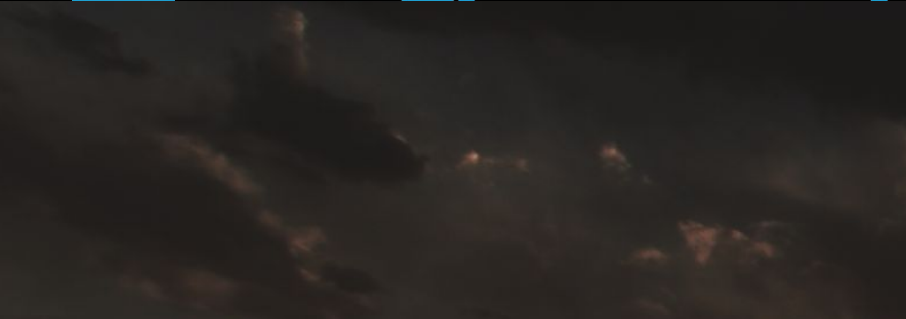
Performance do ContraMonumentos no evento Hiperorgânicos 2021/Open Live 2. Fonte: Acervo LabInter e Hiperorgânicos/Nano. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_IZM-n5dj0

A OpenLive, evidencencia a característica aberta e coletiva desta obra colaborativa em rede, na diversidade de imagens e sons que produz uma composição efêmera e dinâmica.

Nesta performance *online*, percebemos a atuação de cada indivíduo conectado aos demais, reinterpretando os dados gerados pela rede neural, capturados do servidor no NANO, associando estes às imagens e aos sons dos outros participantes.



Monumentos Virtuais. Campus
Open Mapping VR v.3.
Sansar, 2021.



Monumentos Virtuais.

EFEMERA III Imagem
Retro – Exibição AudioVisual Internacional FullDome.
Retrospectiva (2026-2019)

A plataforma SANSAR, nos permite conceber C.M. enquanto instalação imersiva e interativa virtual, possibilitando uma navegação não linear, onde cada avatar pode se deslocar livremente neste espaço, acessando remotamente e servindo como meio de encontro em rede.



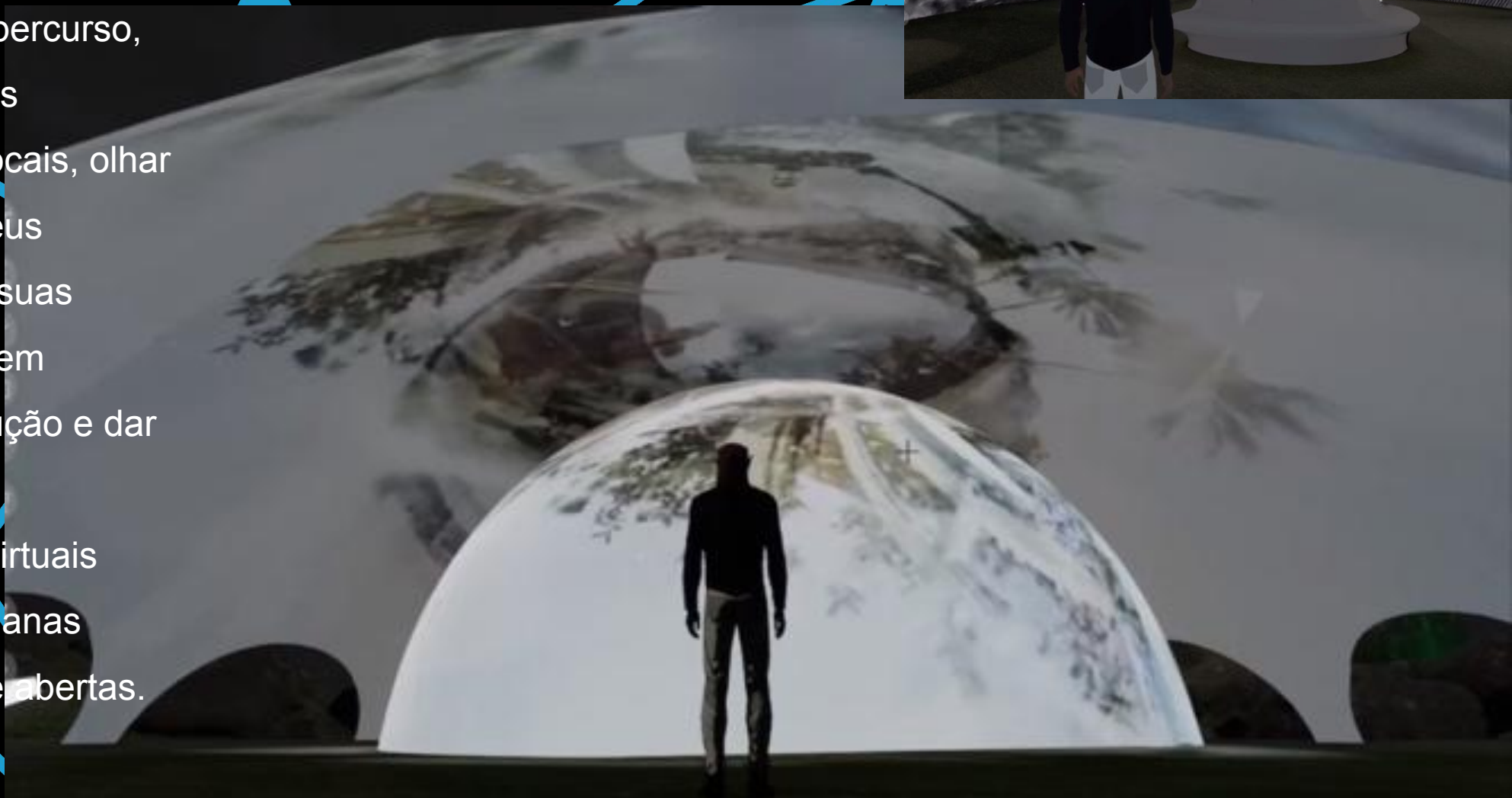
Ainda,
possibilita que
os vídeos deste
projeto sejam
exibidos em
superfícies
digitais diversas
(esculturas),
telas planas,
curvas, cúpulas
de planetários,
globos
(esferas).



