

**A LAND TO ESCAPE TO**

1.0.1000



Universidade Estadual de Campinas

**Projeto** A Land To Escape To

**Aluna** Bárbara Clemente Albino Silva (1.0.1000)

**Orientadora** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sylvia Furegatti

Campinas, 2017.

# Índice

Introdução

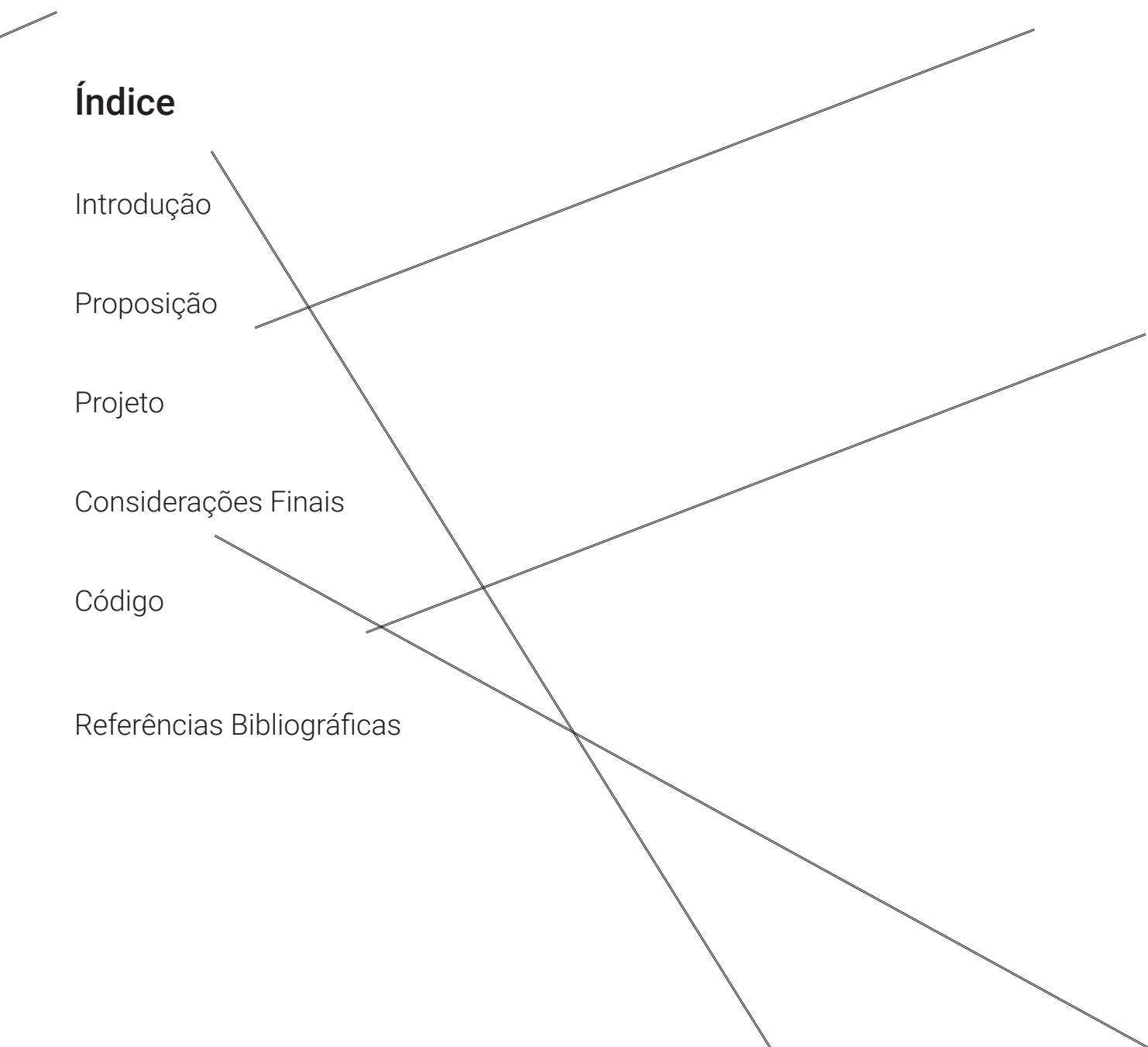
Proposição

Projeto

Considerações Finais

Código

Referências Bibliográficas

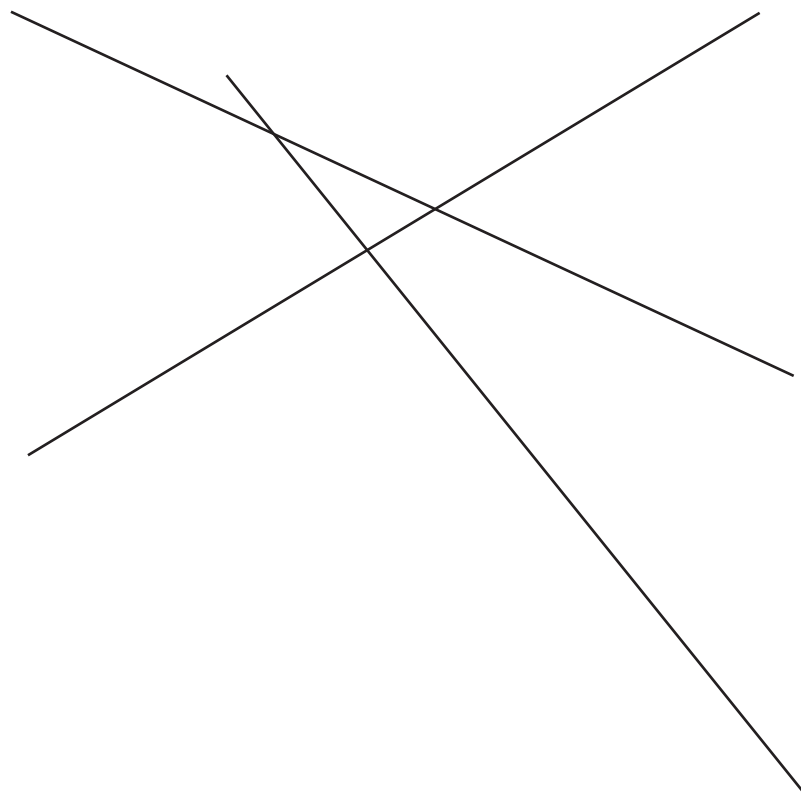




# Introdução

A Land To Escape To é um projeto experimental de conclusão de curso de graduação em Artes Visuais, que parte da apropriação do pensamento hacker, anunciada no uso de instrumentos, sintaxes e linguagens de modos alternativos ao habitual, refletindo sobre a lógica da composição das estruturas. Estes escritos são uma proposição artística. Portanto, ressalto que não trata-se de uma monografia com minúcia acadêmica, mas sim um ensaio no qual apresento reflexões principalmente sobre composição e mediums na arte. Levando em consideração a definição do projeto como experimental, não prezo pelo esgotamento dos tópicos abordados - que não foram completamente satisfeitos devido à extensão exigida por este tipo de trabalho prático. A intenção é agregar e estender cada vez mais as possibilidades e interesses que movem a pesquisa. O projeto continuará em desenvolvimento sendo atualizado nas formas de um site e de um aplicativo, por serem plataformas que podem ser modificadas constantemente e a priori não pressupõem um fechamento ou produto final.

