

NOVOS COMPORTAMENTOS DA ARTE

New Behaviors of Art

Sandra Regina Bastos¹

Resumo: Tratar dos processos em arte e cultura e suas narrativas estéticas contemporâneas envolve também entender os novos comportamentos e significados das diversas expressões artísticas. Dentro da linguagem atual, que reflete as dinâmicas das transformações da arte e cultura, conseguimos perceber uma crescente demanda das mediações e, em especial, a arte digital que, duplicada, projetada, reproduzida, em realidade aumentada ou não, se comporta como infindável, em mutação. Esse formato de expressar a arte, quando apresentado em grandes instalações, reflete essas diferenças e inovações. Quando buscamos tratar das novas narrativas da arte e de suas novas experiências estéticas em relação à passagem do tempo, identificamos novos significados, que vão constituindo, assim, um novo diálogo entre os artistas e o fazer artístico através da história.

Palavras-chave: Linguagem; Ressignificação; Virtualidade; Exposição.

Abstract: *The article reflects the teaching work in Basic Education of artist-teachers, school and artistic production using Luigi Pareyson's thinking, rehearsing relationships between aesthetic education and training in the work plan and teacher training and approximations between teaching and poetics.*

Keywords: *Behaviors; Language; reframing; Virtuality; Exhibition.*

¹ Mestranda do PPGA-UFES e graduada em Artes Plásticas pela mesma instituição.

Introdução

Considerando que cada cultura compreende uma tradição, seus modos, processos e manifestações, a arte contemporânea acontece a partir de novos comportamentos, que são resultados dos novos meios, linguagens e processos de comunicação, caracterizando nossa biodiversidade cultural. Quando analisamos o papel da curadoria, utilizando a tecnologia, também confrontamos esses processos que se opõem a uma arte que permanece experimental nos dois lugares: na oficina ou estúdio e no espaço da exposição. Por mais sedutora que sejam as tecnologias aplicadas às artes (ou por que não dizer: as artes aplicadas às tecnologias), é importante entender os objetivos, os conceitos, as técnicas e as formas de execução para colocá-las a serviço, seja do concreto, mostra física, seja do imaginário, mostra virtual.

Fortes exemplos desses agentes de criação estão provocando emoções no imaginário artístico, associados à tecnologia e esses novos meios provocam esse chamado "ineditismo". Como exemplo podemos citar a arte urbana e as exposições imersivas.



Figura 1. Captura da imagem de uma fachada de um prédio na Polônia, representando a Arte Urbana em formato de mural artístico de realidade aumentada colorido com tema flores. Acesso em: 4 mai. 2023. Pintura tridimensional com imagem de várias flores coloridas e apelo visual realista em 3D. Foram utilizados vários andaimes para que os artistas poloneses Maciek Polak e Dawid Ryski, em parceria com o coletivo de muralistas Good Looking Studio pudessem acessar e pintar toda a superfície de aprox. 300 m². Junto à pintura lê-se: "Create together for tomorrow" (Criando arte com todos para o amanhã). Disponível em:

<<https://casavogue.globo.com/Arquitetura/Cidade/noticia/2020/08/varsovia-ganha-mural-artistico-com-tinta-especial-que-purifica-o-ar.html>>

A resignificação da arte e para o público ao visitar esses espaços expositivos também resultam em processos de recepção e absorção de novas culturas e das diversas naturezas artísticas que buscam um sentido dentro desse novo momento contemporâneo de criar. As imagens técnicas, a partir de projetores, por exemplo, lançam signos que

dão sentido a essas imagens eletromagnéticas em quatro dimensões. No texto "Ensino da arte", de Thierry Du Duve (2003, p. 93), o autor fala sobre essa nova habilidade, nova capacidade de construção e desconstrução, relatando que "quando a forma se transformou em atitude [...] nos faz questionar se vale mais a prática da desconstrução, pois assim poderemos chamar de processo criativo, legitimação ou ineditismo."

