



Fig. 1: L'exposition immersive "Gustav Klimt". Atelier des Lumières © Culturespaces / Eric Spiller.

ARTIGO

A ARTE NA ERA DA ESPETACULARIZAÇÃO DA ARTE

Os centros culturais de Arte Digital "Atelier des Lumières" e "Carrières de Lumières" têm o objetivo de operar com tecnologias inovadoras, criando um modelo inédito de exibição da arte

**GABRIELA ABRAÇOS
ABCA/SÃO PAULO**

Em abril deste ano de 2018, Paris inaugurou um novo Centro Cultural o "Atelier des Lumières" com exposições de Gustave Klimt, Egon Schiele e Hundertwasser. O espaço trouxe à capital francesa, a receita muito bem sucedida da matriz "Les Carrières de Lumières" localizada em Les-Baux-Provence. A rede é gerida pelo grupo empresarial *Culturespaces*, que ainda é responsável pela gestão de vários outros centros de arte multidisciplinares na França. Os centros culturais de Arte Digital "Atelier des Lumières" e "Carrières de Lumières" têm o objetivo de operar com tecnologias inovadoras, criando um modelo inédito de exibição da arte. Esta abordagem com projeções fílmicas de imagens e sons apresenta um novo tipo de relação com a arte, chamada de "Arte imersiva".

A partir do uso de altas tecnologias e de equipes especializadas, estes centros culturais criam filmes temáticos de artistas, com recortes específicos que remontam a uma narrativa. Por este aspecto cinematográfico e tecnológico, estas exposições atraem somas extraordinárias de público.

Segundo os organizadores, em um ano de exposições estes centros culturais receberam cerca de 3 milhões de espectadores, e segundo a gestão, este fenômeno se deve às novas tecnologias que permitem a transmissão de conteúdos da arte e da cultura a um público mais amplo, e caracterizam estas instalações como uma revolução digital.

A experiência neste espaço de arte é realmente uma imersão na obra colocada em foco. O ambiente lembra a câmara escura do cinema. Para além da sensação cinematográfica de uma tela 2D, o espaço envolve o visitante com imagens e uma trilha sonora devidamente selecionada, de acordo com a releitura que se propõe fazer de cada artista. A partir do uso de 140 projetores, as imagens vão sendo projetadas na superfície de projeção, distribuídas entre as paredes e o chão. Isso significa dizer que as imagens também são estampadas nos visitantes, que tem seus corpos "tatuados" pelos motivos artísticos selecionados. A apresentação digital de cada artista tem a duração de cerca de 30 minutos. E são 30 minutos

de uma contemplação deslumbrante, em uma experiência fenomenológica, no qual o espectador é convidado a sorver o espetáculo mágico da arte.

Neste ambiente imersivo, o espectador é tomado pela emoção da épica conjunção entre imagens e músicas. O conceito de arte imersiva é muito recente e envolve os paradigmas da realidade virtual e da interação visual. Por meio de distintas tecnologias, desenvolvem-se os diversos tipos de ambientes imersivos. O conceito abrange desde uma visualização em três dimensões, até a instalação de um espaço de CAVE¹. Neste último caso, cria-se um ambiente virtual onde o indivíduo é dotado da capacidade de interação virtual, através do processamento e trocas de dados entre os equipamentos interligados e as manifestações humanas de sons ou movimentos.

A EXPOSIÇÃO É CONCEBIDA E PREPARADA PARA SER UM ESPETÁCULO EM SI, INDEPENDENTE DOS ARTISTAS OU DOS TEMAS QUE SÃO COLOCADOS EM EVIDÊNCIA...

A tecnologia utilizada no espaço expositivo de 2 000 m² do *Ateliê*

des Lumières em Paris conta com a tecnologia AMIEX® (Art & Music Immersive Experience) que coloca mais de 3000 imagens de alta resolução em movimento no ritmo de uma trilha sonora selecionada.