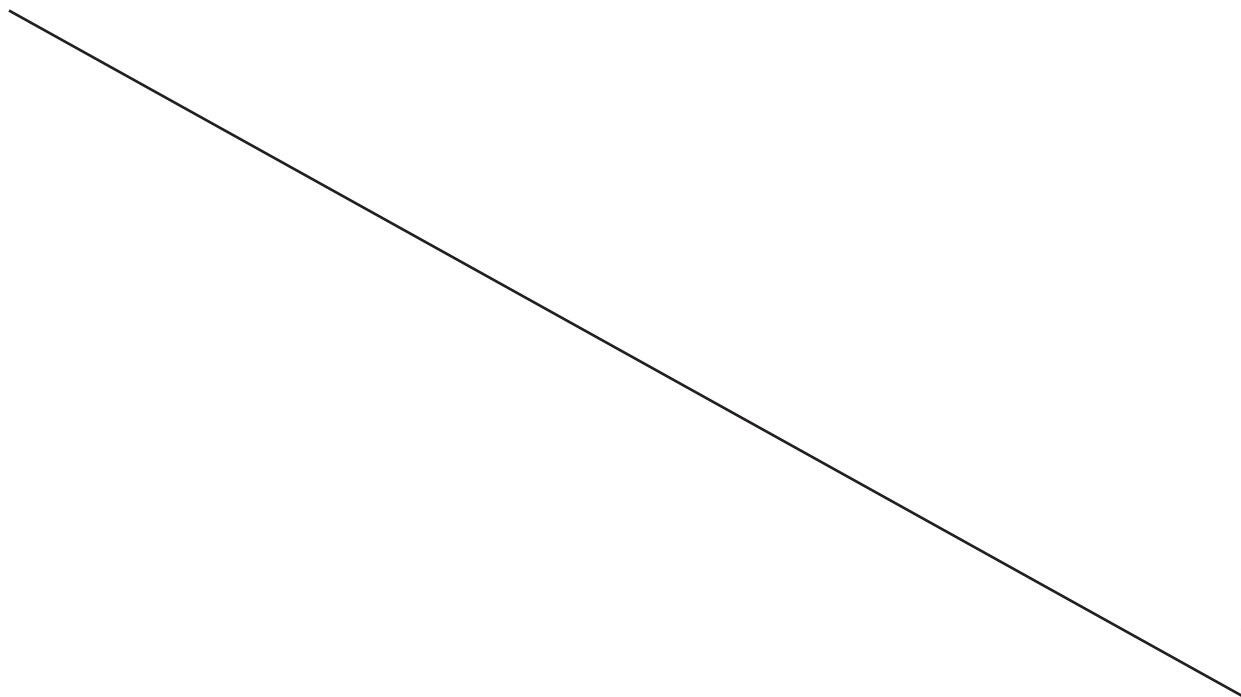
Em paralelo, existe a intenção de dar continuidade à pesquisa de alguns temas apresentados, neste sentido, principalmente no que se refere ao campo das artes visuais, intenciono continuar com proposições práticas e teóricas que refletem sobre questões envolvendo espacialidade e possibilidades de novos usos em meios diversos, e questionar os modos como a arte se relaciona com as instituições, mercado e público. Além disso espero compreender com maior rigor os pensamentos apresentados pelos filósofos Gilbert Simondon, Brian Massumi, Gilles Deleuze e Félix Guattari, além de continuar aprendendo sobre outras linguagens informacionais.



*hacking, termo normalmente associado a quebras e reorganizações realizadas por indivíduos ou coletivos que, a partir do domínio dentro de determinada linguagem, buscam encontrar brechas em diversos tipos de sistemas, desde programas de computador, até biohackers que modificam códigos genéticos.*

<http://www.lolooo.com.br>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.umne-nhummil.alandtoescapeto>



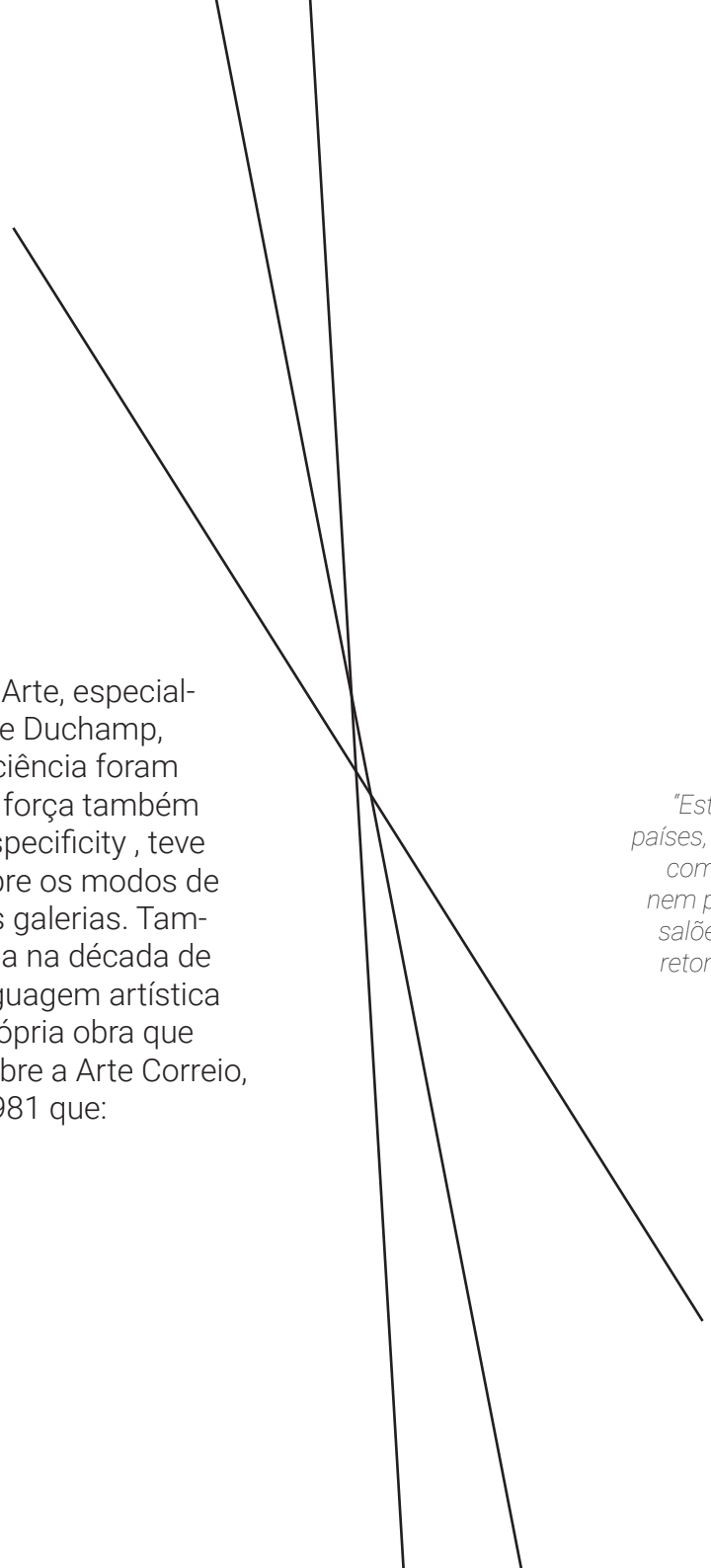
## Proposição

Proponho neste projeto uma reflexão sobre modos de composição, a fim de criar pontes entre linguagens não só artísticas, mas também códigos utilizados na programação de computadores. Mais do que metáforas, assumindo que essas relações derivam da apreensão do funcionamento de diversos tipos de sistema a partir de suas sintaxes, e da fragmentação das suas estruturas. Em oposição à busca pela semelhança geradora da unidade, desenvolvo processos ligados ao campo da percepção aceitando outros tipos de subjetividade, nos quais os ruídos na linguagem se sobrepõe resultando em mediums híbridos.

