

reflexões sobre
ARTE visual
v.4 n.3 fevereiro de 2023

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO

Imersão e Espetacularização.



Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAAALC/UFMS, 09/08/21

Edição:

Reflexões Vol.4, No.3, fevereiro 2023 – Imersão e Espetacularização.

Periodicidade: quinzenal

Campo Grande - MS

Capa: Imagina Picasso – The Immersive Exhibition - Official Site. Imagem de divulgação tratada, obtida em: <https://www.imagine-picasso.com/landing-page/?lang=pt-br>

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

O acesso é público e gratuito.

Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

Nos últimos anos as Obras de Arte Visual, de domínio público, vem sendo espetacularizadas por meio das tecnologias digitais. Recursos Multissensoriais recorrem às imagens, sons e movimentos lançados ao espaço por meio de audiovisuais e projeções assombrosas e imensamente “lindas”.

É difícil não se encantar e imergir em tais espetáculos tal é o apelo e anestesiamiento que proporcionam aos sentidos.

As tecnologias substituem, sem qualquer cerimônia, as obras físicas produzidas pelos artistas por meio de sua cognição, concepção e psicomotricidade, cujo esforço envolveu habilidades e domínio de instrumentos “retrógrados” como lápis e pincéis, para realiza-las em suportes “ultrapassados” como papéis e telas que agora ressurgem na “glória” multimidiática dos *leds*.

Sinal dos tempos...

A mim parece uma das faces visíveis e explícitas do que Guy Debord apontava, em 1967, no seu livro *“A Sociedade do Espetáculo”*. Nele o autor desenvolveu uma análise dura da construção de um processo de alienação com base na fragilidade ideológica da sociedade e a força do poder econômico, apontando o Espetáculo como forma de neutralização e dominação social.

Alguns fragmentos “Debordianos” do primeiro capítulo do livro podem ajudar a esclarecer isto:

“1- Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era directamente vivido se afastou numa representação”.

“4- O espectáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens”.

“9- No mundo realmente reinvertido, o verdadeiro é um momento do falso”.

Ao aprofundar a leitura muito mais constatações como estas podem ser encontradas e se tornarem estímulos para reflexões sobre a questão da Espetacularização da Arte e da Cultura como um todo:

“ 12- O espectáculo apresenta-se como uma enorme positividade indiscutível e inacessível. Ele nada mais diz senão que “o que aparece é bom, o que é bom aparece”. A atitude que ele exige por princípio é esta aceitação passiva que, na verdade, ele já obteve pela sua maneira de aparecer sem réplica, pelo seu monopólio da aparência”.

“ 13- O carácter fundamentalmente tautológico do espectáculo decorre do simples facto de os seus meios serem ao mesmo tempo a sua finalidade. Ele é o sol que não tem poente, no império da passividade moderna. Recobre toda a superfície do mundo e banha-se indefinidamente na sua própria glória”.

“ 14- A sociedade que repousa sobre a indústria moderna não é fortuitamente ou superficialmente espectacular, ela é fundamentalmente espectacularista. No espectáculo, imagem da economia reinante, o fim não é nada, o desenvolvimento é tudo. O espectáculo não quer chegar a outra coisa senão a si próprio”.
E por aí vai...

Para melhor compreensão de tais aspectos sugiro a leitura do livro de Debord. Ele está organizado em tópicos numerados que podem ser lidos e analisados individualmente levando à tomada de consciência sobre os aspectos apontados e valores debatidos por ele. Uma grande lição para entender e lidar com a Indústria Cultural e a Indústria do Espetáculo sob as quais o tempo atual submerge.

Neste sentido, antes de enaltecer e glorificar as chamadas Imersões produzidas a partir das obras de artistas Modernistas, como tem sido comum nos dias atuais, é necessário fazer uma reflexão consciente sobre todas estas “criações” e/ou “apropriações” de caráter tecnológico que “desapropriam” os aspectos originais das obras, mutilando-as conceitualmente transformando-as em mera diversão, em entretenimento.