Vilém Flusser, no texto "Imagem dinâmica do Ocidente" (1996, p. 67-68), diz que:

[...] a imagem ou fotografia vistos de perto deixam de ser imagem de objetos e passa a ser mosaico composto de partículas e intervalos da imaginação nova. O que era conceitual passa para o imaginativo novo que não serve mais para explicar o mundo, mas para dar-lhe sentido.



Figura 2. "Noite Estrelada" em projeção na Exposição Van Gogh Imersivo no Shopping Vitória, E. Santo. 2022. Fonte: Foto autoral colorida da projeção parcial de uma das obras de Van Gogh dentro da exposição imersiva com destaque para seu gestual colorido e o contraste do azul com o amarelo, cores predominantes nesta obra do artista

A exposição imersiva é uma das demonstrações mais representativas desses novos comportamentos, assim como a arte urbana em espaços

públicos ou mostras em realidade aumentada. As mudanças de paradigmas são muito evidentes, pois é quando a forma se transforma em atitude. Notamos, então, a relevância dos recursos digitais como agentes dessas grandes mudanças na propagação da cultura, divulgação e valorização da arte através das instalações preparadas para receberem grandes exposições imersivas com uso de ferramentas e tecnologias digitais.

Podemos chamar essa era de fase humanística artística? Se antes a criatividade era a combinação de faculdades inatas da percepção e imaginação, agora progredimos as sensibilidades estéticas e literalidades artísticas para uma nova expressão de sentir, representar e criar. O potencial técnico e o absoluto se deparam com ferramentas que irão permitir ao público (entendedor de arte ou não) se comportar de maneira diferente no sentir, no ver, no entender e até na apreciação do belo ou estético. E esse novo comportamento podemos chamar de experimentação, pois ele interage e cria, simultaneamente, uma nova realidade junto com a obra, não mais desmembrado dessa relação (DUVE, 2003, p. 93).

É notório o crescimento das interferências no "fazer arte", seja de forma remota, virtual ou com tecnologia mediando processos e com uma vontade incrível de romper barreiras e limites. Daí o motivo de alguns autores chamarem de seres midiáticos e essas mudanças nos fazem refletir sobre nossa capacidade de analisar e dissociar o que é arte das produções e manifestações artísticas sem intenção, pois arte e público interagem o tempo todo, coexistindo em atos e ações. O público tenta, naturalmente, interpretar não somente a imagem, mas o ambiente que o envolve, os ruídos, sons e outras sensações como música, aromas, e todos os acessórios que ornamentam e humanizam o espaço expositivo.

Segundo Arthur C. Danto (2000, p. 202), em "Arte sem Paradigma", "todos são livres [...] e agora a arte busca sua própria liberdade". (DANTO, 2000, p. 200). É o desvelar da nova forma de absorver a arte que, agora,

é percebida como reflexão e imersão, e entendemos que expressões individuais podem ser uma crítica à própria espetacularização da arte. Afinal, cada espectador, na sua individualidade, sente, vê, analisa, se comporta e interage com a imagem de forma única.



Figuras 3 e 4. "O Quarto em Arles" (maquete 3D real e imagem em projeção Virtual), ambas imagens Capturadas do Catálogo da Exposição Imersiva Van Gogh Casa França, Rio de Janeiro 2022. A primeira imagem uma foto do ambiente em formato de maquete em escala real reproduzindo fielmente a obra "O Quarto em Arles" e a segunda imagem uma foto da projeção da pintura do artista com recursos digitais em 3D do mesmo ângulo da maquete reproduzida ao lado.

Segundo Arlindo Machado (2016, p. 30), em um evento imersivo, "a imersão acontece diferente com mais intenção de vislumbrar possibilidades para que o público reinterprete e haja ressignificação dos mesmos em relação às obras projetadas". Ainda segundo o referido autor:

O fenômeno da imersão surge desse novo comportamento dos atores envolvidos com a arte e é observado como [...] um processo múltiplo na relação de envolvimento e cognição entre a obra, a arte, a técnica e o público. Os espaços e instalações imersivas são ambientes híbridos que oferecem constantes transformações (MACHADO, 2016, p. 23).