A exposição é concebida e preparada para ser um espetáculo em si, independente dos artistas ou dos temas que são colocados em evidência. O ambiente desperta a curiosidade pela novidade tecnológica e pelo apelo dos sentidos, com os quais dialoga. Desde a fundação do primeiro espaço de arte imersiva em Les-Baux-Provence, as exposições têm atraído grandes somas de público, que saem maravilhados com a experiência vivida. De fato são 30 minutos de contemplação de uma performance em que o espectador é convidado à mergulhar em uma piscina fenomenológica de uma narrativa criada por imagens sincronizadas aos efeitos sonoros.

A proposta artística do espaço é extremamente sedutora. Justamente porque se vale da tradição artística de nomes consagrados da história da arte para produzir um novo espetáculo.

A receita do sucesso é simples: tradição artística + tecnologias digitais= espetacularização da arte. E é justamente a transformação da arte em espetáculo que atrai tanto público. Sobretudo o público leigo, não especializado em arte.

O termo “espetáculo” como origem etimológica, remete à noção de “*spectare*”, ou seja, olhar com atenção. No contexto atual da teoria crítica, o termo foi revestido de um sentido mais sinestésico e menos intelectual, em outras palavras, associa-se o espetáculo àquilo que nos tira da realidade física e nos transporta virtualmente a uma vivência agradável e deleitosa.

Um dos maiores críticos da sociedade do espetáculo é o autor de uma obra homônima. Nesta obra, Guy Debord identifica a produção do espetáculo como o mecanismo que alimenta a alienação do sistema vigente. Sua obra, essencialmente marxista, apresenta a tônica de reprovação deste mecanismo e descreve-nos como isto se reproduz no universo da cultura, “*A cultura tornada integralmente mercadoria deve também*

tornar a mercadoria vedete da sociedade espetacular”. (DEBORD, 1967)². Debord localiza a cultura como um foco importante na prática da alienação, sobretudo, quando ela é descontextualizada. Ao ser afastada de seu contexto, a arte perde sua capacidade crítica de juízos, ao ser desconectada de sua historicidade, e assim a cultura torna-se mercadoria e pode ser consumida espetacularmente:

O fim da história da cultura manifesta-se por dois lados opostos: o projeto de superação na história total e sua manutenção organizada como objeto morto, na contemplação espetacular. Um desses movimentos ligou seu destino à crítica social: o outro, à defesa do poder de classe. (Idem, pp.121)

Sem História, sem a contextualização do autor e de suas motivações, a obra de arte é esvaziada de seu valor cultural. Nesta perspectiva, Debord aponta a transformação da arte em mercadoria, consumida através do espetáculo. Sem o suporte da História para atribuir-lhe valor, a produção espetacular faz-se necessária para tornar a arte, ou a cultura em questão, em mercadorias desejadas para o consumo superficial e irrefletido. Por esta razão, o consumo do espetáculo atrai multidões, que fruem a experiência sem ponderar sobre elas, uma vez que, a reflexão exige contextualização, espaços de silêncio e de reelaboração do conteúdo “visto e consumido”.

