

Mangueira Desejo: Experimentação e criação híbrida

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.109.g163

Este ensaio, que apresenta o processo de criação do projeto artístico em realidade aumentada “Wish Mango Tree” configura-se como um site específico/intervenção pública para instalação, nas mangueiras georreferenciadas da cidade de Belém, de um dispositivo tecnológico de etiquetagem eletrônica e criação de um placa de aço oca nestas árvores. Este processo envolve experimentação e criação relacionadas com artes visuais, design e programação, vivenciadas através de uma aplicação móvel, sendo uma intervenção física híbrida. “Wish Mango Tree” é inspirado na obra “Wish Tree”, uma série de instalações de arte em andamento, iniciada em 1981, pela artista japonesa, integrante do grupo Fluxus, Yoko Ono. Ela escolhe uma árvore nativa de um lugar, ou planta sob sua orientação. O público é convidado a amarrar um desejo por escrito e pendurá-lo na árvore. Yoko já instalou essa obra em algumas cidades do mundo. “Wish Mango Tree” propõe uma ação semelhante ao público e aos transeuntes das mangueiras de Belém. O projeto promove a interação entre indivíduos: humanos e mangueiras. O conteúdo digital pode ser visualizado no aplicativo de realidade aumentada do site específico, onde os desejos da folha de manga podem ser acessados por qualquer pessoa. A “Mangueira Desejo” busca preencher uma lacuna ou carência identificada: a invisibilidade das mangueiras, buscando usar a tecnologia para dar visibilidade a um problema social e ecológico. A dimensão política do projeto se revela ao dar

visibilidade às mangueiras, ativando a memória coletiva e provocando questionamentos e compromissos dos sujeitos envolvidos: árvores, pessoas e instituições. Este projeto artístico evoca a memória afetiva de seus participantes, buscando valorizar, fortalecer e manter a identidade e a memória cultural do Pará por meio das mídias digitais. O projeto enquadra-se na área artística e cultural: artes visuais, com a criação de propostas em instalação, mecanismos de intervenção, site específico, arte urbana, arte digital, novas mídias e fotografia, sendo um híbrido de proposta entre arte e design digital, além de abordar a experiência das artes visuais em suas reflexões técnicas, formais e conceituais, de criação, difusão, formação e memória. Neste sentido, o projeto promove a criação, experimentação e design associados a um contexto histórico, social, cultural, sustentável e/ou tecnológico, que podem ser traduzidos em ações propositivas que abordem o design gráfico, mídias interativas, web design/aplicativos e design de games. As próprias mangueiras são objetos de interesse público — o aplicativo convida todos a “pendurarem” seus desejos, promovendo a transformação das mangueiras em receptáculo das aspirações das pessoas que as visitam. O aplicativo mobile promoverá, remotamente, uma experiência em rede que desencadeia uma experiência física nas principais mangueiras da praça, o que dará visibilidade à nuvem de anotações nas folhas destas árvores.