Talvez, para alguns, a posição aqui apontada pareça dura, no entanto, a intenção é aprofundar as análises sobre o modo como as tecnologias interferem na apreciação artística transformando-as em coisas que não são, ou seja, que não foram projetadas para serem transformadas em espetáculo, isto se deve a profissionais que adotam recursos tecnológicos destinados, em geral, a comercializar tais eventos.

No mundo capitalista não há inocência, tudo gira em torno do lucro, independente de quem ou do que deve ser suplantado para tanto. Tenho abordado vários aspectos que relacionam Arte Visual e tecnologia. Vale a pena reler as publicações: V.2 N.14 - *Da Fotografia à Cripto Art*, V.2 N.15 - *O Picasso queimado, a NFT Art*, V.3 N.7 - *Metaverso, Metaarte e Metanoia* e V.4 N.2 - *IA versus AV: Inteligência Artificial e Arte Visual*.

O assédio das novas tecnologias computacionais sobre a Arte, em todas suas modalidades, tem chamado a atenção do público, seja a favor, contra ou indiferente. Penso que a favor estão as pessoas que enaltecem as tecnologias e as consideram como um desdobramento “natural” da indústria contemporânea e mais uma ferramenta de avanço sociocultural.

As que estão contra, parecem saudosistas, aquelas que, independente dos avanços tecnológicos, ainda acreditam que as coisas deveriam ser feitas como no passado. As indiferentes são as que não tem posição definida por não saberem do que se trata ou por serem envolvidas no próprio espetáculo degustando-o da maneira como foi construído: para deleite sensorial.

Qualquer uma destas posições permitem e admitem que tais espetáculos sejam integrados ao contexto supostamente artístico sem qualquer análise crítica à respeito do que significam e como significam enquanto fragmentação dos valores conceituais e estéticos que são escamoteados por este tipo de espetáculo. Não se trata mais do autor, mas sim de certas obras que permitem, como disse, deleite sensorial.

O maravilhoso ou maravilhamento se dá pela imersão, como se diz, e não pela reflexão e reconhecimento das obras originais, mas sim pelo recurso digital aplicado a algumas obras. Pode-se argumentar que tais espetáculos levam as obras ao grande público e que são um meio de difusão cultural. Justificativas como estas são viáveis para convencer promotores e agentes de espetáculos mas não para promover conhecimento.

Não significa que ir a um espetáculo deste tipo sobre obras de Monet, Van Gogh ou Picasso que as pessoas, em geral, fiquem altamente estimuladas a buscar mais informações sobre tais artistas ou sobre a Arte como um todo. Não me parece que tais espetáculos sejam “trampolins” para o aprendizado ou ensino sobre Arte, mas simplesmente um entretenimento e, como tal, fadado ao esquecimento.