Alerto que a palavra medium é ambígua, portanto serve para designar o tipo de arte e o material utilizado na criação artística. Em seu texto *A Sedimentation of the Mind*, publicado originalmente na revista *Artforum* em 1968, Robert Smithson escreve:

*“Os nomes de minerais e os próprios minerais não se diferem porque no fundo, tanto do material quanto do sinal impresso está o começo de um número abissal de fissuras. Palavras e rochas contêm uma linguagem que segue a sintaxe de fendas e rupturas. Olhe para qualquer palavra por bastante tempo e você vai vê-la se abrir em uma série de falhas, em um terreno de partículas, cada uma contendo seu próprio vazio. Essa linguagem desconfortável da fragmentação não oferece nenhuma solução Gestalt fácil; as certezas do discurso didático são arrastadas na erosão do princípio poético. (...)”*

*Uma sedimentação da mente: projetos de terra.*  
In: FERREIRA, Glória. *Escritos de artistas: Anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006. Páginas: 182 – 197.



A inclusão de elementos híbridos é recorrente na História da Arte, especialmente a partir do movimento Dadaísta e dos ready mades de Duchamp, novos modos de se relacionar com a indústria, tecnologia e ciência foram incorporados na produção artística. Isso se manifestou com força também no Minimalismo, que além da questão do medium e da site-specificity, teve grande importância para o desenvolvimento de reflexões sobre os modos de registro dos trabalhos e sua inserção no circuito artístico das galerias. Também vale a pena salientar as propostas da Mail Art, concebida na década de 1960, pelo grupo Grupo Fluxus, que são bom exemplo de linguagem artística na qual a estrutura e o processo de criação determinam a própria obra que encontra um medium alternativo ao sistema. Dissertando sobre a Arte Correio, o artista brasileiro Paulo Bruscky defende em seu texto de 1981 que:

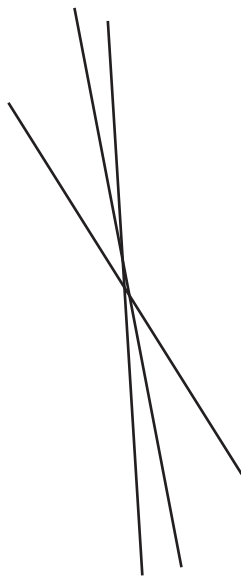
*“Esta arte encurtou as distâncias entre povos e países, proporcionando exposições e intercâmbios com grande facilidade, onde não há julgamento nem premiações dos trabalhos, como nos velhos salões e caducas bienais. Na Arte Correio, a arte retoma suas principais funções: a informação, o protesto e a denúncia.”*



“...o movimento dadá nega as definições disponíveis de arte e o próprio sistema de validação dos objetos artísticos. Trata-se de produzir, não “obras de arte”, mas intervenções, deliberadamente absurdas e inesperadas. As ações perturbadoras do dadaísmo se revelam na recusa às técnicas propriamente “artísticas” e na utilização de materiais e procedimentos da produção industrial, que são despidos de seus usos e objetivos habituais. O ready-made criado por Duchamp sintetiza esse conjunto de princípios e o espírito crítico que alimenta o dadaísmo: um objeto qualquer pode ser alçado à condição de obra de arte. Ao colocar, por exemplo, uma assinatura no mictório, Duchamp afirma que os objetos não possuem um valor em si, mas que o adquirem em função do juízo de um sujeito e da validação conferida a eles pela definição de uma autoria.” *READY-MADE*. In: *ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5370/ready-made>>. Acesso em: 19 de Nov. 2017. Verbetes da Enciclopédia.

O termo *site-specific* se refere a trabalhos artísticos criados para uma localização específica, de modo que se deslocado, na maioria das vezes perde seu significado. É um termo normalmente associado ao movimento *land-art* do qual faziam parte Richard Serra, Robert Smithson, Dennis Oppenheim, Michael Heizer, entre outros.

*Arte Correio e a grande rede: hoje, a arte é este comunicado*. In: FERREIRA, Glória. *Escritos de artistas: Anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006. Páginas: 182 – 197.

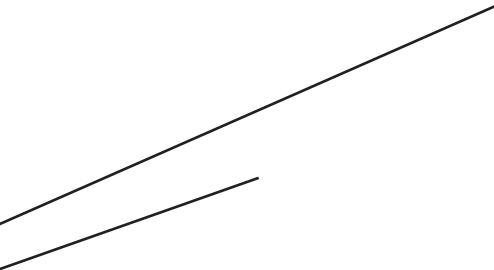


A escolha pela realidade virtual foi mais do que a opção por um meio que visasse a mobilidade como uma tentativa de desconexão com os espaços expositivos tradicionais, se deu na realidade pela praticidade de criar um ambiente que pudesse ser criado a partir de código, estabelecendo um diálogo com a linguagem de programação e com a visual. Neste diálogo as linguagens e os meios através dos quais se manifestam não foram tomados como instrumentos passivos, ao contrário, ao mesmo tempo criam e ocupam o espaço.

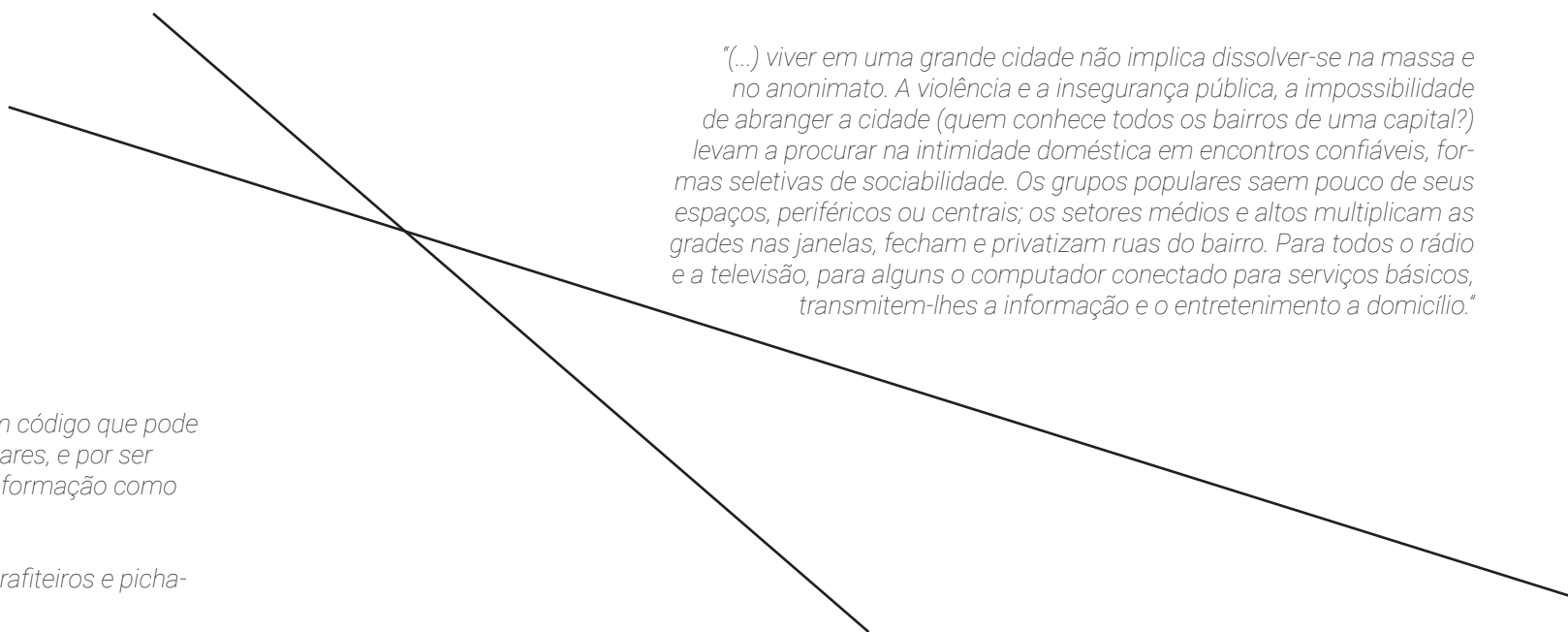
A plataforma de realidade virtual não implica um lugar específico no qual o ambiente está inserido, a localização se dá pelo discurso, que neste caso expõe a relação de co-autoria entre artista e medium através da composição randômica do ambiente. A historiadora da arte Miwon Kwon, apresenta uma reflexão sobre arte site-specific:

*"But more than these dual expansions of art into culture, which obviously diversify the site, the distinguishing characteristic of today's site-oriented art is the way in which both the art work's relationship to the actuality of a location (as site) and the social conditions of the institutional frame (as site) are subordinate to a discursively determined site that is delineated as a field of knowledge, intellectual exchange, or cultural debate. Furthermore, unlike previous models, this site is not defined as a precondition. Rather, it is generated by the work (often as "content"), and then verified by its convergence with an existing discursive formation."*

*KWON, Miwon. One place after another. Cambridge: MIT Press, 1997.*



Essa desterritorialização leva à busca por outros modos de intervir no espaço e de criação de modo geral. O site virtual que serve de locação para as informações e download do projeto é um modo de expor fora de um espaço fixo de galeria ou museu. Os adesivos com QR Code estampado - cujo conteúdo direciona diretamente ao site do projeto – também foram planejados para esse trabalho. Foram espalhados como modo de intervenção em diversos locais públicos, às vezes discretamente posicionados ao lado de outras intervenções como tags ou outros adesivos. Deste modo a apresentação do projeto se deu de modo fluido, independente e anônimo. O antropólogo Néstor Garcia Canclini ajuda a compreender a questão da hibridação dos modos de comunicação e assim colabora para o sentido adotado nesse trabalho:



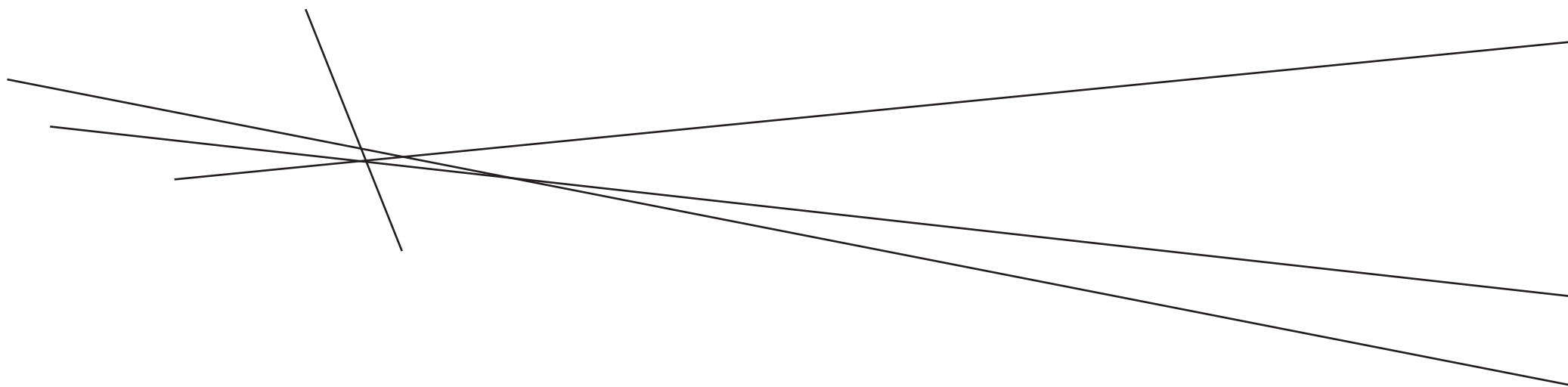
*"(...) viver em uma grande cidade não implica dissolver-se na massa e no anonimato. A violência e a insegurança pública, a impossibilidade de abranger a cidade (quem conhece todos os bairros de uma capital?) levam a procurar na intimidade doméstica em encontros confiáveis, formas seletivas de sociabilidade. Os grupos populares saem pouco de seus espaços, periféricos ou centrais; os setores médios e altos multiplicam as grades nas janelas, fecham e privatizam ruas do bairro. Para todos o rádio e a televisão, para alguns o computador conectado para serviços básicos, transmitem-lhes a informação e o entretenimento a domicílio."*

*QR Code, abreviação de Quick Response, é um código que pode ser escaneado pela maioria dos telefones celulares, e por ser interativo, pode ser associado a uma URI, ou informação como localização, ou e-mail.*

*tags são um tipo de assinatura utilizada por grafiteiros e pichadores.*

*CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1997.*

Tal como podemos verificar no cotidiano urbano do planeta, a intensificação da transferência da vida cultural para o espaço virtual faz com que seja cada vez mais comum que as pessoas inventem avatares que reforcem sua identidade – ou anonimato. Neste projeto, uso o codinome 1.0.1000 como um anti-avatar inspirado na obra *Um, Nenhum e Cem Mil* do escritor italiano Luigi Pirandello. No anonimato afirmo uma identidade neutra, buscando ressaltar a ironia das relações do processo de definição da auto-imagem, onde a exposição pessoal é resultado da busca bipartida entre as necessidades de identificação e diferenciação. Nas redes sociais principalmente, é frequente a tentativa de reforçar particularidades que caracterizam alguém como indivíduo (um ou 1), ao mesmo tempo que se necessita a inserção dentro de algum grupo (cem mil ou 1000) - político ou não. Abrir mão da identidade resulta no anonimato (nenhum ou 0), na busca pela neutralidade, pela potência do virtual que não foi atualizado ou concretizado em uma tendência.



*PIRANDELLO, Luigi. Um nenhum e cem mil. São Paulo: Cosac Naify, 2001.*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