Nesse caso, o sensorial parece estimular e alterar o comportamento na comunicação, no aprendizado, nos estudos, contemplação, entretenimento e em tudo reforçado pela combinação de vários recursos digitais em espaços multimídia, onde imagem e visualidade (ou seria virtualidade?) divulgam a arte de artistas renomados com um novo formato visual e comportamental. “Os reflexos digitais e os novos formatos surgem com os *selfs*, espelhamentos digitais, filtros e outros recursos exteriores” (ECO, 2015). Esses recursos citados transmitem uma ideia tão real, cuja imagem tem efeito de realidade, provocando sensações e percepções tão distintas, assim como quando estamos nessas exposições participando, deitados, sentados ou caminhando entre as obras.

Segundo Alfred Gell (2001, p. 175), “as obras como objetos tem ideias e intenções diferentes e a definição de estética de uma obra ou objeto artístico é insatisfatório” e, deve-se dizer, pessoal. Isso nos dá a impressão de que, ao visitar uma exposição imersiva mais de uma vez, teremos sensações distintas. Ainda em Alfred Gell (2001, p. 185), “o objeto exposto apresentado ao público como arte, incorpora ideias, veicula significados e intenções diferentes”. Essas intenções acontecem com o impacto da apresentação de cada obra, seja pintura, desenhos, gravuras, projeções, impressões em painéis ou tecidos aliados aos artefatos de áudio e vídeo. É importante destacar que os recursos tecnológicos têm função de comunicar e, como argumenta Danto (2000, p. 199), nesse fazer artístico, “começa uma narrativa nova para a arte. Algo novo e diferente que também faz a arte se comunicar de forma diferente”. Assim, o artista tem uma nova fala de sua criação.

Pensar sobre a relação da teoria da informação com a imagem técnica é compreender como os autores tratam da indagação da obra, defendendo a interpretação da imagem e os problemas da estética. Essas novas tendências se manifestam aos poucos nas imagens técnicas atuais (como fotografia e televisão) e fortemente nas projeções, instalações e

exposições imersivas. Assim, Umberto Eco (2015, p. 160) complementa que “a estética deve se interessar mais pelos modos de dizer do que pelo que é dito”. Falando da riqueza dos sentidos estéticos, toda informação dada por cada obra e cada elemento no contexto artístico é importante: o autor (quem cria), o espectador (quem vê) e a criação (a obra).

Segundo Umberto Eco (2015, p. 169), “uma análise de obra de arte em termos de informação não visa avaliar seu resultado estético, mas limita-se unicamente a esclarecer algumas das suas características e possibilidades comunicativas”. As imagens se processam no campo das virtualidades com objetivo de unir informações em nossa consciência e no caso de exposições imersivas, os termos “provável” e “improvável”. Afinal, toda imagem técnica é “acidente programado”. Por conta desses aparelhos ou recursos usados nessa comunicação da arte, denominamos o público que visita as exposições imersivas como “imaginadores” e [...] “segundo a imaginação do imaginador, se transforma de ‘fato’ em série de imagens-miniaturas” (FLUSSER, 1996, p. 58). Já para Gonzaga (2007), esse novo processo é a “desvalorização radical em detrimento da pura visualidade da imagem pintada” e seguindo uma análise mais lógica, podemos pensar, originalmente, que “um quadro antes de ser cena era essencialmente uma superfície plana recoberta de cores combinadas numa determinada ordem” (DENNIS apud CHIPPI, 1996, p. 90).

Analisando a ressignificação da arte para o público, podemos destacar o que Machico Kusahara traz, em “Sobre a originalidade na Cultura Japonesa”, texto no qual a autora trata da forma comparativa esses novos procedimentos dentro da arte digital: “[...] o artista e o usuário se mixam na cena e produzem um novo significado [...] uma experiência além do eu da pessoa” (KUSAHARA, 1997, p. 252).