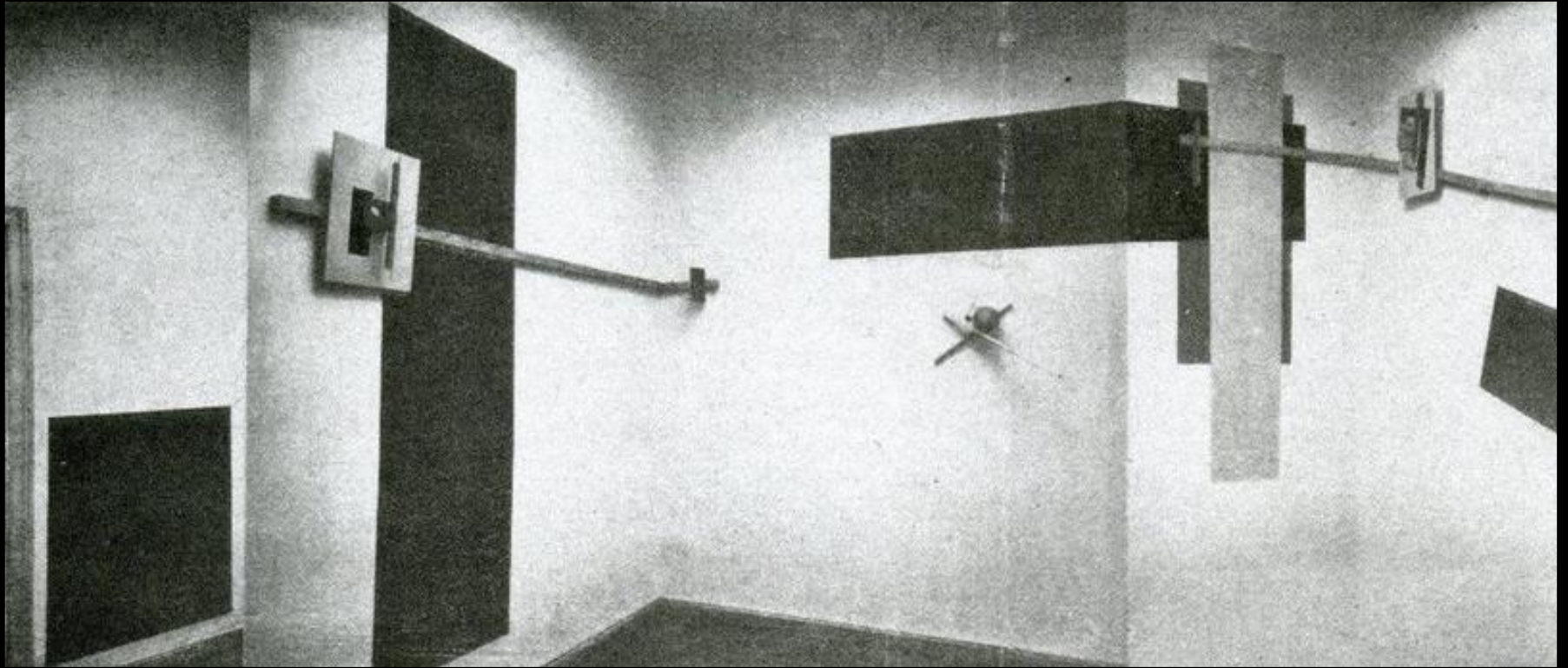
De acordo com esta linha de argumentação minha posição parece ser contrária a tais espetáculos, no entanto quero dar um “desconto” em benefício de alguns argumentos que podem se tornar relevantes em prol e benefício deles. Uma primeira questão diz respeito à Curadoria destes eventos. Como se sabe, hoje em dia, muitos eventos em Arte Visual são organizados por meio de Curadorias.

A Curadoria em Arte Visual diz respeito à seleção de obras ou artistas, organização estrutural e logística do evento, orientação física e conceitual, bem como objetivos e públicos para os quais tais eventos se destinam. Bem, tendo tudo isto em vista, pode-se dizer que a organização de um espetáculo multimidiático é semelhante, com certeza, quem diz isto está parcialmente correto. Contudo há diferenças substanciais.

Para entendê-las é necessário voltar um pouco no tempo da História da Arte no intuito de rastrear como isto aconteceu e quais caminhos estão sendo apontados no contexto atual. Pode-se dizer que as ocorrências “Imersivas” surgiram com as chamadas “Instalações” que passaram a ocupar os espaços expositivos desde as primeiras décadas do século passado instigando o público à interação com o espaço/ambiente.



