

EXPOSIÇÕES IMERSIVAS COMO PRODUÇÃO DE ARTE, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA: A VIDEOINSTALAÇÃO *JARDÍN INFINITO*Maryella Gonçalves Sobrinho¹

Resumo: Este texto discute a configuração da experiência estética proveniente do diálogo entre Arte, Ciência e Tecnologia (ACT), a partir da análise da videoinstalação *Jardín Infinito* (2016), realizada no Museo Nacional del Prado. Para tanto, apresentamos algumas considerações sobre o conceito de ACT, junto a apontamentos a respeito do uso de novas mídias em arte contemporânea, com a contribuição de Franciele Filipini dos Santos, Michael Archer e Michael Rush, respectivamente. Com o objetivo de compreender as implicações das exposições imersivas como tipo de formato expositivo, trazemos o conceito de “imersão”, proposto por Oliver Grau; e “transposição” (tomado emprestado da teoria literária), desenvolvido por Gérard Genette. Embora o estudo foque na abordagem desta obra específica, também consideramos importante trazer à tona as mostras produzidas pelo Carrière des Lumières, na expectativa de identificar uma tendência atual nas práticas artísticas e expositivas. Além das citadas referências bibliográficas, a reflexão se desenvolveu com base na consulta de imagens, catálogos, entrevistas dos artistas e reportagens que documentaram a mostra.

Palavras Chave: Videoinstalação. Imersão. Transposição. Exposição. Imagem.

¹ Professora do ensino básico, técnico e tecnológico no Instituto Federal do Goiás (Campus Águas Lindas), lecionando a disciplina Arte 2. Doutoranda em Teoria e História da Arte pela Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc) e Mestre Teoria e História da Arte pela Universidade de Brasília (UnB). E-mail para contato: maryella.sobrinho@ifg.edu.br O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

IMMERSIVE EXHIBITIONS AS ART, SCIENCE AND TECHNOLOGY'S
PRODUCTION: THE VIDEO INSTALLATION *JARDÍN INFINITO*

Maryella Gonçalves Sobrinho

Abstract: This text discusses the configuration of the aesthetic experience coming from the dialog between Art, Science and Technology (AST), from the analysis of the video installation *Jardín Infinito* (2016), taken place at Museo Nacional del Prado. For that, we present some considerations about the AST concept, along with some notes about the use of new media in contemporary art, with the contribution of Franciele Filipini dos Santos, Michael Archer and Michael Rush, respectively. In order to understand the implications of immersive expositions as an expository format, we bring the concept of “immersion”, proposed by Oliver Grau; and “transposition” (borrowed literary theory), developed by Gérard Genette. Although the study focuses on the approach of this specific work, we also consider it important to bring to light the shows produced by the *Carrière des Lumières*, in the hope of identifying a current trend in artistic and expositive practices. In addition to the aforementioned bibliographical references, the reflection was developed based on the consultation of images, catalogs, interviews of the artists and reports that documented the exhibition.

Key Words: Video Installation. Immersion. Transposition. Exhibition. Image.

A história da arte do século XXI não pode ser mais construída a partir de um ponto de vista que apenas encadeia uma sequência de movimentos, método vigente até as vanguardas do século passado. Um dos motivos que justificam esta constatação é colocada por Michael Rush (2013), segundo o qual

O uso de desenvolvimentos tecnológicos como novos meios de expressão para fazer arte, entre outras razões, tornou inaplicável essa maneira de ver as coisas - exatamente como, no final do século XIX, etapas de evolução estilística (classicismo, romantismo, etc.) não mais serviam como classificações e descrições da arte que tivessem alguma utilidade. (...) hoje qualquer descrição de produção de arte que não dê espaço ao tecnológico está incompleta. (p.162)

Para abordar a produção artística atual (e certamente, as futuras), é preciso considerar também as questões técnicas, institucionais e expositivas, imbricadas quando tratamos de obras artísticas resultantes do casamento entre arte, ciência e tecnologia.

“ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA”: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Para Franciele Filipini dos Santos (2015), “arte”, “ciência” e “tecnologia” (ACT)² são elementos presentes em toda a história da humanidade. Segundo a autora, o cenário artístico atual é caracterizado pela intensificação do uso de dispositivos tecnológicos, decorrentes dos avanços na ciência e de pesquisas interdisciplinares. Ao longo dos séculos, especialmente nos dois últimos, o surgimento sucessivo de tecnologias possibilitou o desenvolvimento e acesso à conhecimentos que impactaram os pensamentos e práticas do campo artístico, perceptíveis em obras que salientam a relação do homem com a máquina. No caso dos artistas, Santos (2015) chama a atenção para dois posicionamentos, não necessariamente antagônicos, frente a estas ferramentas: “encantamento e deslumbre com os aparatos técnicos e tecnológicos” e “o desenvolvimento de propostas artísticas que revelam a existência de questões e conceitos que surgem do intenso diálogo entre a arte, a ciência e a tecnologia” (p. 16). A autora atenta para a necessidade de privilegiar a reflexão sobre as possibilidades poéticas neste campo, em vez do enfoque somente na questão técnica.

² Santos (2015) traz este conceito do autor Edward A. Shanken, no livro *Art and Electronic Media* (2014). Entretanto, nesta o autor utilizou o conceito “art, science and technology” (AST), sofrendo uma adaptação pela tradução do inglês ao português.

Santos (2015) destaca que a terminologia “arte, ciência e tecnologia” (ACT) inclui um conjunto de proposições artísticas que evidenciam como essas diferentes áreas do conhecimento se interagem, não se referindo exclusivamente às produções que incorporam novas mídias. Este esclarecimento deve-se à natureza transitória do conceito: o que é considerado ACT num contexto, pode perder sua relevância enquanto tal em outro momento. E relacionadas à ACT, estão uma série de outras terminologias, como “arte e novas mídias”, “arte computacional”, “ciberarte, arte e tecnologia” e “arte digital”, para citar algumas. A multiplicidade de termos que denominam esta produção não seriam somente neologismos, pois a escolha por um ou por outro resulta de diferentes posicionamentos. Entre os anos 1950 e 60, para tratar de ACT, prevaleciam “arte cibernética” e “computer art”, decorrente de sua relação com o desenvolvimento da ciência da computação. Nas duas décadas seguintes, foram recorrentes o uso de “arte numérica”, “arte eletrônica” e “arte e tecnologia”. Nos anos 1990, os termos “arte midiática”, “new media art” e “media art” coexistiram com “arte numérica”, “ciberarte” e “arte digital” (SANTOS, 2015, p. 37).³

Cada um destes conceitos resulta da necessidade de compreender obras que conversam com as tecnologias desenvolvidas após 1900,

uma vez que, essa produção utiliza os recursos técnicos e tecnológicos não apenas como ferramentas, mas como sistemas, isto é, como elementos que viabilizam e proporcionam as condições de existência, exposição e acesso às poéticas tecnológicas e suas possíveis experiências e interpretações. (SANTOS, 2015, p.36)

A autora também identifica três vertentes de pensamento a respeito da relação “arte contemporânea” e “arte, ciência e tecnologia”. A primeira linha admite a existência de uma arte contemporânea sem a presença da produção de ACT; na segunda, a arte contemporânea é posta em oposição à ACT; finalmente, o terceiro ponto de vista considera uma produção de ACT inserida no sistema da arte contemporânea (SANTOS, 2015, p. 33). É a partir deste último ponto de vista, uma arte contemporânea que engloba a produção de ACT, que desenvolvemos a reflexão apresentada a seguir.

³ Este apanhado de definições é apresentado por Santos (2015) a partir de diversos autores, como Priscila Arantes, Louise Poissant, Lev Manovich, Claudia Giannetti, Domenico Quaranta, Edward Shanken, Pierre Lévy, Christiane Paul e Wolf Lieser.