Na exposição imersiva, o objetivo é experimentar como sua imaginação se comporta e por quais mudanças passa e as imagens resultantes da exposição são um conjunto de efeitos da imaginação do artista e do

público. Ainda segundo Machiko Kusahara (2021, p. 252):

[...] esta é uma abordagem totalmente diferente para mostrar os trabalhos de um artista. Um artista geralmente insiste em mostrar o trabalho [...] de forma completa. Imagens mixadas, [...] através da camada meio transparente de outra imagem que o artista havia preparado; isso significa que o usuário vê a cena através da camada de pensamento do artista [...] onde público e artista se mixam na cena produzindo um novo significado.

Na virtualidade acontece uma explosão de “sensibilidade de todos os atores e o público sem intimidade com a história do artista e de sua arte, compreende o conteúdo da imagem e a traduz do seu modo e do seu estilo” (KUSAHARA, 2021, 247-256). A ressignificação que as exposições imersivas inserem no contexto das artes também destacam uma biodiversidade cultural descrita pelo autor de que o espectador pode dialogar com a obra e com seu processo criativo. Usar tecnologia digital, seja em reproduções ou projeções ou imagens impressas, nos permite resultados dessa chamada imaginação colaborativa.

São novos sentidos da arte, novas ilusões no potencial de cada artista como resposta à essa transformação da modernidade para a arte. Colaborar ou Discutir? Ensaiar ou assistir? Pertencer ou só admirar? Interagir ou imergir? Como seria o comportamento programado de um espectador diante de uma obra digital em exposição imersiva? Se original e cópia são idênticos, podemos também questionar: imaginação ou relação colaborativa entre obra projetada e público? Sabemos que as obras e o ofício do artista sofrem influência dos meios digitais, o que afeta sua relação com o público e ressignifica a experiência estética, a liberdade e o processo reflexivo de visualizar ou perceber a arte. A partir do século XX, essa nova forma de arte foi determinada, segundo Ronaldo Brito, de modo a tratar da “crise da arte em todos os sentidos” (BRITO, 2007). Podemos, então, dizer que “de uma experiência participa um fazer, um componente artístico com

propósitos formativos” (ECO, 2015, p. 186).

As exposições imersivas são um dos grandes exemplos desse processo aberto, no qual espectador percebe individualmente a essência e características sensoriais da arte reproduzida digitalmente dentro de um ambiente virtual e podemos, também, considerar “um contexto mais amplo ao indicar ao homem moderno uma possibilidade de autonomia”, afinal “é o homem quem projeta significado sobre o mundo” (FLUSSER, 1996, p. 64-68) e é seu comportamento que determina a arte que cria.

Em tempos de virtualização, um exemplo apresentado por Carolina Horta (2021) ilustra essa pesquisa e conclui o quanto a arte digitalizada e imersiva, a partir de pinturas de Van Gogh, por exemplo, apresentada em exposições recentes, simula o mundo como ele enxergava e enaltece seu o perfil espetacular como um artista único, dentro da chamada cibercultura contemporânea: “é uma experiência multissensorial na qual o espectador mergulha no mundo rico, colorido e dinâmico do artista”. Experiência individualizada em que o corpo participa da obra, movimenta-se e desloca-se” (HORTA, 2021, n.p.). O maior desafio das exposições nesse formato, em grandes instalações, é o fato de que imagens são pouco improváveis e o público são os prováveis “imaginadores”. Afinal, o objeto da arte agora é elemento de mediação.

Considerações Finais

Abordar as exposições imersivas dentro da evolução das artes virtuais nos permite tratar destas alternativas qualitativas e compreender a difusão da arte e da comunicação de massa em todos os meios, o que permite experiências de colaboração, intervenção e diálogo entre público e artista. A tecnologia permite mediar e consolidar as artes dentro desses ambientes virtuais ou semivirtuais e os circuitos expositivos permitem, assim, maiores interação e inserção social. Ainda dentro desse contexto, “as artes midiáticas representam a expressão

mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio” (GRAU, 2007, p. 10).