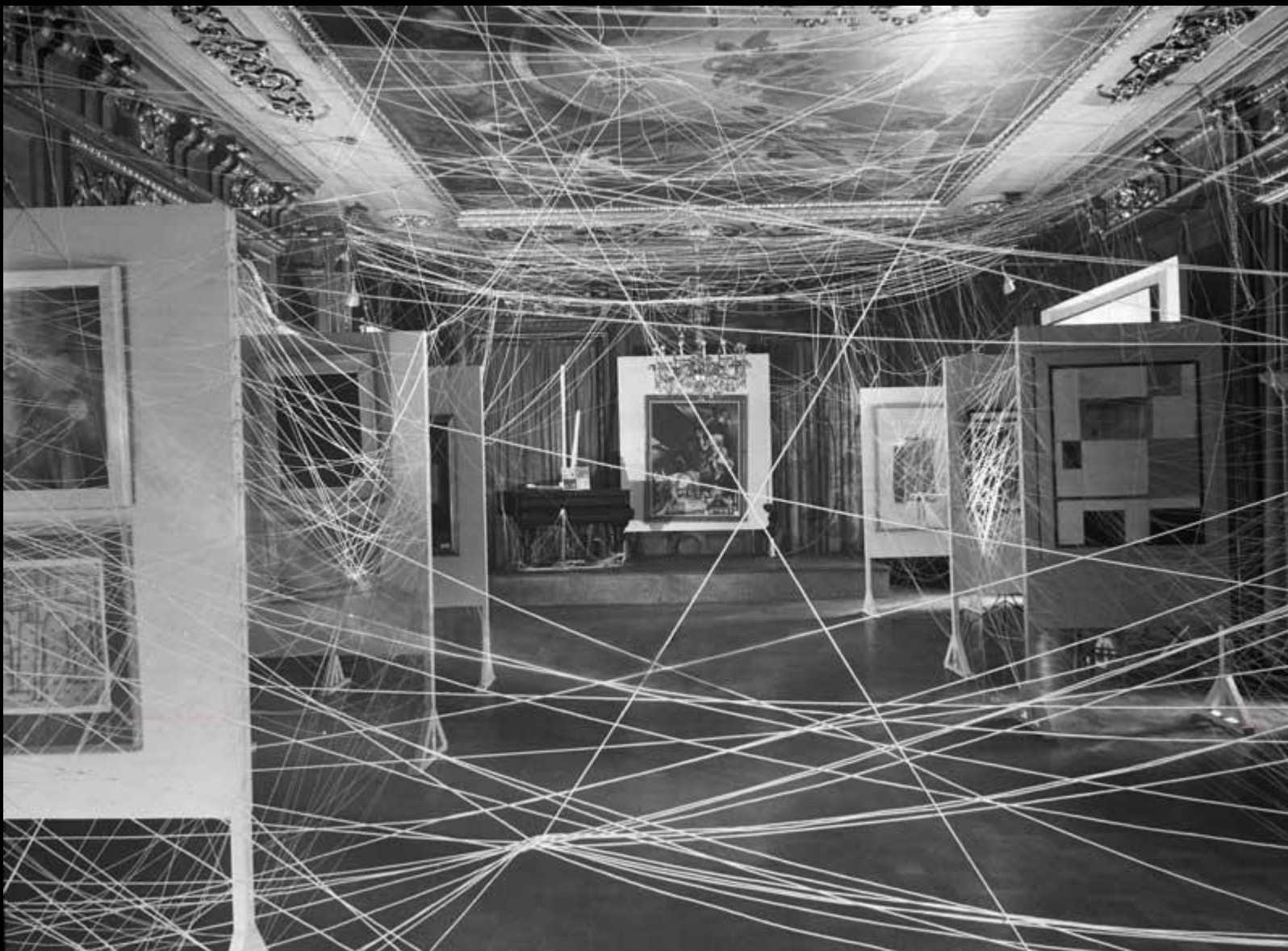
As mostras Dadaístas, realizadas no Cabaré Voltaire, em Zurique na Suíça, por volta de 1918, já antecipavam este tipo de manifestação.