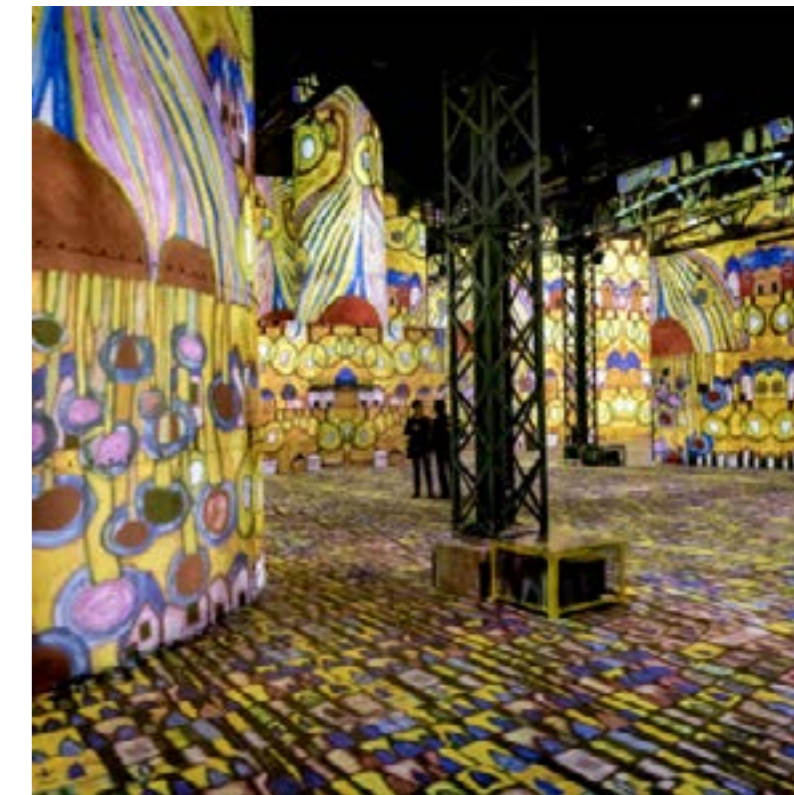


Fig. 2: L'exposition immersive “Hundertwasser, sur les pas de la sécession viennoise”. Atelier des Lumières © Culturespaces / Eric Spiller.

IMERSO NESTA PISCINA SINESTÉSICA DE ESTÍMULOS VISUAIS E SONOROS, O ESPECTADOR NÃO ELABORA O QUE VÊ, ELE USUFRUI PASSIVAMENTE O ESPETÁCULO QUE LHE ESTÁ SENDO PROPOSTO...

No caso dos espetáculos cinematográficos oferecidos pela proposta tecnológica do *Atelier des Lumières*, apresentam-se exposições em ambiente de luzes, movimento e sons, e pouco espaço há para que o espectador medite sobre o que está vendo. Imerso nesta piscina sinestésica

de estímulos visuais e sonoros, o espectador não elabora o que vê, ele usufrui passivamente o espetáculo que lhe está sendo proposto. Não há espaço para a reflexão crítica e elaborativa por dois aspectos: ausência da contextualização do objeto de exibição e ausência da pausa para o pensamento. Ao refletir sobre a elaboração do pensamento, o filósofo Merleau-Ponty, salienta que o pensamento exige espaço de elaboração. Em *O Olho e o Espírito*, ele declara:

“(...) Pensar é ensaiar, operar, transformar, sob a única reserva de um controle experimental em que intervêm fenômenos altamente “trabalhados”, os quais nossos aparelhos antes produzem do que registram.” (Merleau-Ponty, 1961).³

Se a atividade do pensamento exige produção e transformação, podemos acrescentar que o processo de construção de ideias exige o silêncio da reflexão. Logo, poderíamos inferir que o exercício do pensar é avesso ao excesso de estímulos. Neste sentido, nos cabem algumas questões sobre

o sucesso de público da proposta imersiva do *Atelier des Lumières*. O público visita o espaço com o intuito de conhecer a obra do artista em questão, ou é atraído pela inovação da linguagem e pela experiência sinestésica espetacular?

Ao descrever este Centro Cultural, a crítica de arte Sheila Leirner afirma que a exposição inaugura “*o grande kitsch temático da arte*”⁴ comparando o espaço de exposições tecnológicas à um grande parque temático, como os tantos que já existem na França e na Europa em geral. A comparação evidencia o fato de que o *Atelier des Lumières* está mais para um “parque de entretenimento”, que especificamente para um Centro Cultural de Arte. Leirner ainda acrescenta:

Até a próxima que agora é hoje e os que se vendem ao mundo do espetáculo, ao invés de levar arte ao povo – em nome da diversão, vulgarização e consumo – acabam por afastá-lo cada vez mais da verdadeira experiência estética! (LEIRNER, 2017).

Nesta perspectiva, o espectador adentra o espaço com a noção que verá

uma exposição de Klimt, de Schiele e de Hundertwasser. Entretanto, estas obras são temas para outro tipo de exposição, que de fato é o mote do espaço cultural- a relação imersiva com as potencialidades tecnológicas. Os artistas em questão são somente pretextos culturais, para a exposição da linguagem cibernética. Segundo a pertinente crítica de Leirner, o espaço vende um produto, cuja maior importância e atenção está na forma e não exatamente no conteúdo apresentado. Ao sair da visita o espectador esteve imerso em uma realidade cibernética que transitou por temas e cores, a partir dos artistas da vez. O espectador viveu uma experiência tecnológica, não artística.

