

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FAALC – FACULDADE DE ARTES, LETRAS E
COMUNICAÇÃO CURSO DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO**

Camile Novaes Cremm

**SERES ESTRANHOS: LAMBES E REALIDADE AUMENTADA NA ARTE
URBANA**

Campo Grande/MS
2025

Camile Novaes Cremm

Seres Estranhos: Lambes e Realidade Aumentada na Arte Urbana

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação – FAALC, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientadora: Profª. Drª Venise Paschoal de Melo

Campo Grande/MS
2025

RESUMO

Essa pesquisa tem como objetivo apresentar um processo de investigação teórico-prático a respeito da arte contemporânea, voltado em especial para a arte digital inserida na produção de seres estranhos, tendo como suporte a produção de lambes em realidade aumentada. Como argumentação temática e embasamento teórico referencial para produção artística utilize Nicolas Bourriaud (2009), Sandra Rey (2002) e Henri Lefebvre (2007), propondo reflexões sobre a inserção da tecnologia na arte urbana, arte relacional e a observação de suas formas de expressão, bem como o entendimento de seres estranhos nas artes visuais a partir do pensamento de Umberto Eco (2007). Utilizando também, para referencial da produção prática, artistas como Silvana Mendes, Leonardo Mareco, Celopax, entre outros, analisando seus estilos artísticos e modo de produção.

Palavras-chaves: Arte contemporânea; Lambes; Arte urbana; Arte e tecnologia; Arte digital; Realidade aumentada; Arte Relacional; Seres Estranhos;

ABSTRACT

This research aims to present a theoretical and practical investigation process concerning contemporary art, focusing particularly on digital art involved in the creation of strange beings, using augmented reality posters (*lambes*) as its main medium. As theoretical and conceptual references for the artistic production, this study draws on Nicolas Bourriaud (2009), Sandra Rey (2002), and Henri Lefebvre (2007), proposing reflections on the insertion of technology in urban art, relational art, and the observation of their expressive forms, as well as on the understanding of strange beings in visual arts through the perspective of Umberto Eco (2007). The practical production is also based on the work of artists such as Silvana Mendes, Leonardo Mareco, and Celopax, among others, analyzing their artistic styles and methods of production.

Keywords: Contemporary art; *Lambes*; Urban art; Art and technology; Digital art; Collage; Augmented reality; Relational art; Strange Beings;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Captura de tela das instruções fornecidas pelo aplicativo Artivive.....	16
Figura 2 - Fotografia de pessoas utilizando o aplicativo Artivive em uma obra.....	17
Figura 3 - Afetocolagens: Reconstruindo Narrativas Visuais de Negros na Fotografia Colonial, Série 3.....	20
Figura 4 - Afetocolagens: Reconstruindo Narrativas Visuais de Negros na Fotografia Colonial, Série 3.....	21
Figura 5 - “O Nascimento de Vênus” por Moara Tupinambá.....	22
Figura 6 - Fotocolagem “Reconexão” por Moara Tupinambá.....	23
Figura 7 - Adesivo colado por Leonardo Mareco de menino colando lambe.....	24
Figura 8 - Adesivo colado por Leonardo Mareco de menino Graftando.....	24
Figura 9 - O Grito, Edvard Munch, 1893.....	26
Figura 10 - Estudo baseado no Retrato do Papa Inocêncio X, Francis Bacon, 1953....	27
Figura 11 - Sem título, Patricia Piccinini, 2023.....	28
Figura 12 - Cabeça (Fase Negra “Crepúsculo”), Ivan Serpa, 1964.....	29
Figura 13 - Grafite de Celopax na Avenida Independência, em Porto Alegre.....	30
Figura 14 - Homem Vitruviano, Leonardo da Vinci, c. 1490.....	31
Figura 15 - Cena do filme Pânico, de Wes Craven, 1996.....	34
Figura 16 - Cena da série Wandinha, de Tim Burton, 2022.....	34
Figura 17 - Desenho de sketchbook com nanquim, 2022.....	35
Figura 18 - Escultura de monstro realizada para a matéria de Cerâmica II, 2022....	35
Figura 19 - Desenho de releitura da chapeuzinho vermelho com lápis de cor realizado para a aula de Desenho IV, 2023.....	36
Figura 22 - Pintura acrílica em MDF realizada para a Oficina de Pintura, 2025.....	37
Figura 23 - Desenho de ser estranho feito digitalmente.....	38

Figura 24 - Desenho de monstro escondido feito digitalmente.....	39
Figura 25 - Desenho de monstro triste feito digitalmente.....	39
Figura 26 - Foto dos adesivos dos seres estranhos já impressos.....	40
Figura 27 - Fotografia do ser estranho colado por Ana Laura Rodrigues.....	41
Figura 28 - Fotografia do ser estranho colado por Ariely Olive.....	42
Figura 29 - Fotografia do ser estranho colado por Ariely Olive em outro local.....	42
Figura 30 - Fotografia do ser estranho colado por Neyvaldo Jorge.....	43
Figura 31 - Fotografia do monstro colado por Tarsis Benites.....	43
Figura 32 - Fotografia do monstro colado por Gabriel Pinho.....	44
Figura 33 - Fotografia do monstro colado por Valdir Neto.....	44
Figura 34 - Lambe “Abra os Olhos” realizado para a exposição Jovens Artistas, 2025.....	46
Figura 35 - Captura de Tela do Bridge de edição do aplicativo Artivive com o trabalho “Abra os Olhos”	47
Figura 36 - Lambe “Abra os Olhos” realizado para a exposição da Mostra de Arte Digital (MADI) , 2025.....	47
Figura 37 - Fotografia de pessoa usando o aplicativo Artivive para ver a obra com Realidade Aumentada.....	48
Figura 38 - Fotografia de pessoas ao lado da obra.....	48
Figura 39 - Cena da série de TV Alien: Earth, 2025.....	49
Figura 40: Captura de tela do primeiro desenho realizado do olho com tentáculos no iPad..	50
Figura 41 - Captura de tela do aplicativo Photoshop na edição das imagens para a animação e construção do trabalho.....	50
Figura 42 - Fotografia da obra “Olhos Abertos” pronta montada em MDF.....	51
Figura 43 - Captura de Tela do Bridge de edição do aplicativo Artivive com o trabalho “Olhos abertos”	51
Figura 44 - Fotografia de pessoa visualizando a animação do trabalho pelo aplicativo Artivive em seu smartphone.....	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: ARTE CONTEMPORÂNEA E ARTE RELACIONAL.....	10
2.1	A Arte Urbana e o Lambe-Lambe como expressão social.....	11
2.2	Colagem Digital e o uso da tecnologia na criação artística relacionada com a Realidade Aumentada.....	14
3	OBSERVAÇÃO DE ARTISTAS E OBRAS.....	19
3.1	Lambes na Arte Urbana.....	19
3.2	A Representação de Seres Estranhos nas Artes Visuais.....	25
4	DESENVOLVIMENTO DE PROPOSTA POÉTICA.....	33
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53

1 INTRODUÇÃO

Para esta pesquisa escolhi a área de arte e tecnologia pois tenho afinidade com meio tecnológico e o utilizei para fazer desenhos, fotografias, vídeos, animações, manipulações e edições ao longo da graduação em Artes Visuais. Escolhi lambes como modo de exposição das imagens, pois é uma forma de arte urbana utilizada para atingir um público mais amplo e diversificado, além de possibilitar debater pautas e interação com o público, a estes, foi também acrescentado a técnica da realidade aumentada para adicionar uma camada com mais detalhes à minha proposição artística . Como experimentação de minha poética, e como uma representação metafórica, desenhei monstros, seres estranhos, com o objetivo de propor a um determinado público a realização de reflexões sobre o tema e aproximação do observador à minha arte.

Desta forma, essa pesquisa tem como objetivo buscar embasamento teórico-prático para a compreensão e produção de lambes e realidade aumentada, está inserida no contexto da arte contemporânea, e direcionada ao entendimento do uso das tecnologias inseridas nas proposições da arte urbana, cujo movimento se insere na importância de criações artísticas como forma de manifestação da liberdade de expressão.

Para a apresentação desta trajetória, a pesquisa foi estruturada da seguinte maneira:

No capítulo 2, apresento breves conceitos de arte contemporânea e arte relacional nas visões dos autores Nicolas Bourriaud (2009) e Sandra Rey (2002), considerando a participação do espectador na obra de arte. Falo ainda sobre a criação dos lambes e como esse meio artístico é utilizado para expressão na arte urbana, mencionando o filósofo Henri Lefebvre (2008) que aponta sobre a importância do pertencimento e direito à cidade. Cito ainda as técnicas de produção de lambes e analiso brevemente a tecnologia como meio de auxílio para a arte, tanto para visibilidade e divulgação quanto para a produção, colaborando também com o acesso à arte.

No capítulo 3, analiso brevemente algumas obras de Silvana Mendes, Moara Tupinambá e Leonardo Mareco, ressaltando os aspectos e significados relacionando com os outros capítulos do trabalho, tomando-os como referência para a minha produção artística. Menciono ainda a importância da relação do observador ao ver a obra, sendo ela interpretativa. No capítulo também serão citados artistas que trabalham com seres estranhos na arte, como Edvard Munch, Francis Bacon, Patricia Piccinini e Ivan Serpa, citando também Umberto Eco (2007) que disserta sobre o conceito do feio nas artes visuais e como a sociedade cria padrões que transformam o diferente em estranho, falando também sobre a Obra Aberta de Eco.

No capítulo 4, disserto sobre a minha relação com os seres estranhos e apresento meu processo criativo, mostrando as produções artísticas feitas anteriormente à esta pesquisa e que me inspiraram para sua realização e as produções feitas durante ela , explicando detalhadamente sobre minha produção de poética visual, demonstrando os resultados e todo meu percurso e processo criativo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: ARTE CONTEMPORÂNEA E ARTE RELACIONAL

Visando a produção artística deste trabalho, neste capítulo comentarei sobre a arte contemporânea nas visões de Nicolas Bourriaud e de Sandra Rey, analisando também suas ideias sobre a arte relacional e a importância da busca de conexão com o espectador ao produzir uma obra de arte, utilizando o embasamento teórico para este estudo e criação de proposição artística.

A arte inserida no momento contemporâneo vem utilizando novas formas de criação e nos faz refletir sobre os temas atuais que nos cercam. A arte relacional, segundo Nicolas Bourriaud (2017, p .19) “é uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social mais do que afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado”, uma forma de arte contemporânea que visa um meio de interação entre a obra e o espectador, o foco não está apenas na arte em si mas sim nas interações do público ao observá-la e na importância da urbanização da arte no quesito do acesso a exposições públicas.

Utilizar referências próprias na criação de obras auxilia a arte relacional. A arte é mais do que só observar o externo e os elementos visuais ali inseridos, mas também em se relacionar com o que vê, se questionar o que o artista tinha em mente ao criar e quais simbologias quis trazer com os elementos escolhidos, incluindo o local em que será exposta considerando que o público será diferente dependendo do escolhido, segundo Bourriaud (2009), tudo isso faz parte da experiência da arte relacional. Nicolas Bourriaud (2017, p.11) ainda cita “A atividade artística, por sua vez, tenta efetuar ligações modestas, abrir algumas passagens obstruídas, pôr em contato níveis de realidade apartados.”