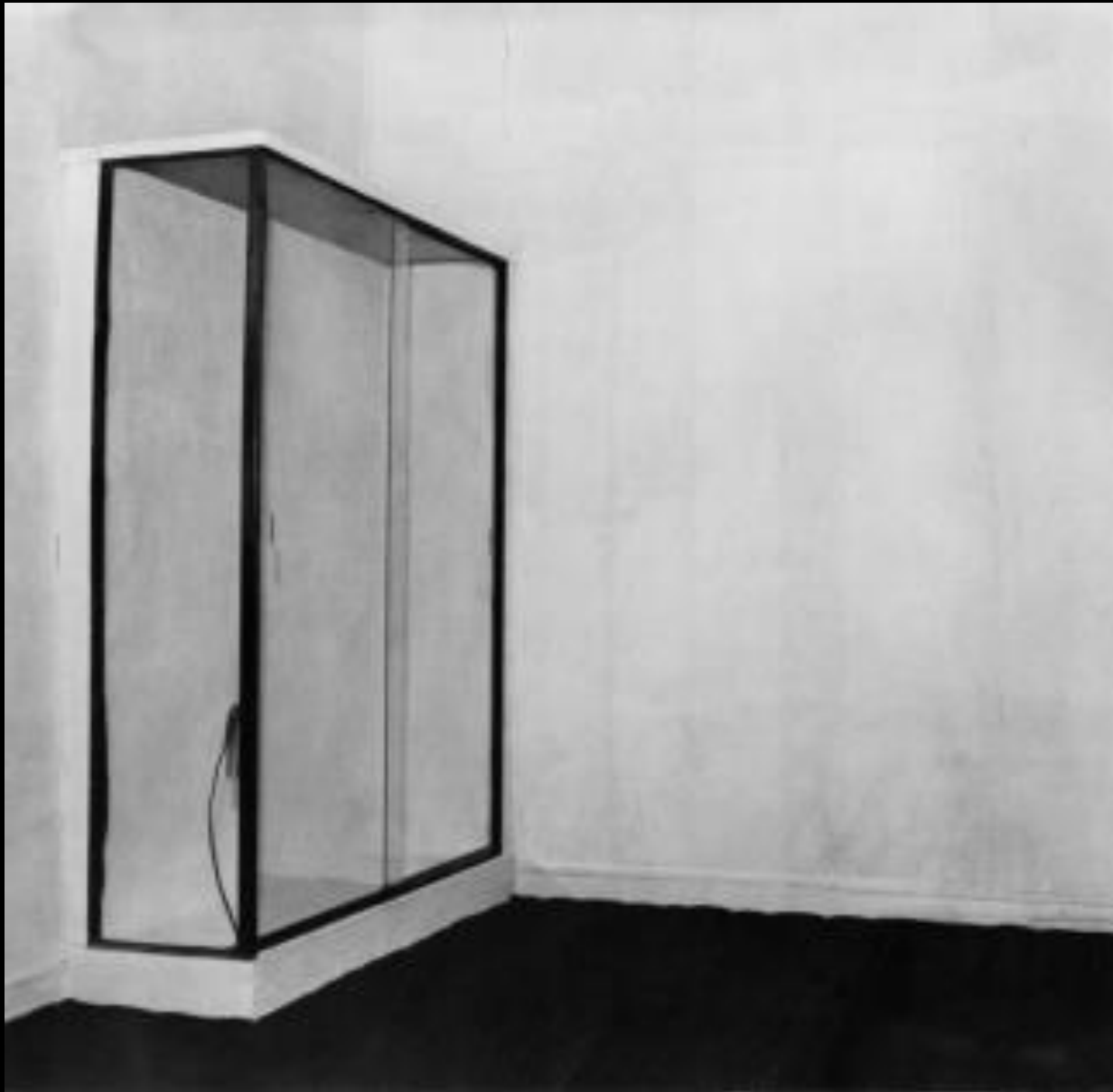
Espaços Proun (1923), de El Lissitzky, no Construtivismo russo também apelava para as Instalações como meio de interação.



Marcel Duchamp: *Cent e Vinte Sacos de Carvão suspensos no teto sobre um fogão*. Exposição Internacional do Surrealismo, 1938, Paris, explora e viabiliza a ocupação do ambiente apontando a possibilidade da “imersão”.



“Milhas de barbante”, de Marcel Duchamp, 1942. Instalação na mostra Primeiros documentos do surrealismo. Fonte: John D. Schiff, Museu de Arte da Filadélfia, reforça a possibilidade imersiva.