ContraMonumentos/CounterMonuments.

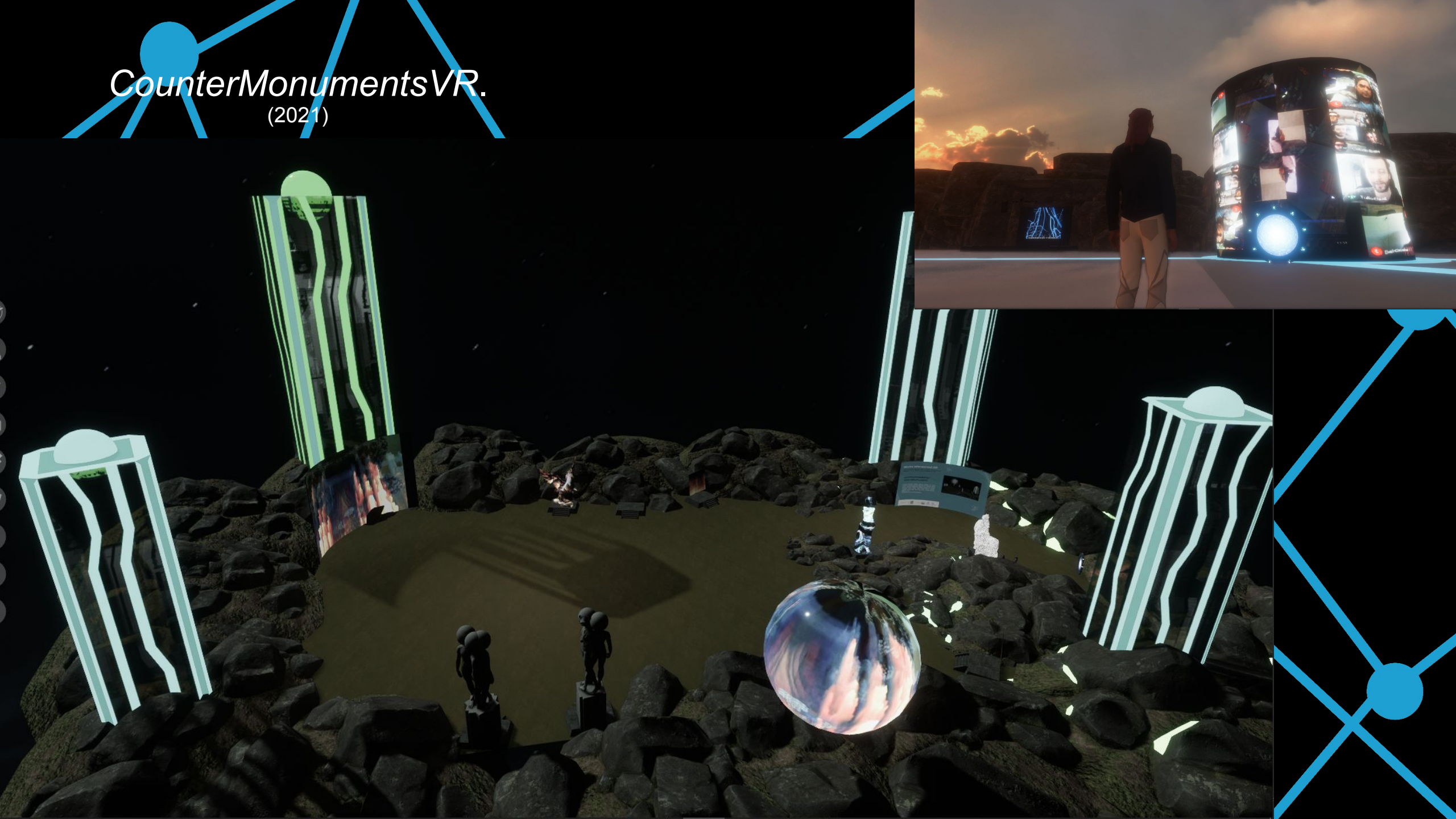
EFEMERA Imagem - Exibição AudioVisual Internacional FullDome.
Sansar, 2021.