Observando o ponto de vista de Sandra Rey (2012) sobre arte contemporânea, que cita “A arte passa a questionar fronteiras, deslocar limites, provocar situações, interagir com o espectador”, analisamos que há hibridismo nas formas de criação artística, um cruzamento entre conhecimento, procedimentos, tecnologias e materiais, a pesquisa em artes visuais implica um trânsito entre prática

e teoria, que andam sempre juntas, pois ao estudar sobre algo sempre surge um novo meio de aprendizado que pode ser utilizado para a produção artística.

Para a autora:

O artista-pesquisador precisa produzir seu objeto de estudo com a investigação em andamento e daí extrair as questões que investigará pelo viés da teoria. O objeto de estudo, desse modo, não se apresenta parado no tempo, como no caso do estudo de obras acabadas, mas está em processo. (Rey, 2012, p.132).

Ainda, segundo Rey, a arte é um ótimo meio para questionar fronteiras, deslocar limites, provocar situações e interagir com o espectador, afinal um objetivo muito utilizado da arte é passar uma mensagem. A arte é composta por uma parte visível, sua configuração material, e por uma parte invisível, seus pensamentos, ideias e conceitos vinculados a obra, isso que a diferencia de uma obra qualquer sem motivos de transmitir algo ao espectador, a inovação e conexão com o observador através da imagem a torna especial.

Até o momento compreendemos que a arte contemporânea na visão de Nicolas Bourriaud e Sandra Rey busca alterar o antigo conceito de arte adicionando temas recentes e novas formas de produção artística. Bourriaud cita a importância da arte relacional para obras atuais, visando a interação com o espectador e maior conexão com o artista, da mesma forma que Sandra Rey disserta sobre o vínculo entre o artista e observador ser fundamental para uma boa experiência artística.

2.1 A Arte Urbana e o Lambe-Lambe como expressão social

Com o objetivo de utilizar a arte urbana e lambes em minha proposição artística, a seguir explanarei sobre a arte dos lambes, falando brevemente sobre seu surgimento, modo de produção e os motivos que geram a criação desta arte no meio social. Utilizando como embasamento teórico o pensamento de Henri Lefebvre (2008), que disserta sobre a cidade como um meio de disseminação da arte que

pode facilitar o acesso da mesma, tanto para quem a cria quanto para quem a observa.

Visando a conexão e a liberdade de expressão na arte foram criados os lambes, tendo como seu precursor o cartaz. Segundo Juliana Brandão, Carlos Pereira e Rogério Zanetti (2012) o cartaz surgiu no final do século XIX devido às mudanças na fabricação do papel e nos processos de impressão. No início foi criado para divulgação de eventos culturais e entretenimento, depois passou a promover produtos e serviços, tendo um alcance principalmente urbano, utilizando frases curtas e práticas.

Estudando o artigo “Lambe-lambe: a arte da intervenção urbana” (2017) de Lorryne Nascimento, George Souza e Julianna Torezani, compreendemos que os lambes se apropriam da ideia dos cartazes na produção de mensagens rápidas e de fácil comunicação com as pessoas que transitam pela cidade, se diferenciando pela sua relação com expressão artística mais política e social. Visando a liberdade de expressão do artista e instigando pensamento crítico no espectador, reduzem-se as palavras e se operam mais com a linguagem visual. Utiliza-se papel impresso ou montagens feitas a mão, depois colado pelas ruas, o que torna um meio de arte mais acessível para quem produz e para quem frui a obra.

Artistas produzem Lambes como forma de expressão artística, política, poética ou ativista, não há regras do que se deve ou não fazer para a criação da arte urbana. Buscando o descolecionamento da arte e a desterritorialização dos espaços de exposição artística, saindo dos meios institucionais e transitando para o meio urbano.

Por estarem inseridos em ambientes muitas vezes abertos, os lambes estão expostos à mudança do tempo, ao rasgo, ao apagamento, portanto são efêmeros, assim como a transitoriedade de quem a observa, uma vez que o observador está sempre de passagem pelo local e não transita por ele com o objetivo único de apreciar obras. A arte dos lambes pode ainda produzir questionamentos, tais como: por que a imagem está posicionada naquele local? Quais as motivações de colocá-la

em um ambiente público? Qual o significado dos elementos utilizados em sua criação? Nesta, tudo pode gerar reflexões.

Diversos assuntos podem ser discutidos em ambientes urbanos que trazem questionamentos ao observador, temas importantes como: discussão de gênero, preconceito racial, machismo, entre outros, que são abordados pela arte publicamente, com o objetivo de provocar reflexões e incentivar o desenvolvimento de pensamento crítico em relação às situações que vivenciamos todos os dias, assuntos que são normalizados e que deveriam ser debatidos. A arte como forma de expressão traz esses debates para o cotidiano. Segundo Soares, “a arte conta a história e só se faz expressiva mediante o contexto em que ocorre, pois se verifica uma cumplicidade entre a arte e a sociedade.” (Soares, 2022, p.140).

Sobre a arte e a cidade, diz o autor Henri Lefebvre (2008, p. 20) “o núcleo urbano torna-se produto de consumo de uma alta qualidade para estrangeiros, turistas, pessoas oriundas da periferia, suburbanos.” A maioria das coisas que consumimos hoje em dia se baseia nessa ideia de produção e dinheiro, a arte passa a ser apenas um meio de capitalização, muitas vezes sendo colocada em museus que cobram pela entrada, ou leiloadas e vendidas, a ideia de arte urbana quebra esse padrão e a torna acessível, saindo de um nicho e ampliando a liberdade de expressão para o público.

Utilizar a arte urbana como um local de discussão e análise pode ser uma importante forma de comunicação para a sociedade, principalmente para aqueles que habitam os espaços periféricos e que não têm acesso à arte tradicional e nem aos espaços institucionalizados. Ocupar a cidade com arte, possibilita a transmissão mais simples da mensagem, permite que comunidades ou indivíduos expressem suas realidades a população, ampliando o senso crítico de quem normalmente não teria acesso a museus ou exposições artísticas pagas e utilizando da arte relacional para sua composição. Para o autor,

Trata-se da necessidade de uma atividade criadora, de obra (e não apenas de produtos e de bens materiais consumíveis), necessidades de informação, de simbolismo, de imaginário, de atividades lúdicas. (Lefebvre , 2008, p.105).

Dessa forma observa-se que os lambes foram criados com o intuito de utilizar a arte como meio de expressão em um ambiente urbano de fácil acesso ao público¹, buscando discutir diversos assuntos através de artes mais conotativas, que levam o observador a pensar sobre o que viu. Como cita Lefebvre (2008), utilizar o meio urbano para sua exposição auxilia o artista a encontrar um local de fácil acesso que atingirá um maior público para visualização de sua obra e chegará a pessoas que não teriam acesso à arte tão facilmente.

2.2 Colagem Digital e o uso da tecnologia na criação artística relacionada com a Realidade Aumentada

Para a adição de linguagens artísticas em meu trabalho, incremento a tecnologia para ampliá-lo de uma forma atual, neste capítulo cito o pesquisador Arlindo Machado que discorre sobre a utilização da tecnologia como auxílio no meio artístico, cito também Mariana Tavares (2019) que escreveu sobre o surgimento da realidade aumentada e sua inserção na arte juntando as possibilidades do virtual com o real.

O meio de criação de lambes pode ser feito manualmente utilizando, pincel e tinta, recortes de fotografias, revistas recortadas com tesoura e aplicadas com cola sobre papel ou outras superfícies, ou pode ser produzido digitalmente. Sabendo que uma das características da arte contemporânea é a possibilidade da junção e sobreposição de meios e linguagens para a expressão da criatividade, a tecnologia também é adicionada. Por meio de programas de edição de imagem, a tecnologia é inserida na criação de ilustrações, manipulações ou colagens digitais, o que possibilita outras formas criativas. Neste ponto de vista, Santaella aponta:

¹ Segundo o levantamento mais recente do IBGE (2021) apenas 29,6% da população brasileira, menos de um terço da população, vive em municípios brasileiros que possuem museus, dificultando o acesso à arte neste aspecto. Outro levantamento do IBGE (2021) afirma que o percentual de pessoas com telefone móvel celular para uso pessoal é de 77,4% das pessoas, logo a arte urbana vinculada ao acesso tecnológico abrange mais público do que exposições fechadas em museus.

Desde o advento da computação gráfica, recursos para a produção de textos, imagens e sons antes restritos a profissionais especializados, complicados de usar e com alto custo de produção, graças aos programas de autoria, tornaram-se disponíveis a qualquer usuário de um computador, recursos que permitem a qualquer pessoa realizar experimentos com cores, luzes, linhas , formas, figuras , sons , texturas, animações e hipertextos, dando vazão a suas habilidade criativas. (Santaella, 2008, p.36)

Analizando os pensamentos de Arlindo Machado em seu livro *Arte e Mídia* (2007), o autor disserta sobre as tecnologias, ressaltando que não foram criadas especificamente para a arte, mas é de fundamental importância nos appropriarmos dela para tal. Utilizar os meios tecnológicos, subvertendo sua função original e adicioná-los à arte, quebra o padrão das mídias e gera um novo local em que a arte e a tecnologia não são opostas, mas sim andam juntas. O artista deve aprender a ser um conciliador, de forma que a tecnologia seja um meio de auxílio para sua criação, mas ainda mantendo a criatividade que é uma característica singular pertencente ao ser humano. Como diz Arlindo Machado em seu livro “Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate”:

Longe de se deixar escravizar pelas normas de trabalho, pelos modos estandardizados de operar e de se relacionar com as máquinas, longe ainda de se deixar seduzir pela festa de efeitos e clichês que atualmente dominam o entretenimento de massa, o artista digno desse nome busca se reapropriar das tecnologias digitais e biognéticas numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de idéias estéticas verdadeiramente contemporâneas. (Machado, 2005, p.79).

Uma técnica digital, que é de interesse nesta pesquisa e que pode ser adicionada à arte é a Realidade Aumentada. No artigo “A arte em conexão com o real: aplicação da realidade aumentada na contemporaneidade” (2019) observamos que esse recurso propõe a fusão entre o ambiente real e o virtual, por meio de aplicativos para smartphones, tais como o ARART ou Artivive, que ao apontar a câmera para uma obra, a mesma é alterada virtualmente na tela do aparelho. Essa junção da arte e tecnologia aumenta as possibilidades para a criação de trabalhos artísticos e expande o alcance ao público, deixando a arte mais interativa e despertando o interesse do observador ao descobrir que a arte contém outra camada virtualizada.

O aplicativo Artivive disponibiliza em seu próprio site instruções para o criador e o público de como utilizar a realidade aumentada nas obras. Esse auxílio para utilização do aplicativo é importante para o conhecimento do público, considerando que muitos não têm conhecimento sobre o mesmo, a obra ser exposta ao lado das instruções auxilia na apresentação da arte e com sua interação em locais que não existem mediadores para o público. Contando também com QRcodes que levam direto para um site de visualização da obra, sem necessidade de download do aplicativo.

Figura 1 - Captura de tela das instruções fornecidas pelo aplicativo Artivive

Traga a arte para a vida com o seu celular!