O vazio,
instalação de
Yves Klein,
1958, a
desdobra.



O artista e performer Hélio Oiticica realizou a instalação Tropicália, em 1967, e traz esta modalidade para cá.



Cildo Meirelles, Desvio para o Vermelho, 2009, no Instituto Inhotim, MG, consolida esta postura.

Pode-se entender os processos imersivos como Manifestações Sincréticas. O Sincretismo é a junção de diferentes meios para obtenção de resultados comuns. O Audiovisual, é um exemplo disto. Neste caso, a questão imersiva implica em diferentes meios sejam plástico/visuais, ambientais, performáticos, projeções, sonorizações entre outros meios. Como exemplo cito a Cia. Lúdica, coletivo artístico teatral que atua em São Paulo desde 1994.

O uso de vários meios com o fim de promover a interação/imersão por meio de vários recursos participativos entre artistas e público em seus espetáculos é uma estratégia que requer imersão “real” e não virtual.



<https://www.cialudica.com.br/imersao-artistica-multipla>

Com estas imagens percebe-se que o percurso das Instalações não é novo e a questão da “Imersão” já estava em curso desde os primeiros anos do século XX. A grande diferença é que as imersões promovidas pelas instalações eram “reais” e não “virtuais”. Há uma materialidade que impõe aos corpos a sensorialidade do espaço e dos objetos, nada é ilusão ou simulação, mas “realidade”.

Ao contrário das supostas instalações realizadas por meio das mostras “imersivas” que levam o público a experiências multi ou poli sensoriais, recorrendo a recursos como projeções de vídeos, luzes, cores, sons e olfativos para envolver e, quem sabe, anestesiar visitantes. Não quero dizer com isto que a Arte contemporânea não possa lançar mão de tais estratégias em suas manifestações.

A questão é não ficar só na espetacularização amparada em efeitos de sentido que obliteram a razão inicial das Obras de Arte que é promover a interação mediante sua presença física. Apropriar-se de uma ou várias obras artísticas dando-lhes tratamento digital e cenográfico fabulosos não as transforma em novas obras, apenas promovem a sensação de ocorrências artísticas quando, de fato, não são. Correm o risco de serem apenas espetáculos.

Neste sentido beiram as raias do entretenimento, da diversão sem compromisso com o conhecimento da Arte enquanto vertente cultural. Não se pode ignorar que hoje em dia afastar-se ou ignorar a presença massiva do mundo digital é temerário, a questão é encontrar meios que não transformem a produção artístico-cultural da humanidade em produtos ou eventos mercantis e supérfluos.

Talvez o público que paga seus ingressos para assistir tais espetáculos, quem sabe, não se importe com a essência conceitual e estética que deveria estar por trás destes eventos, já que a informação pregressa deste público é precária em relação à Arte e à Cultura, considerando o nível educativo atual. Contudo isto não deve se transformar em desculpa para ignorar que tais imersões se revestem de entretenimento.