Enfim, através deste percurso,
procuramos escutar as
temporalidades dos locais, olhar
as cartografias dos seus
territórios difusos, de suas
topologias mutantes, em
permanente reconstrução e dar
vozes aos seus
contra-monumentos virtuais
como trajetórias cotidianas
dinâmicas, instáveis e abertas.

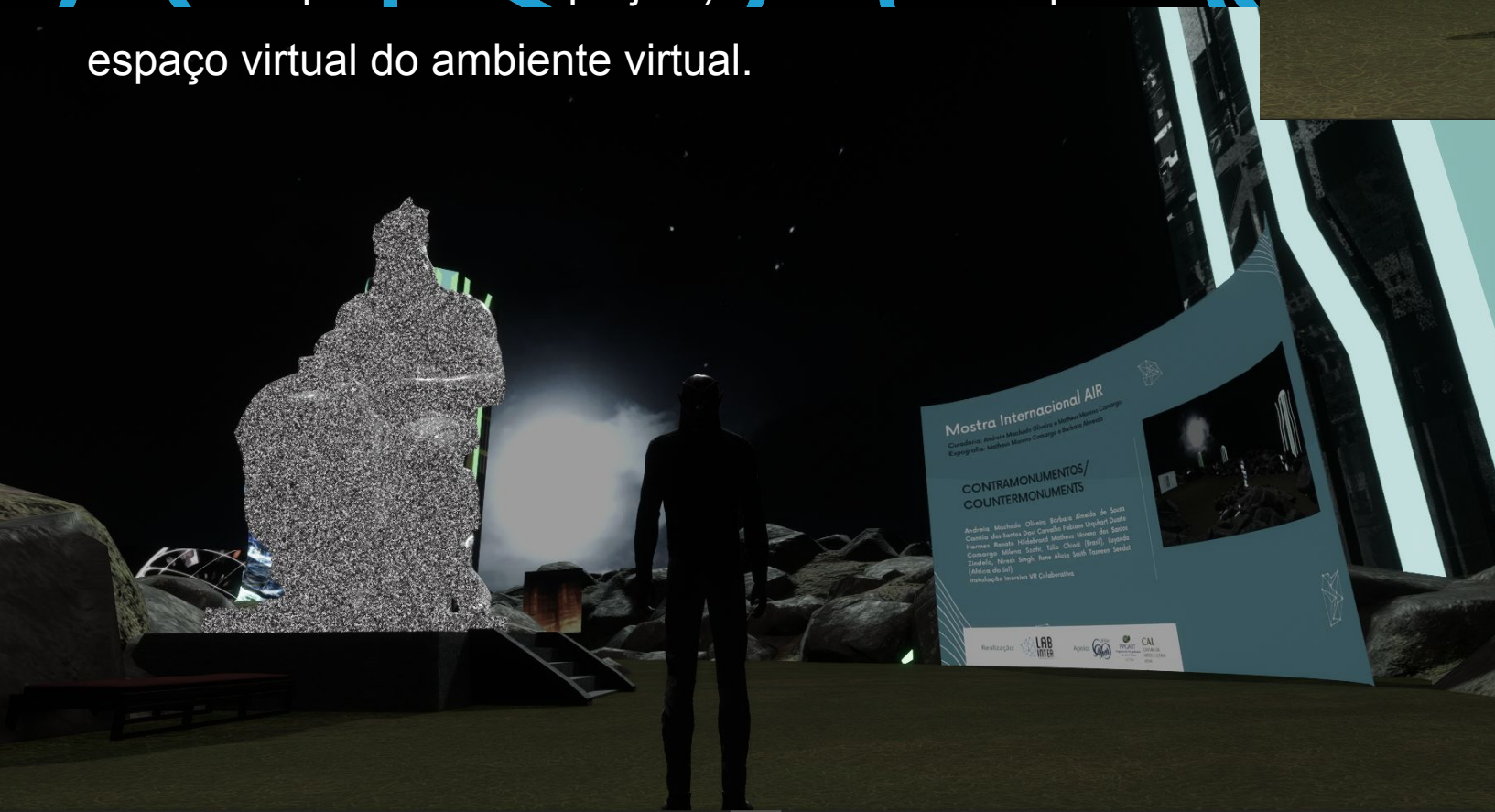


CounterMonumentsVR.


(2021)



CM compõe uma instalação em realidade virtual, visando explorar possibilidades imersivas e interativas da plataforma SANSAR. Estes sons, de falas em diversas línguas (zulu, inglês, português, espanhol e “portunhol”), coletadas do banco de dados compartilhado do projeto) são distribuídas pelo espaço virtual do ambiente virtual.

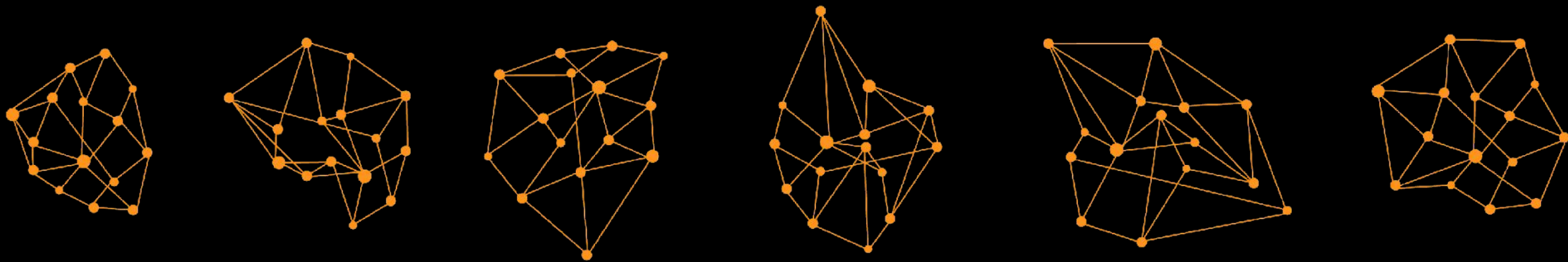


Atravessando estes monumentos tradicionais (3D) digitais, esculturas como Moises e Davi de Michelangelo, transgredida sua materialidade neste meio, entrecruzando suas superfícies com imagens dinâmicas.



Referências bibliográficas:

- Mitchell, Katharyne. (2003). ***Monuments, Memorials, and the Politics of Memory***. In: Urban Geography, vol. 24, p.442–459.
- Oliveira, Andreia M.; Souza, Bárbara A.; Santos, Camila dos; Alvim, Luiz Augusto T. F.; Zindela, Luyanda; Camargo, Matheus Moreno dos S.; Singh, Nireshs; Seedat, Tasneem. (2020). **Monumentos Virtuais e Memória: uma experiência interdisciplinar e colaborativa transnacional em projection art**. In: Revista Vazantes, vol. 04, n. 02 202, p. 93 - 113



•Obrigado!

•Thank you!