1. **Instale** o aplicativo Artivive

2. **Ache** imagens marcadas com o símbolo ou QRCode do Artivive

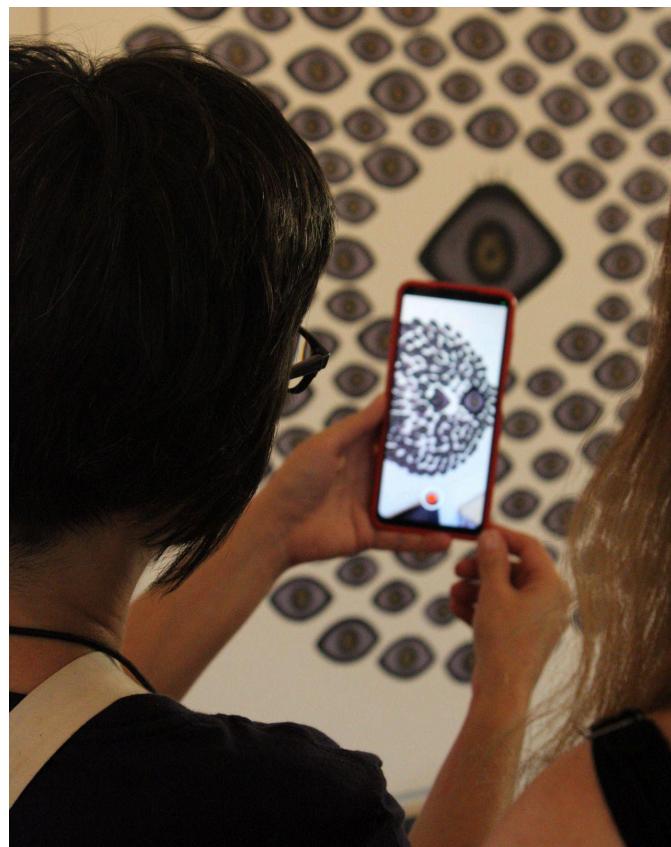
3. **Olhe** a imagem através do seu celular.



www.artivive.com

Fonte: Captura de tela do aplicativo Artivive, 2025

Figura 2 - Fotografia de pessoas utilizando o aplicativo Artivive em uma obra



Fonte: Foto de Agatha Scuff

Segundo Mariane Tavares, “O uso da linguagem de realidade aumentada não se limita apenas à sua conceituação e aplicação técnica, mas também para uma ampliação metafísica de sua utilização, abrindo possibilidades inúmeras de discussão sobre as fronteiras entre o virtual e o real.” (2019, p.6). A criação de um ambiente virtual de realidade aumentada implica em inúmeras realidades possíveis que influenciam entre si, auxiliando na produção e na perda de limitação criativa ao artista, um ambiente onde tudo pode ser realizado com mais facilidade.

Ao juntar a arte de lambes com a realidade aumentada, é possível obter tanto o aspecto expressivo e coletivo de lambes em meio urbano quanto a nova forma de experimentação e elementos visuais na arte que a realidade aumentada traz. O artista consegue se expressar de forma mais criativa e explorar a interação com o público. Essa junção pode despertar a curiosidade do observador e criar novas experiências interativas e estéticas para a arte urbana, mesclando o popular

tradicional com o tecnológico.

Considerando os elementos apresentados, nota-se que a tecnologia se torna um meio criativo para o artista contemporâneo, sendo útil na sua produção por ter acesso a materiais e técnicas diferentes, e na sua divulgação em redes sociais e mídias. A realidade aumentada transforma a arte tanto no ambiente virtual quanto no físico, alterando a forma como o observador consome a obra e gerando possibilidades de mais interação com a mesma.

3 OBSERVAÇÃO DE ARTISTAS E OBRAS

A adição deste capítulo incrementa a base artística para a produção, utilizando como referências os processos criativos de diversos artistas, na observação dos elementos visuais que são utilizados, a fim de estudá-los colaborando com a realização de meu trabalho prático. Para a arte urbana, observo as produções de artistas como Silvana Mendes, Moara Tupinambá e Leonardo Mareco, que trabalham com a criação de colagens, sua maioria através do meio digital. E em uma segunda parte, é apresentado o conceito de seres estranhos na arte, embasado por Umberto Eco (2007), em uma breve apresentação de artistas tais como Edvard Munch, Francis Bacon, Patricia Piccinini e Ivan Serpa, associados ao meu processo criativo relacionados ao desenhos de seres estranhos..

3.1 Lambes na Arte Urbana

Neste cenário de lambes e arte urbana, a artista Silvana Mendes, do Maranhão, desenvolve trabalhos de colagens que buscam investigar o cotidiano, geralmente retratando questões raciais, desconstruindo imagens negativas e estereótipos aos corpos negros juntando elementos visuais para realizar a crítica social através da imagem. A sua série “Afetocolagens” traz uma revisão historiográfica da escravidão abordando lutas, contextos sociais e culturais do século XIX. Silvana utiliza o retrato de pessoas do período colonial cujas imagens não foram preservadas, retirando o fundo e adicionando novos elementos.

Nas obras do Afetocolagens: Reconstruindo Narrativas Visuais de Negros na Fotografia Colonial, Série 3, (Figura 1 e Figura 2), Silvana Mendes busca produzir uma narrativa simbólica por meio de cada detalhe em suas colagens. Na primeira imagem (Figura 1) Silvana retrata Carolina Maria de Jesus, escritora brasileira da década de 1960, autografando seu livro ao lado de um homem branco, que tem seu rosto substituído pela imagem de folhagens e um pássaro. Segundo a artista, o motivo para esta forma de representação seria a evidência da autora que está dividindo um espaço que deveria ser apenas dela, com um homem branco,

utilizando elementos visuais como o pássaro e a auréola na cabeça de Carolina para enriquecer o tema e transmitir sua mensagem.

Figura 3 - Afetocolagens: Reconstruindo Narrativas Visuais de Negros na Fotografia Colonial, Série 3.



Fonte: Foto Silvana Mendes. Disponível em: <https://dasartes.com.br/materias/silvana-mendes/>

Já na segunda imagem (Figura 2) a artista produziu em homenagem a seu pai Antonio Carmelio, que lhe ensinou que “o conhecimento é a única coisa que não vão te tirar”, nessa colagem observa-se um ramo de árvore saindo da cabeça do homem, junto a raízes e pássaros ao seu redor, tudo remetendo ao conhecimento e a frase citada. Por mais que a artista tenha pensado em uma mensagem clara ao produzir ambas as imagens, a mesma diz que a obra pode ser lida por diferentes espectadores, a sua arte está aberta para interpretação.

Figura 4 - Afetocolagens: Reconstruindo Narrativas Visuais de Negros na Fotografia Colonial, Série 3

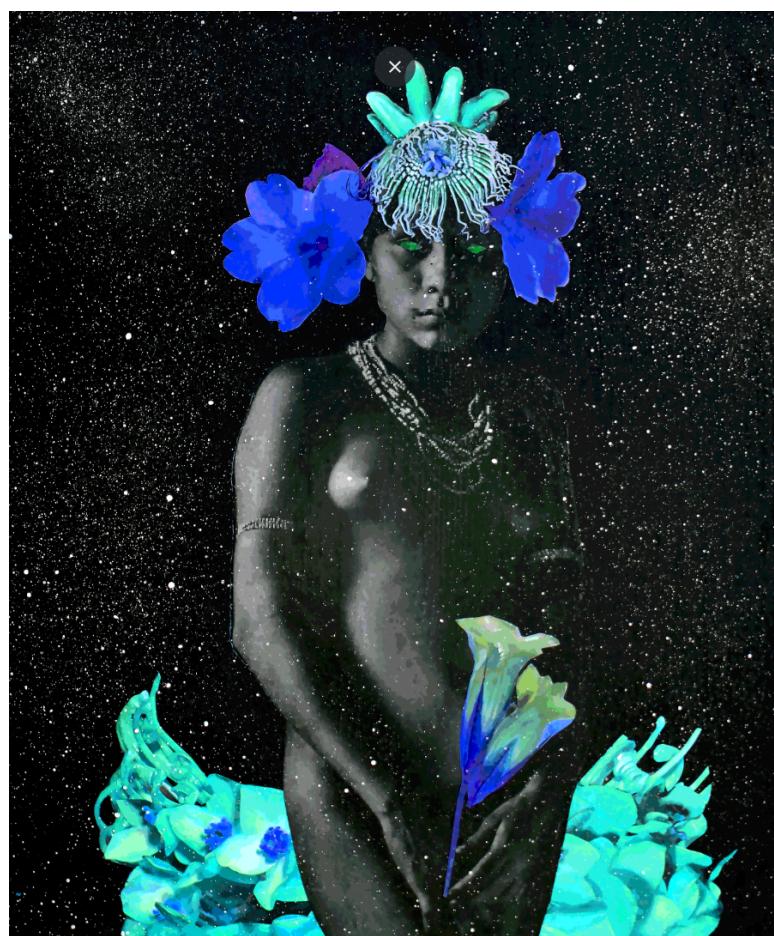


Fonte: Foto de Silvana Mendes. Disponível em: <https://dasartes.com.br/materias/silvana-mendes/>

São diversos os artistas que buscam representar sua cultura através de colagens utilizando tecnologia para produzi-las, uma delas é a Moara Tupinambá, ou Moara Brasil, nascida em Belém do Pará, membro da aldeia Tucumã Tumbinambá. A artista percorre cartografias da memória, identidade, ancestralidade, resistência indígena e pensamento anticolonial, retratando em suas colagens os traços dos povos indígenas ressignificando imagens, adicionando fotos reais de pessoas e colocando elementos como plantas, espaço, animais, alterando a cor e saturação, algumas vezes fazendo gifs que alteram a matiz da colagem.

Em sua série de fotomontagens “Mirasawá”, significado da palavra “povo” em nheengatu, língua de origem tupi, Moara retrata a construção da imagem com elementos visuais diversos para traçar sua história indígena. Na sua fotomontagem “Nascimento de Vênus” (figura 5) a artista faz uma referência direta a obra de 1485 de Sandro Botticelli, que leva o mesmo nome, porém transformando a figura de Vênus para uma mulher indígena com flores em sua cabeça e mãos. A artista buscou tratar da representatividade e relação do espectador ao sair do eurocentrismo e retratar a personagem como uma mulher branca.

Figura 5 - “O Nascimento de Vênus” por Moara Tupinambá



Fonte: Foto de Moara Tupinambá. Disponível em:
<https://www.moaratupinamba.com/projects-8?pgid=l3nhj9m6-18440ebd-1547-4422-8100-8554ba3a8e>

46

A artista utiliza de cores saturadas e vivas para retratar a vida em suas obras, assim como flores para demonstrar a feminilidade e a diversidade de natureza no Brasil, país naturalmente habitado por povos indígenas. Representa também a força do feminino, e em sua obra “Reconexão” (figura 6) mostra um útero formado por flores de diversas cores e tipos, ao fundo observamos o universo, bastante utilizado por Moara em suas imagens, pois segundo a artista associa-se com espiritualidade e cosmologia.

Figura 6 - Fotocolagem “Reconexão” por Moara Tupinambá.