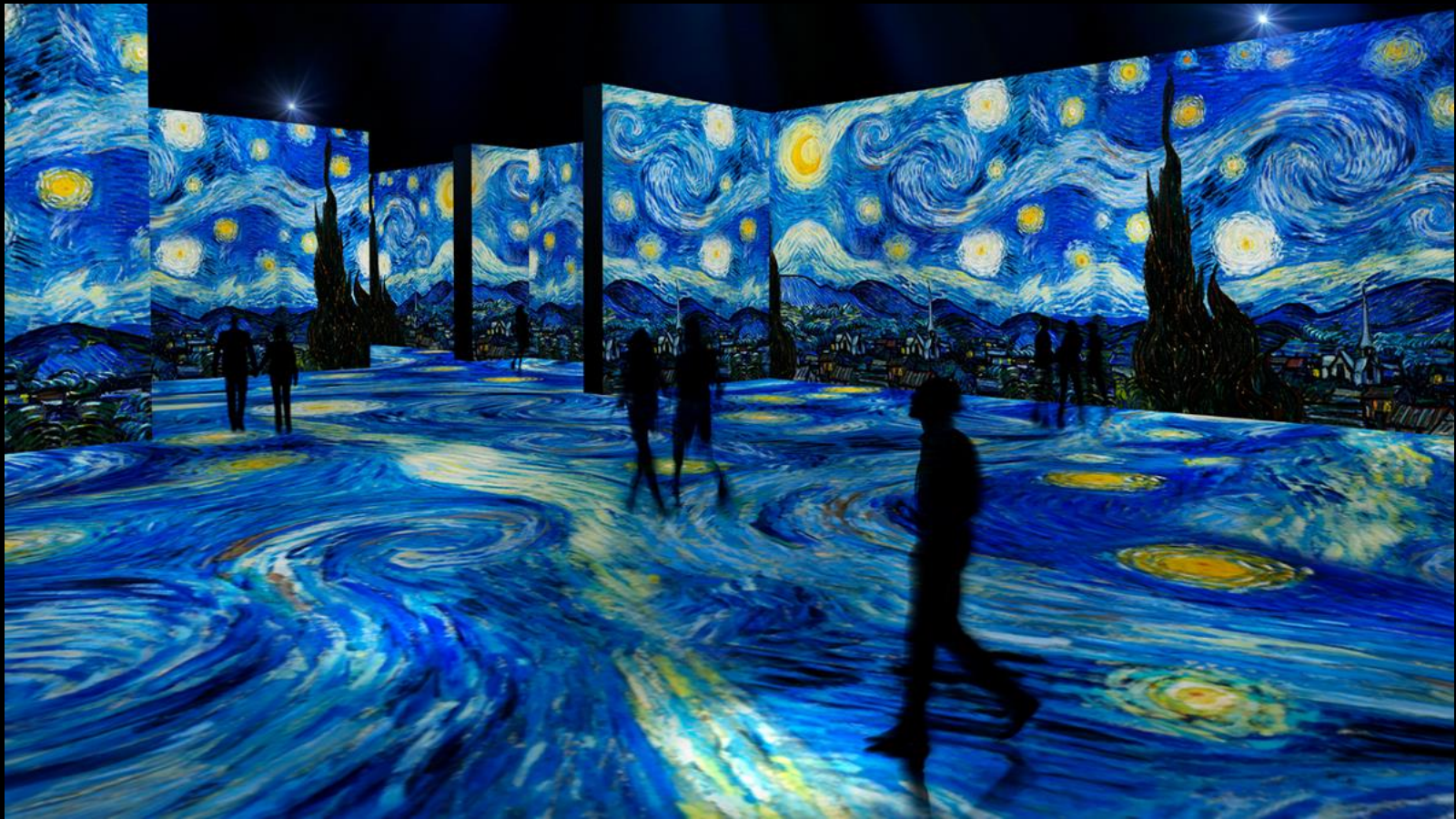
Também não significa que instituições dedicadas à Arte como museus e galerias, públicas ou privadas, não devam lançar mão destes recursos para estabelecer melhores diálogos com seus públicos, significa que isto pode ser feito com objetivos diferentes da diversão e entretenimento. Obviamente que o potencial educativo destas manifestações não deve ser ignorado, pois é imenso.

Alguns eventos deste tipo incorporam diferentes materiais para “sanar” ou minimizar o “efeito de espetáculo” recorrendo ao apoio de cartazes e/ou vídeos com resumos de obras ou dados biográficos e históricos das obras e artistas. Não se pode dizer que tais recursos sejam suficientes para complementar ou suprimir a falta de informação do público, pois há poucos dados sobre isto.

Embora vários eventos deste tipo estejam “rodando o mundo”, no país a mostra “Portinari para todos” e o “Quintal de Portinari”, para crianças, realizadas no MIS/SP, 2022, marcam a presença de um artista local no universo de eventos internacionais que vem ocupando os espaços “multimidiáticos” que mais visam atrair público pagante supostamente interessado em Arte Visual do que apreciadores genuínos.