WALTER BENJAMIM JÁ PROBLEMATIZOU A PERDA DA AURA DIANTE DA REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA...

A discussão aqui levantada não se trata de negar a inovação tecnológica e de demonizá-la. Muito longe disto. As potencialidades da arte imersiva são tremendas e são um marco das

conquistas culturais do século XXI. Não se trata de enaltecer a aura da obra de arte, trata-se de problematizar o quanto de pensamento elaborado, de criação artística, o quanto de conteúdo cultural, estão sendo oferecidos sobre os artistas colocados em foco. Walter Benjamin já problematizou a perda da aura diante da reprodutibilidade técnica. Ele analisou a situação da obra de arte, à luz do advento e popularização da fotografia e das gravações radiofônicas. Benjamin sinaliza a destruição da aura artística, mas valoriza o poder de alcance da reprodução:

Em primeiro lugar, relativamente ao original, reprodução técnica tem mais autonomia que a reprodução manual. Ela pode, por exemplo, pela fotografia, acentuar certos aspectos do original, acessíveis à objetiva - ajustável e capaz de selecionar arbitrariamente o seu ângulo de observação, mas não acessíveis ao olhar humano. Ela pode, também, graças a procedimentos como a ampliação ou a câmera lenta, fixar imagens que fogem inteiramente à ótica natural. Em segundo lugar,

a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações impossíveis para o próprio original. Ela pode, principalmente, aproximar do indivíduo a obra, seja sob a forma da fotografia, seja do disco. A catedral abandona seu lugar para instalar-se no estúdio de um amador; o coro, executado numa sala ou ao ar livre, pode ser ouvido num quarto. Mesmo que essas novas circunstâncias deixem intacto o conteúdo da obra. (BENJAMIN, 1955).⁵

Benjamin aponta a dimensão positiva dos mecanismos de reproduções técnicas. Podem-se evidenciar detalhes, ângulos, movimentos que a imagem ou peça original deixavam entrevistos. A reprodução ainda colabora para a divulgação, para levar o conhecimento da obra de arte, para outros públicos que não teriam condições de conhecê-la *in locu*.

Com estes aspectos positivos levantados por Benjamin, fazemos votos que a experiência imersiva do *Atelier des Lumières* de Paris possa vir somar, à experiência estética, e que possa alargar as possibilidades

perceptivas da obra de arte. Se a exposição de arte imersiva tem se apresentado como espetáculo, que estes mecanismos de divulgação e sedução possam despertar no público leigo a curiosidade pela arte colocada em foco.

Se a exposição tem apresentado tanto sucesso de público, desejamos que este dado colabore para a divulgação da arte e de sua história. Desejamos que estes milhares de espectadores saiam do espaço, com a autêntica vontade de buscar conhecimento sobre os artistas apresentados.

Que a arte não se resuma à mercadoria. Ainda cremos no potencial transformador da arte!!

NOTAS

1 CAVE: Sigla para Cave Automatic Virtual Enviroment. São ambientes 3D criados por computadores criando um sistema de realidade virtual através da estereoscopia, técnica computacional que provoca a sensação visual de profundidade em imagens planas. Fonte de informações: MODIA JR. Roberto Cabado. Experimentações artísticas no Ambiente Imersivo da CAVE. Dissertação de mestrado em Artes Plásticas. 67 pp. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo: 2006. Acesso disponível in: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27131/tde-14082009-172103/pt-br.php>

2 DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. pp. 121; 126.

3 MERLEAU-PONTY, Maurice. O Olho e o Espírito. São Paulo: Cosac & Naif, sem data.

4 LEIRNER, Sheila. “Na França, o grande kitsch temático da arte”. Estadão, 18/08/2017. Acesso online: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/sheila-leirner/na-franca-o-grande->

[kitsch-tematico-da-arte/](#)

5 BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na época da Reprodutibilidade técnica. (Tradução do alemão, publicação de 1955) Acesso online: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1563569/mod_resource/content/1/A%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20t%C3%A9cnica.pdf