Fonte: Foto de Moara Tupinambá. Disponível em :

<https://claudia.abril.com.br/sua-vida/artista-exprime-sua-origem-indigena-em-obra...>

O artista Leonardo Mareco, nascido em Campo Grande (MS), segue a linha de arte urbana e produção de lambes, que são colados pela cidade como forma de intervenção urbana. Mareco busca fazer críticas sociais em suas obras com o objetivo de passar uma mensagem através da arte. No ano de 2025 começou a utilizar adesivos para intervenção artística retratando crianças negras que são coladas em cima de tags (assinaturas de artistas grafiteiros) e lambes, fazendo a ilusão de que o próprio personagem representado na imagem produziu aquela arte. Mareco utiliza do adesivo para realizar sua obra de forma mais dinâmica e criativa.

Figura 7 - Adesivo colado por Leonardo Mareco de menino colando lambe



Fonte: Print de Reels do instagram de Leonardo Mareco. Disponível em:

https://www.instagram.com/p/DOoNJ_dEa2E/

Figura 8 - Adesivo colado por Leonardo Mareco de menino Grafitando



Fonte: Print de Reels do instagram de Leonardo Mareco. Disponível em:

https://www.instagram.com/p/DOoNJ_dEa2E/

A observação apresentada até o momento permite compreender que todos os artistas representam suas próprias pautas sociais em seus trabalhos, utilizando dos recursos artísticos visuais no contexto da arte urbana para transmissão das mensagens que querem passar. Por estarem expondo as obras publicamente, sabem que o espectador pode ou não interpretar da maneira que foi imaginada, dependendo da composição da obra e como foi exposta, porém essa interação com o espectador por meio da interpretação, compõe também a experiência da arte de lambes. Esta breve análise de obras produzidas por outros artistas em seu processo criativo, colabora para a criação e auxilia na linha de pensamento e referência artística de nossa própria obra em desenvolvimento.

3.2 A Representação de Seres Estranhos nas Artes Visuais

Neste subcapítulo disserto sobre o conceito de estranho na arte associado ao meu processo criativo relacionado ao desenho de seres estranhos. Apresento também uma breve observação de obras de diversos artistas que foram referências para a produção de meu trabalho artístico. E ainda trago Umberto Eco (2007) ao dissertar sobre o que é o estranho e como recebemos algo diferente do que estamos habituados.

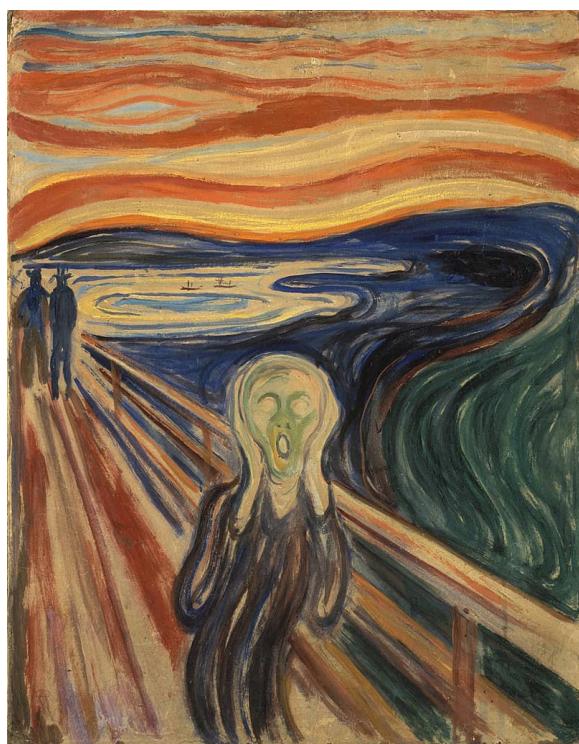
Até o momento observamos a importância da arte para o ambiente urbano, através da arte relacional obtemos uma conexão com o público que o torna participante da arte, assim como o artista proposito que utiliza do observador para auxiliar na sua obra, tornando ainda mais forte essa conexão direta com o público. Em uma fase inicial, a produção do trabalho artístico desta pesquisa foi relacionada aos sentimentos e interpretações dos espectadores, os tornando parte da pesquisa.

Transformar a arte em algo relacional auxilia na proposta do artista, nesta primeira etapa do trabalho busquei relacionar o espectador à minha produção artística: neste processo, percebi que a criação dos desenhos que chamo de “seres estranhos” sempre foi algo presente em minha vida, então decidi me aprofundar nesta ideia.

O objetivo deste trabalho, em um primeiro momento, e que será apresentado em detalhes mais adiante, foi criar e simbolizar “o estranho” e, seguindo o conceito de “artista propositora”, expor o mesmo no ambiente urbano, para refletir como os observadores reagem ao ver algo criado por mim geralmente considerado fora do comum na visão do cotidiano da sociedade. Diante desta argumentação, busquei novas referências, para pensar visualmente e simbolicamente sobre seres estranhos e o estranho na arte.

Diversos artistas trabalharam com o conceito em suas obras, um deles foi Edvard Munch, em sua obra “O Grito” de 1893 observa-se uma figura quase não humana, ao centro, e utiliza o conceito mais orgânico e fluido em sua obra através das linhas curvas adicionadas na produção. De modo interpretativo, pode-se assimilar um sentimento para a mesma, observando o desconforto em sua face, o movimento que lhe é dado devido às curvas em sua forma, e por mais que falte detalhes em seu rosto, vemos sua expressão de horror por meio do grito, como nomeada a pintura.

Figura 9 - O Grito, Edvard Munch, 1893.



Fonte: MUSEU NACIONAL DE ARTE, Oslo (1893). Disponível em: <https://www.nasjonalmuseet.no>

Outro artista que retratou bem a expressão de horror, foi Francis Bacon em sua obra “Estudo baseado no Retrato do Papa Inocêncio X de Velázquez” de 1953, na qual retrata o Papa Inocêncio X, desfigurado gritando. Segundo o Museu de Arte Contemporânea de San Diego, 1999, o artista teve a intenção de “destrancar as válvulas do sentimento” e “devolver o observador à vida com mais violência”. A imagem traz certo desconforto ao observá-la pois o rosto é irreconhecível e observa-se apenas a boca aberta da figura.

A obra de Edvard Munch que leva o nome de “O Grito” influencia o observador a assimilar a figura a alguém berrando, a de Francis Bacon, por mais que não tenha um nome descritivo da ação, ainda assim ao observá-la é possível conectar -se com o grito e o sofrimento. Ao nomear a obra e adicionar uma descrição à mesma o observador é influenciado, sendo assim o artista tem a opção de abri-la para mais interpretações ou deixar claro o que foi retratado.

Figura 10 - Estudo baseado no Retrato do Papa Inocêncio X, Francis Bacon, 1953.



Fonte: Coleção particular, Londres (2018). Óleo sobre tela.

A artista Patricia Piccinini, de origem Australiana, altera em suas obras a imagem do humano que estamos acostumados, geralmente em forma de esculturas hiperrealistas. Segundo o site *Rick Fernandes Studio*, 2019, em uma entrevista sobre seu trabalho Piccinini menciona: “Meu trabalho visa mudar a maneira como as pessoas veem o mundo ao seu redor e questionar suas suposições sobre as relações que têm com o mundo.” Obras da sua série “Metamorfose” juntam seres humanos com animais para retratar o avanço da biotecnologia e manipulação genética, nestas a artista revela que utiliza olhos com aspecto humano para trazer a conectividade com o espectador. Levando mais sentimento às suas obras, a crítica relacionada com o estranho aos olhos do padrão que a sociedade impõe é o que instiga o espectador ao observá-la e buscar saber mais sobre a mesma.

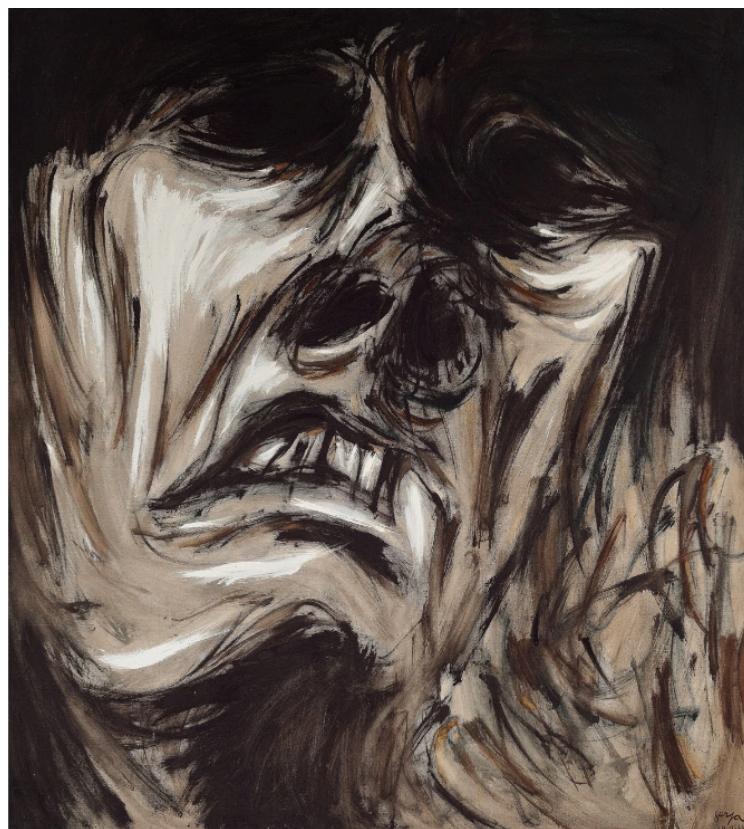
Figura 11 - Sem título, Patricia Piccinini, 2023.



Fonte: Série Metamorfose, escultura, 2023. Disponível em: <https://www.patriciapiccinini.net>

O artista Ivan Serpa, do Rio de Janeiro, utiliza diversas técnicas em suas obras, por mais que foque na técnica de abstração e geometrização Ivan produziu uma série chamada “Fase Negra”, ou “Crepuscular”, onde utiliza traços fluidos para formação de imagens aparentemente humanas, porém deformadas. As pinturas dessa série contém certa angústia em sua composição, acompanhada de cores com tons terrosos, que adicionam tristeza e seriedade para as obras. Em sua criação “Cabeça”, ao observar o rosto do ser em sua estranheza, sentimos o descontentamento e tristeza em suas expressões, por mais que sua técnica não seja realismo, o observador ainda consegue se identificar com o sofrimento da figura.

Figura 12 - Cabeça (Fase Negra “Crepúsculo”), Ivan Serpa, 1964.



Fonte: Coleção Família Serpa. Têmpera e óleo sobre tela, 200 × 180 cm.

Para as obras mencionadas, observamos o “estranho” a partir do pensamento de Umberto Eco em seu livro “A História da Feiura” (2007). Para o autor, a beleza vem da comparação, a partir do momento que se compara algo com outro cria-se um padrão de beleza na sociedade e o que estiver fora dele se torna estranho. A criação de seres estranhos serve para provar esse ponto e questionar o que é o feio

e quem deveria julgar isso, obras como as de Patricia Piccinini ou Ivan Serpa podem ser consideradas monstros ou apenas fora do que estamos acostumados?