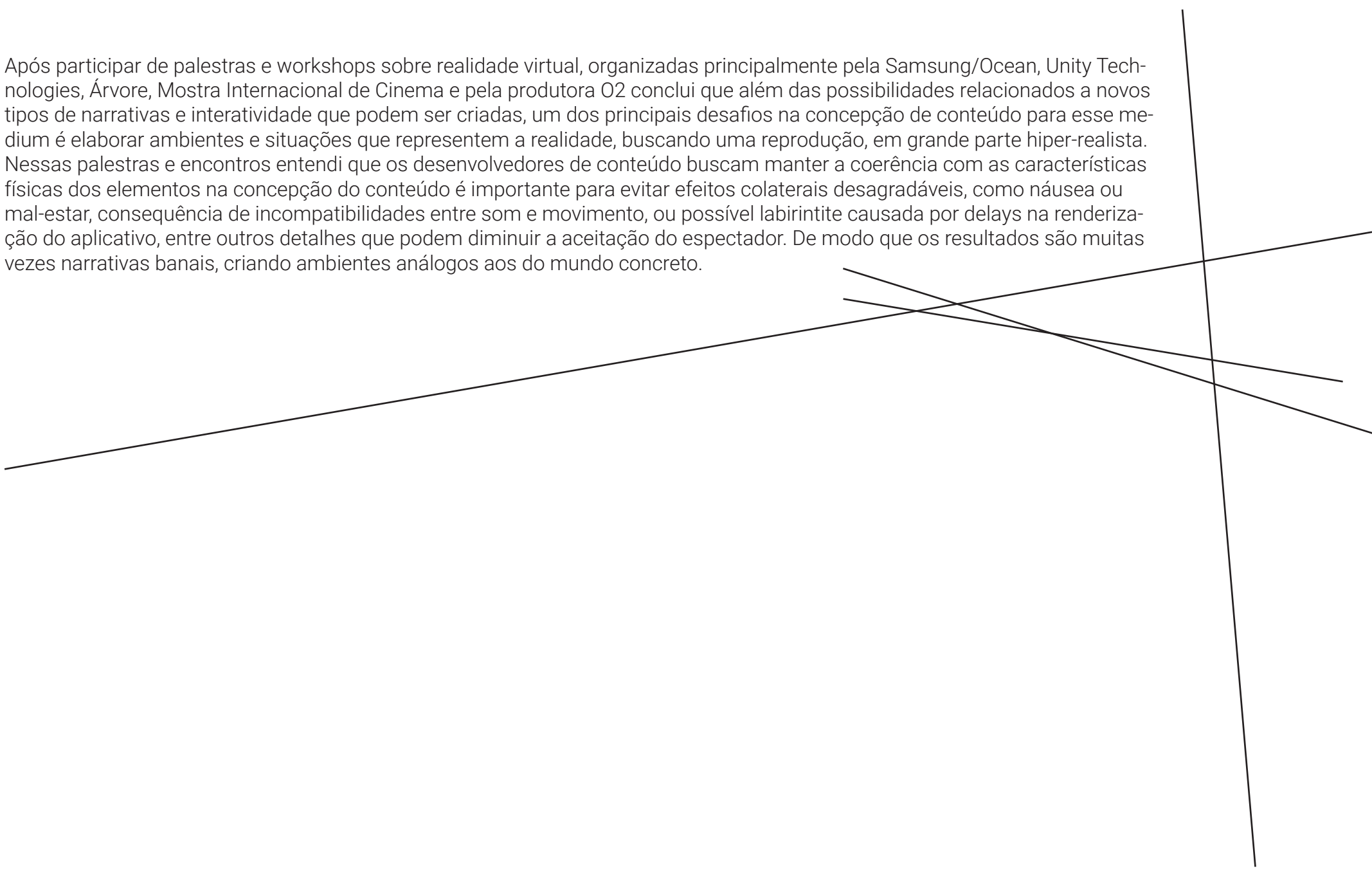


The background features several thin, black, straight lines of varying lengths and orientations. One line starts near the top left and extends diagonally towards the middle right. Another line starts near the bottom left and extends diagonally towards the top right. A third line is nearly vertical, positioned towards the right side of the page. These lines intersect and create a sense of dynamic movement and depth.

## Processo

O título A Land To Escape To sugere um trocadilho com landscape (paisagem) é uma apresentação de ambiente em que a percepção é dada por meio da suspensão consequência de uma re-espacialização. Feito a partir de uma tentativa do uso de alguns princípios da concepção de games - e outros tipos de conteúdo para realidade virtual - como narrativa, gravidade, objetos, texturas, topologia, trilha sonora, etc; o projeto ressignifica a função destes elementos. As partículas e objetos foram utilizados como intermediário entre a topologia e o fundo para criar ritmo e reforçar a dinâmica incoerente do ambiente. O áudio foi resultante de quatro faixas individuais sobrepostas, cada uma relacionada a um elemento - topologia, luz, objetos e partículas - e apresentando um bpm (batimento por segundo) diferente, a fim de criar camadas.

Após participar de palestras e workshops sobre realidade virtual, organizadas principalmente pela Samsung/Ocean, Unity Technologies, Árvore, Mostra Internacional de Cinema e pela produtora O2 conclui que além das possibilidades relacionados a novos tipos de narrativas e interatividade que podem ser criadas, um dos principais desafios na concepção de conteúdo para esse medium é elaborar ambientes e situações que representem a realidade, buscando uma reprodução, em grande parte hiper-realista. Nessas palestras e encontros entendi que os desenvolvedores de conteúdo buscam manter a coerência com as características físicas dos elementos na concepção do conteúdo é importante para evitar efeitos colaterais desagradáveis, como náusea ou mal-estar, consequência de incompatibilidades entre som e movimento, ou possível labirintite causada por delays na renderização do aplicativo, entre outros detalhes que podem diminuir a aceitação do espectador. De modo que os resultados são muitas vezes narrativas banais, criando ambientes análogos aos do mundo concreto.

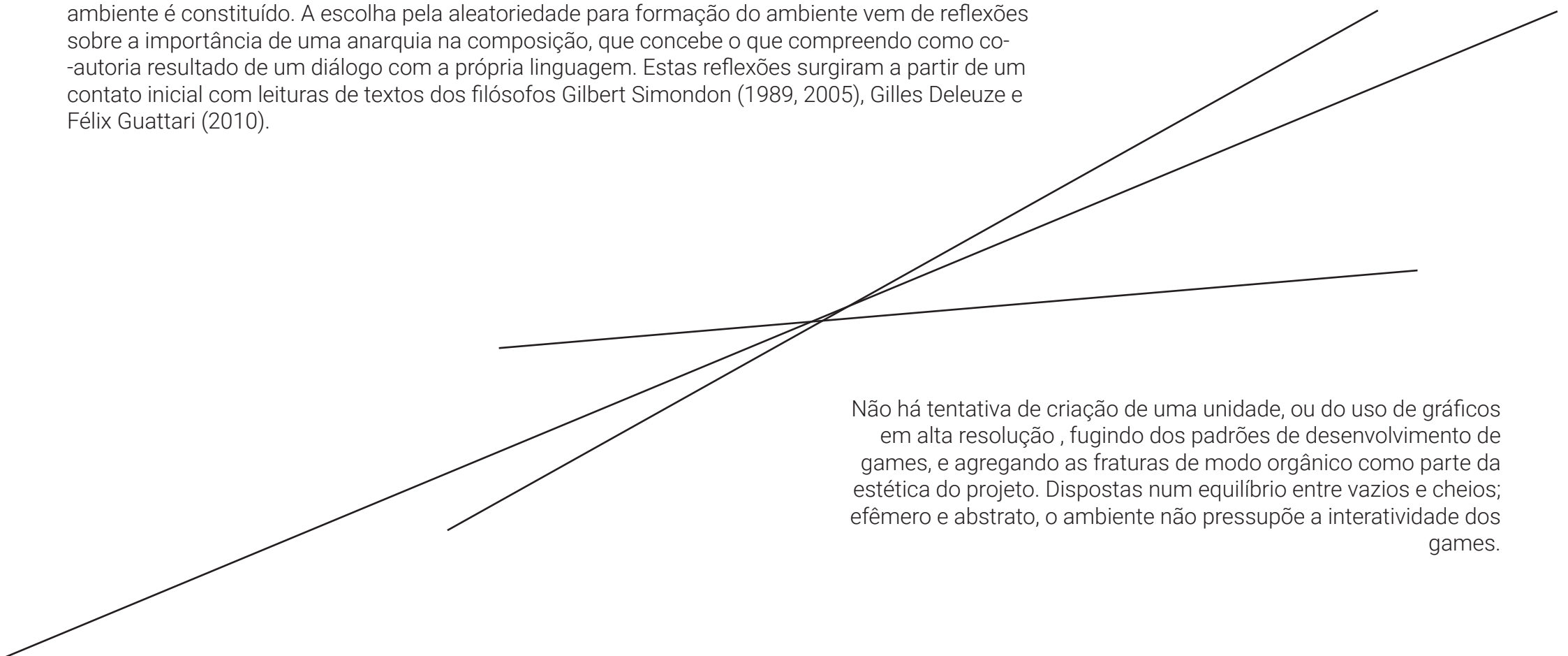
The image features several thin, black, abstract lines that intersect and cross each other across the right side of the page. One line is nearly vertical, while others are diagonal, creating a complex geometric pattern.