MIS Experience, SP, Mostra Portinari para todos, 2022.



Para ter uma ideia deste tipo de espetáculo, em 2022, a exposição imersiva “*Beyond Van Gogh*”, realizada no shopping Morumbi na cidade de São Paulo (uma instituição comercial, nada artística), recebeu mais de 300 mil visitantes, posteriormente foi para Brasília no Park Shopping. Os ingressos variavam entre 30 e 100 reais, perceba-se o potencial econômico destes eventos.



O mais recente investimento neste tipo de evento é “*Imagine Picasso*”, já realizado em várias cidades do mundo e programado para março de 2023 no Shopping Morumbi em São Paulo. Espera-se que o “sucesso” deste espetáculo seja maior do que o de Van Gogh realizado anteriormente. Não há dúvida de que isto ocorrerá...

Segundo a organização:

“Esta experiência artística é o resultado de um encontro entre Annabelle Mauger, pioneira da arte imersiva, e Rudy Ricciotti, Grand Prix National d’Architecture na França. Ambos fascinados por Picasso, Mauger e Ricciotti uniram forças com Julien Baron para conceber uma cenografia espetacular, inspirada na ternura com que Picasso via a infância”.

Continua:

“A imagem é projetada em gigantescos origamis com o objetivo de desconstruir e reestruturar o trabalho do Mestre de Arte Moderna”.

Justifica: “Pedagógica em substância e emotiva em forma, esta exposição é uma forma de olhar a arte com novos olhos”, disse Androula Michael, curadora especializada no trabalho de Picasso. O objetivo desta exposição imersiva, acessível a todos, independentemente da idade, língua ou cultura, é abrir o espaço para a emoção, o sonho e a contemplação para todos, mesmo os mais jovens”.

Como se vê o texto é uma tentativa de dar um “ar” de qualidade estética e educacional para a mostra e esconder o caráter comercial do evento.

Basta considerar que a mostra anterior contou com mais de 300 mil visitas e tomando o valor estimado dos ingressos entre 30 e 100 reais como o previsto, basta fazer uma média entre os valores e uma pequena multiplicação para perceber o objetivo “real” das mostras.

Como disse antes, minha posição parece contrária a este tipo de evento. De fato, é contrária à apropriação de obras de artistas, já em domínio público, para criar eventos cujo fim é prioritariamente comercial, mesmo que sobrevenham deles alguns ganhos informativos, estéticos e educativos. Contudo não é suficiente para endossar, no campo do conhecimento e ensino da Arte onde atuo, este tipo de conduta.

No contexto a Arte atual é comum a utilização dos recursos multimidiáticos e imersivos como estratégias conceituais e estéticas nas manifestações mais recentes. Contudo é muito diferente utiliza-las apenas como elementos de sensorialidade e eloquência advindos das tecnologias computacionais construindo espetáculos que visam quase que exclusivamente o aspecto comercial.

Nada contra a chamada Realidade Virtual ou Aumentada, tampouco contra o uso de equipamentos de interação sensorial para acesso a manifestações tecnológicas de caráter midiático em rede ou presenciais. Os meios digitais contemporâneos também se equiparam aos antigos instrumentos utilizados por artistas para realizarem suas obras. Os avanços materiais, técnicos e tecnológicos são bem-vindos.

Costumo dizer, parafraseando Lavoisier que: *Em Arte nada se perde, tudo de cria e tudo se transforma.*

Talvez este texto seja um dos que mais estranha os processos de transformação pelos quais a Arte atual passa. Penso nisto como um alerta. Não se pode deixar de lado a reflexão, as análises e o pensamento crítico sob o risco de perder o “fio da meada”.

Este fio se construiu ao longo do tempo, especialmente a partir das linhas de pensamento adotadas por historiadores, teóricos, filósofos, estetas e estudiosos nos diferentes campos de abordagem da criação artística. Este é mais um desafio que, junto aos outros processos de transformação, darão muito “pano pra manga” nos próximos anos. Fiquem atentos...