O artista Celopax utiliza desses “monstros” para sua produção artística no meio urbano. Em suas artes usufrui de formas geométricas, cores vibrantes e criaturas lúdicas com o objetivo de expressar o inconsciente da vida nas metrópoles, criando mundos com abstração e liberdade no meio do caos urbano. Utiliza um monstro com a boca aberta pois, segundo a entrevista dada ao site Zero Hora, o artista diz que o monstro quer falar alguma coisa, quer transmitir que a rua tem voz, seu monstro, que pode ser considerado também um ser estranho, é utilizado para passar sua mensagem pois chama atenção e desencadeia a curiosidade dos transeuntes.

Figura 13 - Grafite de Celopax na Avenida Independência, em Porto Alegre



Fonte: Foto do site Zero Hora. Disponível em:

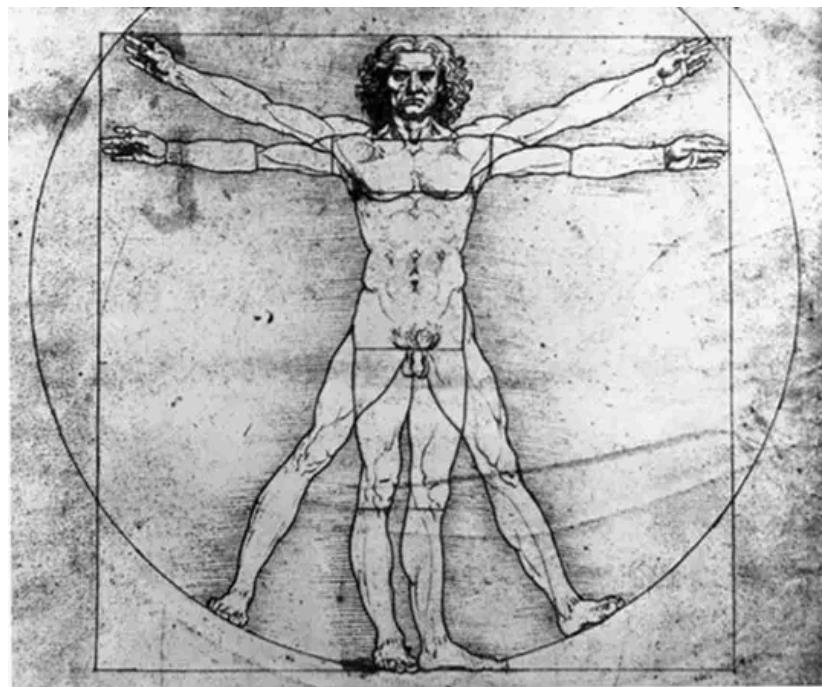
<https://gauchazh.clicrbs.com.br/porto-alegre/noticia/2021/11/saiba-quem-e-o-pai-dos-monstros-urbanos-que-se-reproduzem-em-muros-de-porto-alegre-ckvraan22003w017faat77gmi.html>

Umberto Eco em seu livro “História da Feitura”, 2007, fala sobre o que é considerado estranho ou belo para a sociedade. Eco disserta sobre o conceito do belo ter vindo da Grécia Antiga, onde o padrão de beleza era alto devido aos deuses idolatrados da época, como Afrodite, deusa da beleza. Vitrúvio define as proporções

ideais do corpo em frações da figura do homem e inspira Leonardo da Vinci a criar a obra “Homem Vitruviano”, 1490, que retrata essas proporções. Logo, para a sociedade, o que está fora deste padrão é considerado feio e se torna estranho, quanto mais longe do padrão mais aversão tendemos a ter. Eco cita:

Em nossos museus, vemos estátuas de Afrodite ou de Apolo que exibem, na brancura do mármore, uma beleza idealizada [...] mais tarde, Vitrúvio ditaria as justas proporções corporais em frações da figura inteira: o rosto deveria ter 1/10 do comprimento total, a cabeça 1/8, o comprimento do tórax, 1/4 , e assim por diante. É natural que, à luz dessa idéia de beleza, todos os seres que não encarnavam tais proporções fossem vistos como feios. (Eco, 2007, p. 23)

Figura 14 - Homem Vitruviano, Leonardo da Vinci, c. 1490.



Fonte: Gallerie dell'Accademia, Veneza. Pena e tinta ferrogálica sobre papel, 34,4 × 25,5 cm.

A ideia da criação proposital do feio na arte surge justamente para quebrar esses padrões do que é o belo e questionar o que é o estranho, por que sentimos aversão a ver algo que não se encaixa no que estamos acostumados? A adição do estranho na arte urbana levanta esse questionamento e o torna em uma experiência, levando a arte diretamente para sociedade em um ambiente público no qual a

população irá ter diferentes interpretações em relação a um ser estranho.

Umberto Eco também discorre sobre a criação de arte com a ideia de abertura em seu livro “Obra aberta”, de 1962, uma arte que está livre para essas interpretações, que não entrega uma mensagem finalizada e acabada, mas sim, convida o espectador a criar essa mensagem através do que foi interpretado. Esse estilo não seria uma falta de comprometimento com o significado, mas sim a ampliação dele, considerando que suas interpretações são diversas dependendo de quem a vê. A obra não é um elemento fechado mas sim uma experiência com o observador que o conecta ainda mais com a arte, buscando o sentimento.

Como visto anteriormente, o conceito de “Obra aberta” se conecta com o conceito de artista proposito e arte relacional, buscando trazer o estranho, e no caso desta pesquisa e produção artística, os seres estranhos, para a obra onde o espectador pode senti-la criando seu próprio significado ao invés de ser algo explicado que se torna óbvio para quem a vê.

4 DESENVOLVIMENTO DE PROPOSTA POÉTICA

Para este capítulo realizo uma breve observação da semelhança de minhas obras ao longo do período universitário e como isso afeta diretamente minha produção artística atual de forma inconsciente. Foi neste sentido que resolvi abraçar a representação simbólica do estranho e dos seres estranhos em minha produção. Realizando com esta linha de pensamento, tanto o trabalho inicial quanto o resultado aqui apresentado, relatando neste capítulo todo o processo criativo desenvolvido ao longo do período de escrita desta pesquisa.

Analizando as proposições artísticas que criei ao longo do período de faculdade, reconheci certa semelhança em minhas composições, como por exemplo a utilização de diversos olhos, alguns olhando para o observador e outros dispersos. Outro detalhe que se repete em minha produção são os grandes dentes. Em ambos os aspectos, penso que são adicionados para entregar a ideia de medo e algo assustador, pois como diz Umberto Eco (2007), o homem tem medo do estranho, do desconhecido, e logo ao vermos um ser com muitos dentes grandes saindo da boca e diversos olhos, associamos com o terror.

Sempre tive certa conexão com o estranho, antes mesmo da faculdade, os “seres estranhos”, existem naturalmente em minha criatividade, ao me pedirem para desenhar algo sempre foram a primeira coisa que conseguia desenhar, sem precisar de muitas referências claras, logo essa percepção tornou-se parte de mim, como uma identidade visual. Em uma observação mais atenta, às características são semelhantes, não propositalmente, aos filmes que consumia quando adolescente ou que continuo consumindo até hoje, como por exemplo o filme “Pânico” (1996) ou o monstro “Hyde”, representado em “Médico e o Monstro”(1941) e na série “Wandinha” (2022), ou até mesmo a obra “O Grito” de Edvard Munch (1893).

Figura 15 - Cena do filme Pânico, de Wes Craven, 1996



Fonte: Craven, Wes. Pânico. Dimension Films, Wood Enterteinments. 1996. Filme.

Figura 16 - Cena da série Wandinha, de Tim Burton, 2022



Fonte: BURTON, Tim. Wandinha. Estados Unidos: Netflix, 2022. Série de TV.

Apresento abaixo alguns trabalhos, na Figuras 17, 18 e 19, nas quais observei tais similaridades, sobre os seres estranhos e seus dentes:

Figura 17 - Desenho de sketchbook com nanquim, 2022



Fonte: Foto de Camile Cremm, 2022

Figura 18 - Escultura de monstro realizada para a matéria de Cerâmica II, 2022



Fonte: Foto de Camile Cremm, 2022.

Figura 19 - Desenho de releitura da chapeuzinho vermelho com lápis de cor realizado para a aula de Desenho IV, 2023



Fonte: Foto de Camile Cremm, 2023

Apresento ainda, na Figuras 20, 21 e 22 outros trabalhos onde foram percebidas similaridades, a respeito da estranheza na representação dos múltiplos olhos:

Figura 20 - Pintura com tinta óleo em tela “Buquê de Olhos” feita para aula de Pintura II em 2023.



Fonte: Foto de Camile Cremm, 2023

Figura 21 - Máscara de cerâmica feita para o curta “Sou eu quem queima na noite”, 2023



Fonte: Foto de Camile Cremm, 2023

Figura 22 - Pintura acrílica em MDF realizada para a Oficina de Pintura, 2025



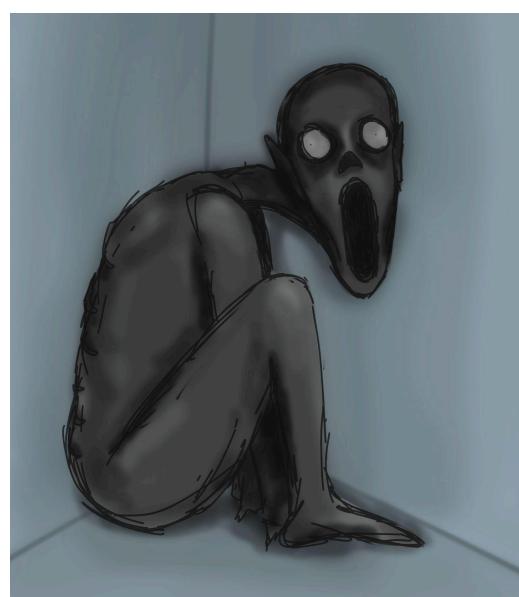
Fonte: Foto Camile Cremm, 2025

Todas as obras produzidas se tornam base do meu próprio referencial, principalmente a obra em MDF da Figura 22, na qual criei durante o período de produção do trabalho para a Oficina de Pintura do curso de Artes Visuais, cujo o tema era Alegoria, logo busquei trazer os olhos como um observador do ser que se vê em modo de distorção de imagem, com este ser estranho causando peso em suas costas. A obra foi diretamente ligada a toda teoria e embasamento desta pesquisa.

A partir destas observações, para minha produção artística, escolhi desenhar formas “monstruosas” com o objetivo de causar estranheza, observar algo que causa desconforto pode trazer associação a sentimentos próprios, por mais que não seja explicado denotativamente o significado da arte ela pode ser entendida e sentida de várias formas dependendo de que a vê.

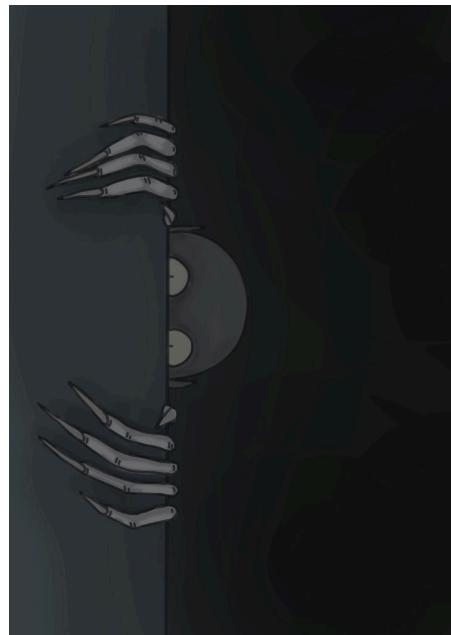
Como experimentação inicial, busquei desenhar esses seres estranhos por meio da técnica do desenho digital (Figuras 23, 24 e 25), produzindo de modo livre, colorindo com tons com baixa saturação, escuros e azulados para trazer um sentimento de tristeza e angústia.