Portanto, levando em conta esse paradigma, busco como artista questionar a criação representativa da imagem análoga a dimensão real. Proponho uma imersão, cujo objetivo principal é romper com o espaço concreto onde o usuário se localiza fisicamente, apresentando uma realidade alternativa no qual as leis da física não se aplicam no modo usual, e onde a topologia do ambiente é composta de modo generativo, assumido que as imperfeições carregam potencialidade. Sobre perceptos e afetos, Deleuze e Guattari (2010) ajudam com a seguinte reflexão:

*“O artista cria blocos de perceptos e de afetos, mas a única lei da criação é que o composto deve ficar de pé sozinho. O mais difícil é que o artista o faça manter-se de pé sozinho. Para isso, é preciso por vezes muita inverossimilhança geométrica, imperfeição física, anomalia orgânica, do ponto de vista de um modelo suposto, do ponto de vista das percepções e afecções vividas; mas estes erros sublimes acedem à necessidade da arte, se são os meios interiores de manter de pé (ou sentado, ou deitado). Há uma possibilidade pictural que nada tem a ver com a possibilidade física, e que dá às posturas mais acrobáticas a força da verticalidade.”*

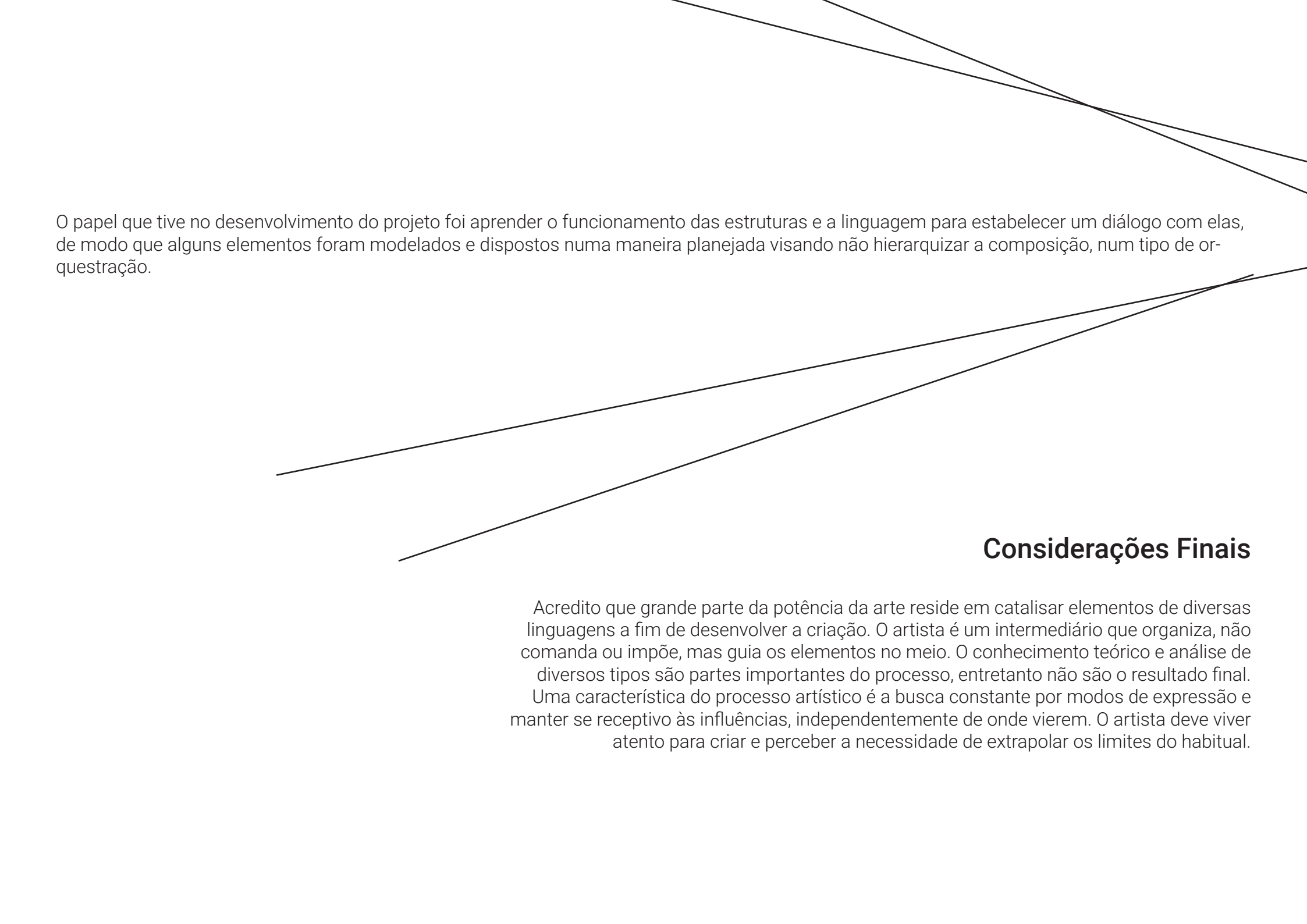
O código foi escrito na linguagem C Sharp e composto a partir dos elementos físicos selecionados como variáveis, sugeridas pelo padrão básico de funcionamento do programa Unity 3D. A formação da topologia se dá de modo randômico, assim, cada vez que o aplicativo é inicializado um novo ambiente é constituído. A escolha pela aleatoriedade para formação do ambiente vem de reflexões sobre a importância de uma anarquia na composição, que concebe o que compreendo como co-  
-autoria resultado de um diálogo com a própria linguagem. Estas reflexões surgiram a partir de um contato inicial com leituras de textos dos filósofos Gilbert Simondon (1989, 2005), Gilles Deleuze e Félix Guattari (2010).



Não há tentativa de criação de uma unidade, ou do uso de gráficos em alta resolução, fugindo dos padrões de desenvolvimento de games, e agregando as fraturas de modo orgânico como parte da estética do projeto. Dispostas num equilíbrio entre vazios e cheios; efêmero e abstrato, o ambiente não pressupõe a interatividade dos games.

*C Sharp (C#), é uma linguagem de programação orientada a objeto, desenvolvida pela Microsoft. É a mais utilizada pelos desenvolvedores de games, entretanto também há opções como Boo e JavaScript para a mesma finalidade.*

*de modo geral no desenvolvimento de games aparecer partes da malha, ou estrutura interna de um objeto é um problema a ser evitado, normalmente caracteriza um conteúdo ruim, cujos polígonos não foram calculados de modo correto.*

The image features several thin, black, diagonal lines that create a sense of movement and depth. These lines originate from the top and right edges and extend towards the bottom and left, intersecting to form a series of overlapping, elongated shapes. The overall effect is minimalist and architectural.

O papel que tive no desenvolvimento do projeto foi aprender o funcionamento das estruturas e a linguagem para estabelecer um diálogo com elas, de modo que alguns elementos foram modelados e dispostos numa maneira planejada visando não hierarquizar a composição, num tipo de orquestração.

## Considerações Finais

Acredito que grande parte da potência da arte reside em catalisar elementos de diversas linguagens a fim de desenvolver a criação. O artista é um intermediário que organiza, não comanda ou impõe, mas guia os elementos no meio. O conhecimento teórico e análise de diversos tipos são partes importantes do processo, entretanto não são o resultado final. Uma característica do processo artístico é a busca constante por modos de expressão e manter se receptivo às influências, independentemente de onde vierem. O artista deve viver atento para criar e perceber a necessidade de extrapolar os limites do habitual.