O termo artemídia tem sido utilizado para essas novas formas de expressão artística, pois elas fazem uso de tecnologias e experiências digitais tanto na comunicação quanto nas intervenções em espaços expositivos, reinventando condições potencializando as relações obra e público. É evidente que, no interior de ambientes imersivos, são muitas as vantagens de atender a uma demanda para um público diverso, a partir de imagens em movimento, tridimensionais, em tempo real, ou com efeitos de ilusão virtual. E é a perspectiva a característica que mais se destaca nessas projeções porque, originalmente, imprime realidade ao espectador.

Virtualidade e imersão nascem da ação dos meios técnicos à disposição de artistas e curadores com objetivo da criação de efeitos imagéticos, de tal forma que envolva espectador ou público com as obras de um artista. Os espaços e ambientes imersivos representam esse

desdobramento processional de espaços nobres, mutáveis, polimorfos, heterogêneos alegorizando essa gigantesca corporação em todas suas superfícies expansíveis [...] multifacetadas que com muito esplendor ultrapassam os ícones avolumados que um museu abriga (MORRIS, p. 224, 2017).

Podemos concluir que o digital e o material, nas exposições imersivas, conseguem se fundir, integrar e mesclar dentro do processo e da nossa imaginação, criando uma narrativa de ilusão, seja em galerias de arte, museus ou instalações, nos quais o espectador e as obras atuam influenciando e sendo influenciados. Assim, esses eventos virtuais fazem uso de recursos digitais dentro do contexto da arte contemporânea, conseguem um diálogo com outras áreas do conhecimento e estabelecem ações transformadoras para as artes e público, assim como para os artistas, curadores e educadores.

Referências

- BRITO, Ronaldo. *Experiência Crítica*. Rio de Janeiro: Editora Cosac Naif, 2005.
- CHIPP, Herschel B. *Teorias da Arte Moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. In: PARENTE, André (org.). *Imagem – Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- DANTO, Arthur. *Arte sem paradigmas e O mundo da arte*. Trad. Rodrigo Duarte. *Arte Filosofia*. n.1. UFOP. 2006. In: DANTO, Arthur. *Após o fim da arte: A Arte Contemporânea e os Limites da História*. Tradução de Saulo Krieger. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.
- ECO, Umberto. *Abertura, Informação, Comunicação*. In: ECO, Umberto. *A Obra Aberta*. 10 ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. p. 143-204.
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo; Ed. Anna Blume; Imprensa da Universidade de Coimbra, 2012. Capítulo 0. Advertência ao cap. 4. Imaginar. DOI: <http://dx.doi.org/10.14195/978-989-26-1129-7>.
- GELL, Alfred. *A rede de Vogel: armadilhas como obras de arte e obras de arte como armadilhas*. In: *Arte e Ensaios*. Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da EBA – UFRJ, ano VIII, nº 8, 2001.
- GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Ed. UNESP: Ed. Senac, 2007. (Capítulo 3 e 4).
- GONZAGA, Ricardo M. *Do Significado à significância: o trajeto da arte do espaço semântico ao pragmático*. In: III CONGRESSO INTERNACIONAL DE SEMIÓTICA, 2007, Vitória. *Anais [...]*. Vitória: PPGE/ABES, 2007.
- HORTA, Carolina. 2021. Disponível em: <https://arteatevoce.com/author/carolina-horta/>. Acesso em: 15 set. 2021.
- KUSAHARA, Machiko. Sobre a originalidade na Cultura Japonesa. In: KUSAHARA, Machiko. *A Arte no Século XXI – A humanização das tecnologias de Diana Domingues*. [S.l.]: [s.n.], 1997. p. 247-256.
- LÉVY, Pierre. *O que é O Virtual?* Tradução Paulo Neves Editora 34 2ª edição 2011.
- MORRIS, Robert. Tamanho é documento. *ARS* (São Paulo), 2017, 15(31), 209-224. <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2017.140397>
- RODRIGUES, Diana (org.). *A Arte no Século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1997. (vários autores)

Recebido em: 07 de maio de 2023.

Publicado em: 09 de agosto de 2023.