Figura 23 - Desenho de ser estranho feito digitalmente.



Fonte: Camile Cremm (2003) . Monstro Assustador, 2025, Desenho digital.

Figura 24 - Desenho de monstro escondido feito digitalmente.



Fonte: Camile Cremm (2003) . Monstro Escondido, 2025, Desenho digital.

Figura 25 - Desenho de monstro triste feito digitalmente.



Fonte: Camile Cremm (2003) . Monstro Triste, 2025, Desenho digital.

Em uma primeira etapa, seguindo o conceito de artista propositora, selecionei um dos desenhos produzidos e fiz a impressão em papel adesivo (Figura 26), e com o objetivo de entregar a um público participante, descrevi o que precisava ser feito por estes: colar o adesivo em um local público a sua escolha e em seguida, fotografar e me mandar de volta (também deixei livre o modo de colagem e da produção de interferências sobre o adesivo).

Figura 26 - Foto dos adesivos dos seres estranhos já impressos.

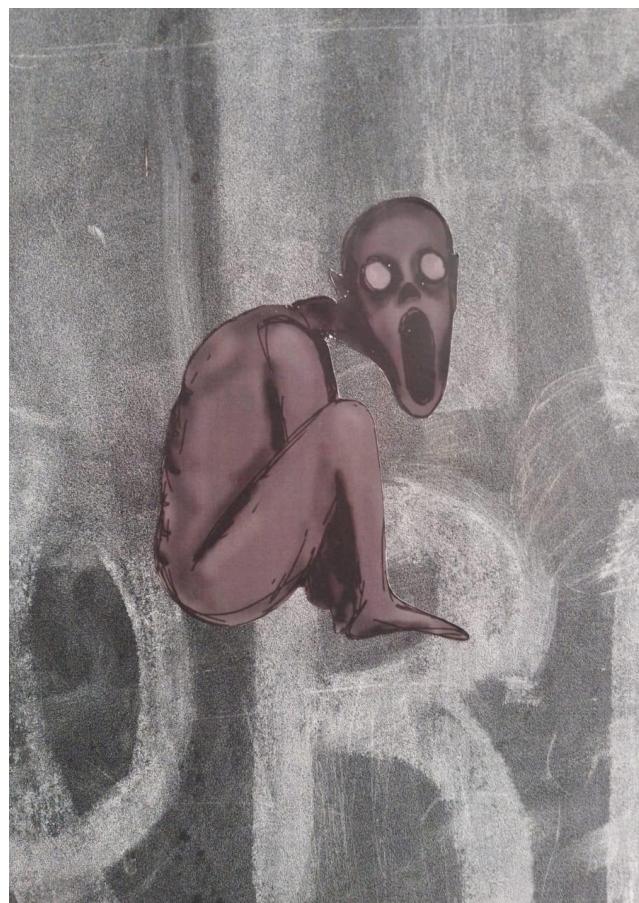


Fonte: Foto Camile Cremm, 2025.

Escolhi pessoas mais próximas para realizar a experimentação inicial considerando o tempo que tinha para realizá-la. Todos os escolhidos, estudantes de Artes Visuais da UFMS, a maioria de licenciatura e alguns de bacharelado. Depois que me devolveram as fotografias dos adesivos já colados, fiz três perguntas por mensagem para cada um, “o que sentiu ao ver esse monstro”, “o que acha que ele representa” e “por que colou nesse local específico”.

Todos esses aspectos podem ser vistos de diversas formas dependendo de como o observador se relaciona com a arte, na pergunta “o que sentiu ao ver esse monstro” obtive respostas como: estranheza, algo assustador, surpresa, coisas ruins. Na pergunta “o que acha que ele representa” as respostas foram: os demônios de uma pessoa, a angústia e o monstro procura conforto na posição fetal, a um personagem de histórias de terror já existentes, um demônio ou obsessor. Na pergunta “por que colou nesse local específico” foram as respostas: um local exposto que muitas pessoas poderiam ver, uma colada na altura da visão para os transeuntes conseguirem enxergar e outro colado mais alto para quem observar ter surpresa no momento de encontro, também citado que foi colado por praticidade em um local mais próximo.

Figura 27 - Fotografia do ser estranho colado por Ana Laura Rodrigues



Fonte: Foto Ana Laura Rodrigues, 2025.

Figura 28 - Fotografia do ser estranho colado por Ariely Olive



Fonte: Foto Ariely Olive, 2025.

Figura 29 - Fotografia do ser estranho colado por Ariely Olive em outro local



Fonte: Foto Ariely Olive, 2025.

Figura 30 - Fotografia do ser estranho colado por Neyvaldo Jorge



Fonte: Foto Neyvaldo Jorge, 2025.

Figura 31 - Fotografia do monstro colado por Tarsis Benites



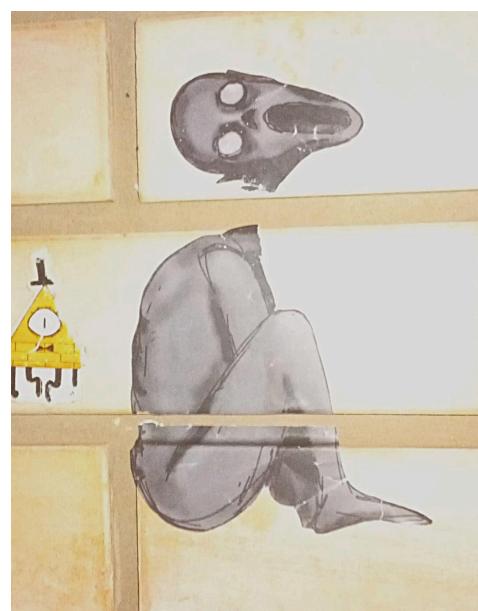
Fonte: Foto Tarsis Benites, 2025.

Figura 32 - Fotografia do monstro colado por Gabriel Pinho



Fonte: Foto Gabriel Pinho, 2025.

Figura 33 - Fotografia do monstro colado por Valdir Neto



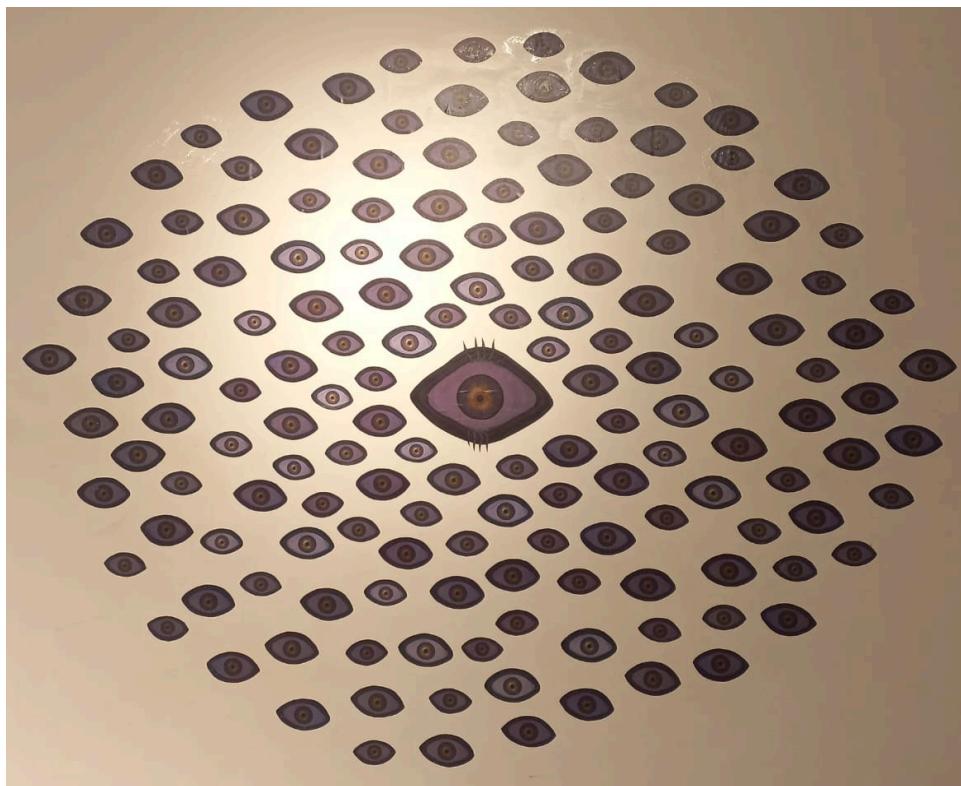
Fonte: Foto Valdir Neto, 2025.

Utilizei a imagem inicial escolhida (Figura 23) e alterei a mesma no aplicativo de edição Pixamotion, trazendo movimento para a imagem através da distorção, a transformando de forma que cause mais estranheza. Após isso, enviei o trabalho para o Artivive, aplicativo que adiciona a experiência de realidade aumentada, onde o espectador aponta a câmera do celular para a imagem a mesma ganha movimento, logo todos os adesivos criados e colados nos locais possibilitam essa interação com o aplicativo independente de onde estejam. O projeto de animação no aplicativo Artivive pode ser visualizado com o próprio dispositivo celular pessoal de cada um: disponível em <https://player.artivive.com/artworks/685ec2bbfe7abfc0d769e26c>.

Um dos objetivos da criação desse trabalho inserido no meio urbano foi provocar o público a refletir sobre os seres estranhos, analisando como se relacionam com a arte, o que os leva a questionar qual o motivo de ter sido colado naquele local específico, o que o artista pensou ao fazê-lo, esses aspectos surgem para a inserção da arte ligada ao pensamento crítico no meio urbano, instigar o público a reflexões e aumentar o acesso à arte.

No decorrer deste processo, realizei minha primeira obra de lambe para ser exibida na exposição Jovens Artistas, realizada no Foyer de Música da UFMS, 2025, que contava com obras de jovens artistas egressos e estudantes do curso de Artes Visuais. Seguindo o tema de monstruosidades e o estranho, decidi criar vários olhos, por meio da arte digital, que teria como objetivo causar incômodo e curiosidade ao observador. Após criadas as imagens dos diversos olhos, recortei e os positionei na parede com solução de água e cola, o preparando para a segunda parte, a criação da realidade aumentada.