# Código

## CHANGING MESHES

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
```

```
public class changeMesh : MonoBehaviour {
```

```
    private int i = 0;
    [SerializeField]
    private int maxSpawn = 0;
    private bool startApp = true;
    private bool oneTime = true;
```

```
    private Mesh mesh;
    private Vector3[] vertices;
```

```
    public GameObject[] particles;
    public GameObject buttons;
    public GameObject spawnObject;
    public GameObject[] audioObj;
```

```
    public float g = 0;
    public float timer;
    public float totalTimer;
```

```
    public int distance;
```

```
    // Use this for initialization
```

```
    void Start ()
```

```
    {
        mesh = GetComponent<MeshFilter>().mesh;
        vertices = mesh.vertices;
```

```
        //Loop();
        sphereGlobe = GameObject.Find("GLOB0360").GetComponent<
MeshRenderer>().material;
        StartCoroutine(BackgroundColorLoop());
    }

    void Loop()
    {
        //for (y = 0; y < qntVezes; y++)
        //{
            i = Random.Range(0, vertices.Length);
            vertices[i] += Vector3.RotateTowards(vertices[i], transform.posi-
tion, 1, 1) * Time.deltaTime * g * 1;
            mesh.vertices = vertices;
            mesh.RecalculateBounds();
        //}
    }

    IEnumerator BeginApp()
    {
        oneTime = false;
        for (int y = 0; y < particles.Length; y++)
        {
            particles[y].SetActive(true);
            yield return new WaitForSeconds(1f);
        }

        for (int y = 0; y <= maxSpawn; y++)
        {
            Vector3 pos = Random.onUnitSphere * distance;
            GameObject go = Instantiate(spawnObject, pos, transform.ropa-
tion);
        }

        for (int y = 0; y < audioObj.Length; y++)
        {
```

```

        audioObj[y].GetComponent<AudioSource>().Play();
    }

    startApp = false;
}

private void Update()
{
    if (startApp)
    {
        if (oneTime)
        {
            StartCoroutine(BeginApp());
        }
    }
    else
    {
        if (timer < totalTimer)
        {
            Loop();
            timer += Time.deltaTime;
        }
        else
        {
            buttons.SetActive(true);
        }
    }
}

public Color color;
public int timeChangeBG;
public Material sphereGlobe;
public bool desActv;

IEnumerator BackgroundColorLoop()
{

```

```

    if (!desActv)
    {
        float clrInt;
        yield return new WaitForSeconds(0.5f);
        clrInt = Random.Range(0, 1f);
        color = new Color(clrInt, clrInt, clrInt, 255);
        sphereGlobe.color = color;
        StartCoroutine(BackgroundColorLoop());
    }
}

public void ChangeColor(bool actv)
{
    desActv = actv;
    StartCoroutine(BackgroundColorLoop());
}
}

```

MOVE SCRIPT

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class moveScript : MonoBehaviour {

    public GameObject player, panelDes, panelActv, movePositionUpDown;
    public GameObject[] movePosition;
    public Material sphereGlobe;
    public bool active, desactv, updown;
    public float vel;
    public int i, oldI = -1, timeChangeBG;

    public Color color;
    public AudioClip fundoRapido, fundoNormal;

```

```

private void OnEnable()
{
    GetComponent<Button>().enabled = true;
    GetComponent<Image>().enabled = true;
}

private void Start()
{
    player = GameObject.FindWithTag("Player");
    sphereGlobe = GameObject.Find("GLOBO360").GetComponent<
MeshRenderer>().material;
}

public void ActiveClick()
{
    active = true;
    i = Random.Range(0, movePosition.Length);
    if(oldI == -1)
    {
        oldI = i;
    }
    else
    {
        if(i == oldI)
        {
            ActiveClick();
        }
        else
        {
            oldI = i;
        }
    }
}
}

```

```

public void ChangeUpDown()
{
    updown = true;
}

public void ChangeBackgroundColor()
{
    StartCoroutine(BackgroundColor());
}

IEnumerator BackgroundColor()
{
    float timer = 0;
    float clrInt;
    GameObject.Find("GLOBO360").GetComponent<AudioSource>().clip =
fundoRapido;
    GameObject.Find("GLOBO360").GetComponent<AudioSource>().Play();
    while (timer < timeChangeBG)
    {
        yield return new WaitForSeconds(0.05f);
        timer += Time.deltaTime;
        clrInt = Random.Range(0f, 1f);
        color = new Color(clrInt, clrInt, clrInt, 255);
        sphereGlobe.color = color;
        Debug.Log(timer);
        Debug.Log(sphereGlobe.color);
    }

    GameObject.Find("Sphere_Change").GetComponent<changeMesh>().
ChangeColor(false);
    yield return new WaitForSeconds(0f);
    GameObject.Find("GLOBO360").GetComponent<AudioSource>().clip =
fundoNormal;
    GameObject.Find("GLOBO360").GetComponent<AudioSource>().Play();
}
}

```

```

public void DesactvObj()
{
    desactv = true;
}

private void Update()
{
    if (active)
    {
        //GetComponent<Button>().enabled = false;
        //GetComponent<Image>().enabled = false;

        player.transform.localPosition = Vector3.Lerp(player.transform.position,
movePosition[i].transform.position, Time.deltaTime * vel);

        if (Vector3.Distance(player.transform.position, movePosition[i].transform.
position) < 0.01f)
        {
            active = false;
            player.transform.position = movePosition[i].transform.position;
            if (desactv)
            {
                desactv = false;
                panelDes.SetActive(false);
                panelActv.SetActive(true);
            }
            //this.gameObject.SetActive(false);
        }
    }
}

if(updown)
{
    player.transform.position = movePositionUpDown.transform.position;
    player.transform.rotation = movePositionUpDown.transform.rotation;
    if (desactv)
    {
        desactv = false;

```

```

        panelDes.SetActive(false);
        panelActv.SetActive(true);
    }
    updown = false;
    //this.gameObject.SetActive(false);
}
}
}
}

```

### MOVIMENT SCRIPT

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class movimentScript : MonoBehaviour
{
    [SerializeField]
    private int choseDirection;
    [SerializeField]
    private float posX, posY, posZ;
    [SerializeField]
    private float posXini, posYini, posZini;
    [SerializeField]
    private float speed;

    private Quaternion qTo;

    public bool moving;

    void Awake()
    {
        choseDirection = Random.Range(0, 3);
        posXini = transform.position.x;
        posYini = transform.position.y;

```

```

posZini = transform.position.z;

posX = Random.Range(transform.position.x+10, transform.position.x +
50);
posY = Random.Range(transform.position.y+10, transform.position.y +
50);
posZ = Random.Range(transform.position.z+10, transform.position.z +
50);

speed = Random.Range(0f, 1f);
}

private void Update()
{
switch (choseDirection)
{
case 0:
if (!moving)
{
transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, new Vec-
tor3(posX, transform.position.y, transform.position.z), Time.deltaTime *
speed);

Vector3 relativeWayPointPos = transform.InverseTransformPoin-
t(new Vector3(posX, transform.position.y, transform.position.z));

if ((relativeWayPointPos.magnitude < 1f))
{
moving = true;
}
}
else
{
transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, new Vec-
tor3(posXini, transform.position.y, transform.position.z), Time.deltaTime *
speed);

```

```

Vector3 relativeWayPointPos = transform.InverseTransformPoin-
t(new Vector3(posXini, transform.position.y, transform.position.z));

if ((relativeWayPointPos.magnitude < 1f))
{
moving = false;
}
}

break;

case 1:
if (!moving)
{
transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, new Vec-
tor3(transform.position.x, posY, transform.position.z), Time.deltaTime *
speed);

Vector3 relativeWayPointPos = transform.InverseTransformPoin-
t(new Vector3(transform.position.x, posY, transform.position.z));

if ((relativeWayPointPos.magnitude < 1f))
{
moving = true;
}
}
else
{
transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, new Vec-
tor3(transform.position.x, posYini, transform.position.z), Time.deltaTime *
speed);

Vector3 relativeWayPointPos = transform.InverseTransformPoin-
t(new Vector3(transform.position.x, posYini, transform.position.z));

```



```

    if ((relativeWayPointPos.magnitude < 1f))
    {
        moving = false;
    }
}
break;

```

case 2:

```

    if (!moving)
    {
        transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, new Vector3(transform.position.x, transform.position.y, posZ), Time.deltaTime * speed);

```

```

        Vector3 relativeWayPointPos = transform.InverseTransformPoint(new Vector3(transform.position.x, transform.position.y, posZ));

```

```

        if ((relativeWayPointPos.magnitude < 1f))
        {
            moving = true;
        }
    }
else
{

```

```

    transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, new Vector3(transform.position.x, transform.position.y, posZini), Time.deltaTime * speed);

```

```

    Vector3 relativeWayPointPos = transform.InverseTransformPoint(new Vector3(transform.position.x, transform.position.y, posZini));

```

```

    if ((relativeWayPointPos.magnitude < 1f))
    {
        moving = false;
    }
}

```

```

        break;
    }
    transform.Rotate(posX * speed, posY * speed, posZ * speed);
}
}

```

OBJECT FADE

```

using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.SceneManagement;

```

```

public class objectFade : MonoBehaviour
{

```

```

    /// <summary>
    /// How long it takes to fade.
    /// </summary>
    public float fadeTime = 2.0f;

```

```

    /// <summary>
    /// The initial screen color.
    /// </summary>

```

```

    public Color fadeColorIn = new Color(0.01f, 0.01f, 0.01f, 1.0f);
    public Color fadeColorOut = new Color(0.01f, 0.01f, 0.01f, 0.0f);

```

```

    public Material fadeMaterial = null;
    private bool isFading = false;
    private YieldInstruction fadeInstruction = new WaitForEndOfFrame();

```

```

    public GameObject videoObj;
    public GameObject bt;

```

```

    public bool changeScene = false;

```

```

/// <summary>
/// Initialize.
/// </summary>
void Awake()
{
    // create the fade material
    fadeMaterial = GetComponent<MeshRenderer>().material;
    Color alpha = fadeMaterial.color;
    alpha.a = 1;
    fadeMaterial.color = alpha;
}

```

```

/// <summary>
/// Starts the fade in
/// </summary>
void OnEnable()
{
    StartCoroutine(FadeIn());
}

```

```

/// <summary>
/// Starts a fade in when a new level is loaded
/// </summary>
void OnLevelWasLoaded(int level)
{
    StartCoroutine(FadeIn());
}

```

```

/// <summary>
/// Cleans up the fade material
/// </summary>
void OnDestroy()
{
    if (fadeMaterial != null)
    {

```

```

        Destroy(fadeMaterial);
    }
}

```

```

/// <summary>
/// Fades alpha from 1.0 to 0.0
/// </summary>
IEnumerator FadeIn()
{
    yield return new WaitForSeconds(1f);

```

```

    float elapsedTime = 0.0f;
    fadeMaterial.color = fadeColorIn;
    Color color = fadeColorIn;
    isFading = true;
    while (elapsedTime < fadeTime)
    {
        yield return fadeInstruction;
        elapsedTime += Time.deltaTime;
        color.a = 1.0f - Mathf.Clamp01(elapsedTime / fadeTime);
        fadeMaterial.color = color;
    }

```

```

    isFading = false;

```

```

}

```

```

IEnumerator FadeOut()
{
    float elapsedTime = 0.0f;
    fadeMaterial.color = fadeColorOut;
    Color color = fadeColorOut;
    isFading = true;

```

```
while (elapsedTime < fadeTime)
{
    yield return fadeInstruction;
    elapsedTime += Time.deltaTime;
    color.a = 0.0f + Mathf.Clamp01(elapsedTime / fadeTime);
    fadeMaterial.color = color;
}
isFading = false;
```

```
StartFadeIn();
```

```
}
```

```
public void StartVideo()
```

```
{
```

```
    changeScene = true;
```

```
}
```

```
public void StartFadeIn()
```

```
{
```

```
    StartCoroutine(FadeIn());
```

```
}
```

```
public void StartFadeOut()
```

```
{
```

```
    StartCoroutine(FadeOut());
```

```
}
```

```
}
```

## Referências Bibliográficas

AUGÉ, Marc. Sobre lugares e não-lugares. Campinas: Papyrus Editora, 2010.

\_\_\_\_\_. Por uma antropologia da mobilidade. Maceió: EDUFAL, 2009.

BERMAN, Ila. Expanded Field Architectural Installation Beyond Art. Nova Iorque: Applied Research + Design Publishing, 2016.

BRISSAC-PEIXOTO, Nelson. Paisagens Críticas. São Paulo: EDUC, 2010.

CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1997.

CERTEAU, Michel. A invenção do cotidiano: artes de fazer. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

CRARY, Jonathan. Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture. Cambridge: MIT Press, 1999.

CRIMP, Douglas. Sobre as ruínas do museu. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. O Que É A Filosofia. São Paulo: Editora 34, 2010.

FABRIS, Annateresa. Fragmentos urbanos. Barueri: Studio Nobel, 2000.

FERREIRA, Glória. Escritos de artistas: Anos 60/70. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado. São Paulo: Cosacnaify, 2007.

FOSTER, Hal. Complexo arte-arquitetura. São Paulo: Editora Cosacnaify, 2015.

\_\_\_\_\_. O retorno do real. São Paulo: Editora Cosacnaify, 2015.

FOUCAULT, Michel. Utopian Body. In Utopies et Heterotopies. Paris, 1966.

FREIRE, Emerson. Da sensação ausente à sensação como potência: tema e variações sobre a relação arte-tecnologia. Tese de Pós-Doutorado, Campinas, 2012.

HALL, Stuart. Identidade e diferença. Petrópolis: Editora Vozes, 2005.

HARVEY, David. A condição pós-moderna. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

HUYSSSEN, Andreas. Nostalgia de Ruínas. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2013.

KANDINSKY, Wassily. Concerning the spiritual in art. Nova York: Dover Publications Inc, 1977.

KWON, Miwon. One Place After Another. Cambridge: MIT Press, 1997.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 2003.

MASSUMI, Brian. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. USA: Duke University Press, 2002.

McLUHAN, Marshal. Os Meios De Comunicação Como Extensões Do Homem. São Paulo: Cultrix, 1969.

O'DOHERTY, Brian. No Interior Do Cubo Branco - a Ideologia Do Espaço Da Arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

OITICICA, Hélio. Aspiro ao grande labirinto. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda, 1986.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. Petrópolis: Vozes, 1978.

PIRANDELLO, Luigi. Um nenhum e cem mil. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

SCHELL, Jesse. The art of game design. Londres: CRC Press, 2015.

SIMONDON, Gilbert. Du mode d'existence des objets techniques. Paris: Aubier, 1989.

\_\_\_\_\_. L'individuation À La Lumière Des Notions De Forme Et D'information. Grenoble: Éditions Jérôme Millon 2005.

STERLING, Bruce. The hacker crackdown. New York: Bantam Books, 1992.

\_\_\_\_\_. Shaping things. Cambridge: MIT Press, 2005.

VIRILIO, Paul. O espaço crítico. São Paulo: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_. The administration of fear. Cambridge: MIT Press, 2012.