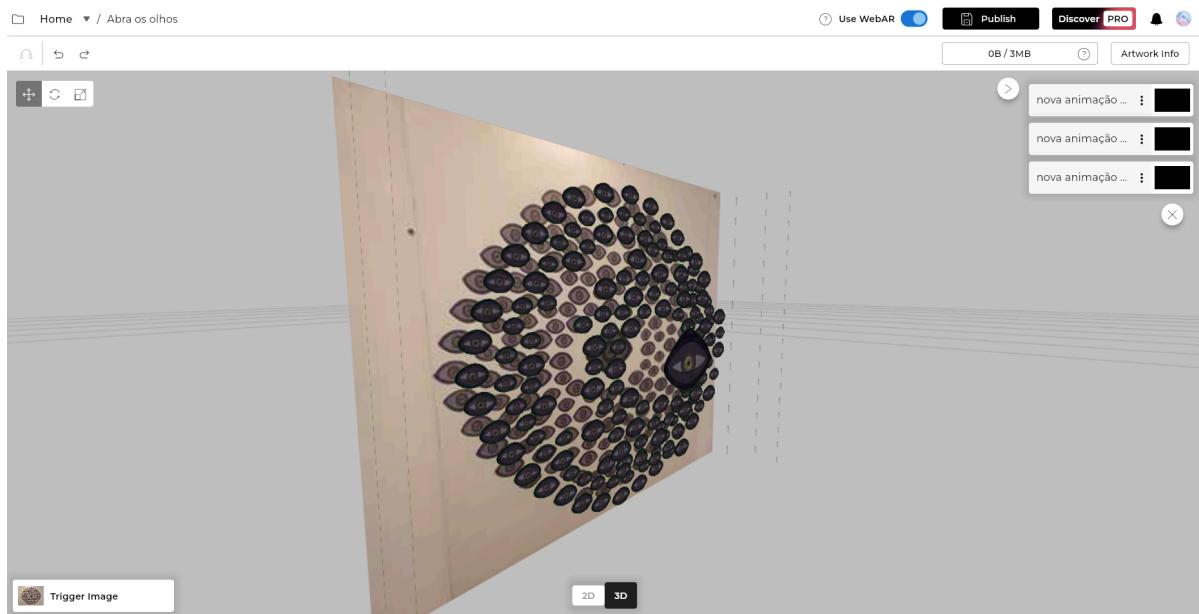
Figura 34 - Lambe “Abra os Olhos” realizado para a exposição Jovens Artistas, 2025.



Fonte: Foto de Camile Cremm, 2025

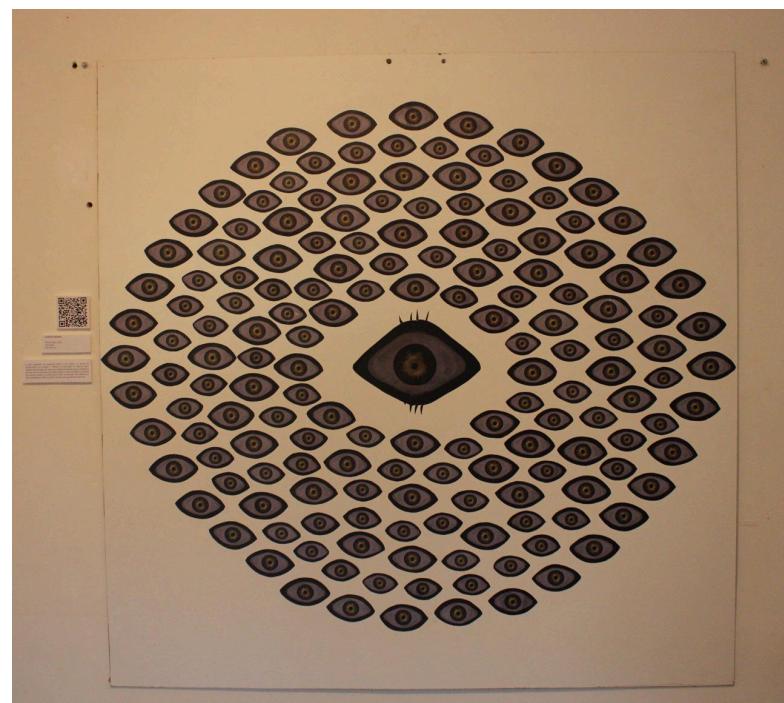
A realidade aumentada deste trabalho se baseou em criar uma animação dos olhos piscando e posicioná-la em cima de cada um dos desenhos. Após criar a animação pelo software de manipulação de imagens Adobe Photoshop e adicioná-la à obra através do aplicativo Artivive a obra estava pronta. Após alguns meses fui convidada para expor novamente na Mostra de Arte Digital (MADI), coordenada pelo Grupo de Pesquisa Arte, Tecnologia e Sociedade UFMS/CNPQ, realizada no Casarão Thomé, também em 2025, porém dessa vez, a refiz em uma base de MDF de 120 x 120 centímetros, adicionando um aspecto 3D para a realidade aumentada, utilizando o próprio Artivive para alterar a profundidade de camadas dos olhos e mantendo a animação dos olhos piscando.

Figura 35 - Captura de Tela do Bridge de edição do aplicativo Artivive com o trabalho “Abra os Olhos”



Fonte: Captura de Tela do aplicativo Artivive, 2025.

Figura 36 - Lambe “Abra os Olhos” realizado para a exposição da Mostra de Arte Digital (MADI) , 2025.



Fonte: Foto de Agata Scuff, 2025

Figura 37 - Fotografia de pessoa usando o aplicativo Artivive para ver a obra com Realidade Aumentada



Fonte: Foto de Agata Scaff, 2025

Figura 38 - Fotografia de pessoas ao lado da obra



Fonte: Foto de Agata Scaff, 2025

A experiência de visualizar as pessoas surpresas com o trabalho ao acionarem a realidade aumentada em seus celulares, questionando seu significado, como foi produzida e o porquê foi feita desta forma me motivou a produzir outra versão da obra, me direcionando a segunda parte da produção deste trabalho. Seguindo a mesma linha de ideias do trabalho anterior, a linha de criação da do estranho e dos seres estranhos, dei continuidade à produção dos olhos multiplicados, neste novo trabalho, busquei referência visual no ser alienígena da série de televisão “Alien: Earth”, um olho com tentáculos. A partir desse personagem desenhei outro olho que se comunicasse com o trabalho anterior através da mesma paleta de cores.

Figura 39 - Cena da série de TV Alien: Earth, 2025.

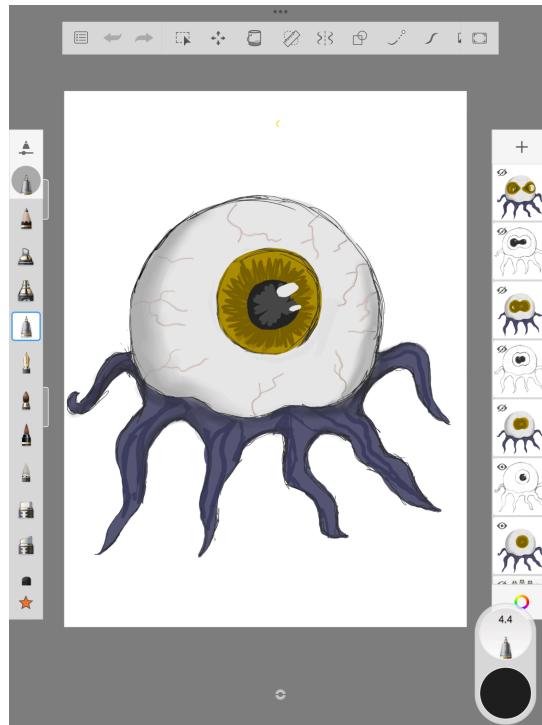


Hawley, Noah. Alien: Earth. FX. 2025. Série de TV.

Para a parte de realidade aumentada do projeto fiz uma animação pelo Photoshop dos tentáculos mexendo e da íris do olho se separando e se transformando em duas, após isso retornando ao estado original, quando visualizado pelo aplicativo Artivive se transforma em um looping que causa desconforto para quem visualiza e aumentando a interação com a obra, pois ao mexer a tela do celular percebe-se que, como o trabalho anterior, adicionei camadas 3D, algumas

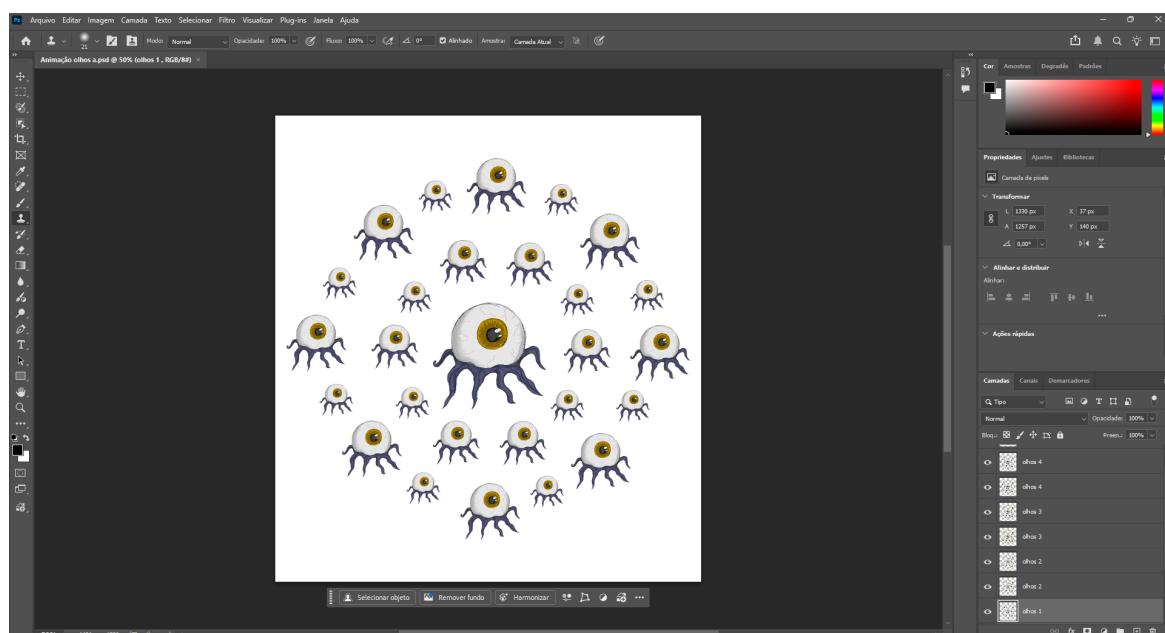
mais próximas da tela e outra mais longe.

Figura 40: Captura de tela do primeiro desenho realizado do olho com tentáculos no iPad



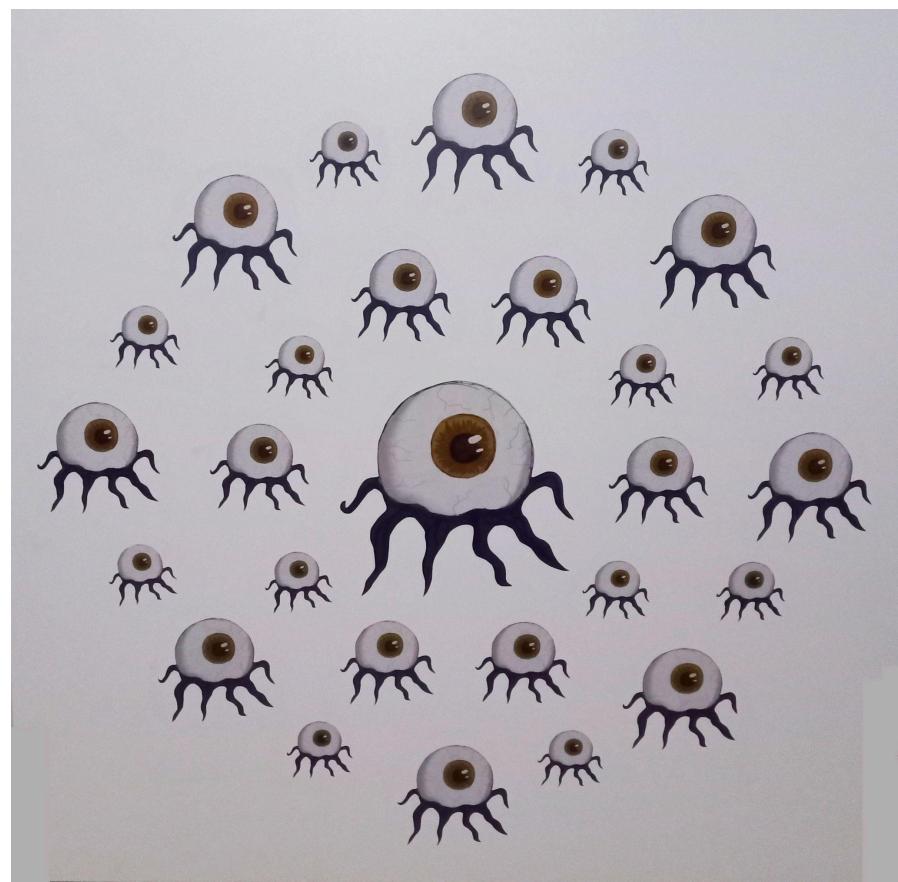
Fonte: Captura de tela de desenho digital de autoria própria, realizado no aplicativo Sketchbook (iPad), 2025.

Figura 41 - Captura de tela do aplicativo Photoshop na edição das imagens para a animação e construção do trabalho



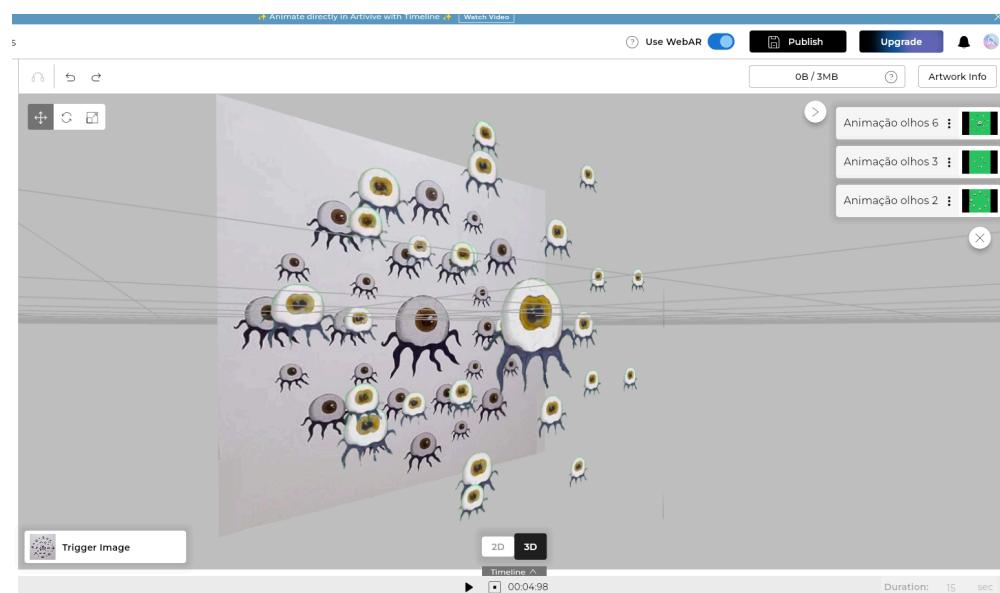
Fonte: Captura de tela do Photoshop, 2025.

Figura 42 - Fotografia da obra “Olhos Abertos” pronta montada em MDF



Fonte: Foto de Camile Cremm, 2025.

Figura 43 - Captura de Tela do Bridge de edição do aplicativo Artivive com o trabalho “Olhos abertos”



Fonte: Captura de Tela do aplicativo Artivive, 2025.

Figura 44 - Fotografia de pessoa visualizando a animação do trabalho pelo aplicativo Artivive em seu smartphone



Fonte: Foto de Camile Cremm, 2025.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho passei por vários processos diferentes até delimitar o objeto artístico e localizar o meu local de atuação nessa pesquisa que é a representação dos seres estranhos. O estudo sobre arte urbana, lambes e a adição da tecnologia no meio artístico me influenciou a produzir coisas novas e a refletir sobre a importância da arte relacional, assim como dissertado por Nicolas Bourriaud e Sandra Rey. A arte contemporânea busca quebrar padrões artísticos e inovar, utilizando muitas vezes da arte relacional para tal, como citado também na obra aberta de Umberto Eco, portanto utilizei da conexão do espectador com os seres estranhos de forma interpretativa que transforma a arte em uma experiência.

Considerando a arte urbana como um meio de auxílio para o acesso à arte e a conexão com o público, Henri Lefebvre conecta o direito à cidade com a produção artística de uma forma que se conecta com o observador ao estar sendo exposta em um local público, utilizei assim a ideia dos lambes na produção para disseminar os seres estranhos e a arte contemporânea pelo ambiente urbano.

Após analisar os artistas mencionados e ver como trabalham cada elemento gráfico em sua arte, tive mais fluidez na criação do meu próprio trabalho, ao utilizar uma forma artística que já trabalhava anteriormente, os seres estranhos. Seguindo a linha de pensamento de Umberto Eco, onde o belo é uma criação do ser humano, ou seja, uma construção cultural e social, e a partir da quebra desse padrão surge o estranho. Ressignifiquei os seres que já desenhava e os transformei em uma produção maior, expondo a mesma ao público e utilizando da tecnologia para ampliar ainda mais o conceito do trabalho.

A inserção das diversas tecnologias utilizadas em conjunto com a arte, como o desenho digital, os softwares de edição e a adição da realidade aumentada, auxilia na criatividade e no hibridismo artístico, portanto adicionar esse novo meio da tecnologia abre novas possibilidades para a criação na arte e interação com o público, a experiência de presenciar o público impressionado ao utilizar o celular para fazer parte da obra é inspiradora e me incentivou ao aprofundamento e a criação de mais projetos relacionados ao tema, mantendo o conceito de arte urbana para atingir maior público.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Denize; CARREGA, Jorge; FECHINE, Ingrid (Org.). **Perspectivas luso-brasileiras em artes e comunicação**. Vol. 2. Faro: CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve; Campina Grande: Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” da Universidade Estadual da Paraíba, 2019.

BACON, FRANCIS : The Papal Portraits of 1953. Francis-Bacon.com. Exposições. Disponível em: <https://www.francis-bacon.com/>. Acesso em: ago. 2025.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CELOPAX Ltda. (2023). “Exposições | Celopax”. Disponível em: <https://www.celopax.com.br/exposi%C3%A7%C3%B5es> Acesso em: nov. 2025.

COSTA, Mariana. Artista exprime sua origem indígena em obras empoderadas. Claudia, 10 ago. 2020. Disponível em: <https://claudia.abril.com.br/sua-vida/artista-exprime-sua-origem-indigena-em-obras-e-mpoderadas/>. Acesso em: jun. 2025.

DORNELES, Juliana Brandão; PEREIRA, Carlos Augusto; GOMES, Rogério Zanetti. **Cartazes do FILO: uma contribuição histórica ao design gráfico brasileiro**. Projética – Revista Científica de Design, Londrina, 2012.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

ECO, Umberto. **História da feiúra**. Rio de Janeiro: Record, 2007
Homem Vitruviano - <https://www.bbc.com/portuguese/curiosidades-62401831>

GONZAGA, Jéssica Rebeca. Saiba quem é o pai dos “monstregos urbanos” que se reproduzem em muros de Porto Alegre. GZH, Porto Alegre, 09 nov. 2021. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/porto-alegre/noticia/2021/11/saiba-quem-e-o-pai-dos-monstregos-urbanos-que-se-reproduzem-em-muros-de-porto-alegre-ckvraan22003w017faat77gmi.html>. Acesso em: nov. 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Sistema de Informações e Indicadores Culturais – SIIC. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/multidominio/cultura-recreacao-e-esporte/9388-indicadores-culturais.html>. Acesso em: nov. 2025.

LAMBE BRASIL. Cuíca 23. [S.I.]: Lambes Brasil, [s.d.]. Disponível em: <https://www.lambesbrasil.com.br/cuica23>. Acesso em: 28 jun. 2025.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. Tradução de Rubens Eduardo Frias. 5. ed. São Paulo: Centauro, 2008.

LIMA, Carolina Maria Soares. **A estética da periferia: patrimônio ou crime?** Revista NAVA – Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, Instituto de Artes e Design – UFJF, 2022.

LUERSEN, Paula Cristina. **Como lidar com o imprevisível: o artista proposito e a obra em risco**. Arte & Ensaios, Rio de Janeiro, 2014.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate**. Revista de Estudios Sociales, [s.l.]. 2005.

MARECO, Leonardo. ARTE FORA DO MUSEU. Disponível em: <https://arteforamuseu.com.br/artistas/leonardo-mareco/>. Acesso em: ago. 2025

MEISTERE, Una. We are all connected. Entrevista com Patricia Piccinini. PatriciaPiccinini.net. Disponível em: <https://patriciapiccinini.net/a-essay.php?id=126>. Acesso em: ago. 2025.

MENDES, Silvana. Silvana Mendes. Dasartes, [s.d.]. Disponível em: <https://dasartes.com.br/materias/silvana-mendes/>. Acesso em: jun. 2025.

MOARA TUPINAMBÁ. Moara Tupinambá – Site oficial. Disponível em: <https://www.moaratupinamba.com/home>. Acesso em: jun. 2025.

NASCIMENTO, Lorryne Barbara Ferreira do; SOUZA, George André Pereira de; TOREZANI, Julianna Nascimento. **Lambe-lambe: a arte da intervenção urbana**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 2017, Fortaleza.

OLIVEIRA, Dilson Carneiro de; CORRADI, Analuara; AZEVEDO, Luiza Elayne Correa. **A arte em conexão com o real: aplicação da realidade aumentada na contemporaneidade**. In: ARAUJO, Denize; CARREGA, Jorge; FECHINE, Ingrid (Org.). Perspectivas luso-brasileiras em artes e comunicação. Vol. 2. Faro: CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve; Campina Grande: Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” da Universidade Estadual da Paraíba, 2019. p. 342-357.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado; CAUDURO, Flávio Vinicius. **Algumas características das imagens contemporâneas.** Revista Fronteiras – estudos midiáticos, São Leopoldo, 2005.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Orgs.). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002.

RF Studio FX. Artista do dia – Patrícia Piccinini. Disponível em: <https://www.rfstudiofx.com/patriciapiccinini>. Acesso em: ago. 2025.

SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir.** São Paulo, Educ, 2008.

SERPA, Ivan. MUSEU DE ARTE MODERNA DO RIO DE JANEIRO – MAM. Disponível em: <https://mam.rio/artistas/ivan-serpa/>. Acesso em: ago. 2025.

TAVARES, Mariane Beline. **A experiência da realidade aumentada: as narrativas entre o real e o virtual.** In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO CENTRO-OESTE, 2019, Goiânia. Anais eletrônicos... São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2019.

THE SCREAM, 1893 by Edvard Munch. EdvardMunch.org. Disponível em: <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>. Acesso em: ago. 2025.