JARDIM DAS DELÍCIAS E JARDÍN INFINITO: DA PINTURA À VIDEOINSTALAÇÃO NO MUSEO NACIONAL DEL PRADO

Em 2016, celebrou-se os 500 anos da morte do pintor holandês Jeroen van Aeken, mais conhecido como Hieronymus Bosch (1450-1516). É na Espanha, onde é chamado de El Bosco, que se encontra grande parcela de sua obra, pertencente à coleção de pintura flamenga do Museo Nacional del Prado. A maior parte deste conjunto procede da Coleção Real, antes resguardada no El Escorial, onde Felipe II iniciou sua coleção de arte. Entre as pinturas de maior relevância, está o tríptico *Jardim das Delícias*, uma encomenda realizada por Engelbrecht II de Nassau ou por seu sobrinho Enrique II (não existe consenso a respeito desta informação). Foi incorporado à coleção real em 1593 após a morte dos sucessivos herdeiros da obra, então confiscada pelo governo espanhol. (BLANCA, 2011, p. 320)

Por abrigar seis importantes pinturas de Bosch, o Prado se concentrou, ao longo dos anos, em promover pesquisas, cursos e exposições que contribuam para a melhor compreensão do corpo de obra do artista. Entre tais eventos, citamos a comemoração do V centenário, quando foram organizados o Curso de Verão *El Bosco: 500 años* (com a colaboração da Universidad Complutense de Madrid), a exibição do documentário *El Bosco, Jardín de los Sueños* e a mostra *V Centenario*.

Paralelamente, entre os meses de julho a outubro de 2016, esteve vigente a exposição *Jardín Infinito*⁴, cujo objetivo inicial era fazer uma referência ao *Jardim das Delícias*. A mostra apresentou uma videoinstalação concebida especialmente para a Sala

4 A montagem original obteve o patrocínio exclusivo da Fundação BBVA.

C⁵, pelo artista Álvaro Perdices⁶ (1971 -) e pelo cineasta Andrés Sanz⁷ (1969 -). A obra consistia em uma multi-projeção de imagens e áudios distribuídos em dezoito canais de vídeo e dezesseis faixas de áudio, produzidas por Javier Adán (1975 -) e Santiago Rapallo⁸ (1974 -). O processo de produção da videoinstalação iniciou-se com um pedido da realização de vídeos para a exposição, por parte de Miguel Zugaza, diretor do museu. A intenção inicial era que os vídeos fossem apenas uma extensão da exposição principal. Porém, ao iniciarem o projeto, os artistas decidiram ir além: explorar a materialidade da imagem: da tela pintada à tela virtual, da imagem analógica para a digital.

Perdices e Sanz elegeram diversos detalhes das três imagens que compõem o tríptico, para serem recortados e reconfigurados. Personagens religiosos, animais, monstros e a vegetação irreal ganharam uma nova dimensão ao serem transpostos para o virtual, onde novas micronarrativas sem início nem fim foram construídas. Durante cerca de setenta e cinco minutos, cenas do Paraíso, Jardim e Inferno foram projetadas em grande escala (as paredes medem cerca de 20 x 6 metros). Idealizada para criar um ambiente imersivo, *Jardín Infinito* permitiu a possibilidade de inserção ao público espectador naquele espaço

5 Está localizada no Edifício de los Jerónimos, que corresponde a uma ampliação das dependências do Prado. Um projeto do arquiteto Rafael Moneo, foi concluída em 2007. É neste local que se realizam as exposições temporárias.

6 Após viver por quase vinte anos em Los Angeles, Álvaro Perdices hoje mora em Madri, onde trabalha como coordenador de exposições no Museo del Prado. É formado em Belas Artes pela Universidad Complutense de Madrid (UCM), e mestre em Fine Arts na University of California - LA. Teve seu trabalho exposto em diversos espaços nos Estados Unidos e na Espanha, e pertencente à diversas coleções públicas e privadas. Realizou a curadoria de exposições de artistas como Paul McCarthy, Catherine Opie e Jason Rhoades. Disponível em <https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/jardin-infinito/8776099b-f37a-4c5e-b706-e8b06928a4ae?searchMeta=jardin%20infinito> Acesso em 02 de maio de 2018.

7 Escritor, diretor e produtor de cinema, André Sanz se formou em Belas Artes pela Universidad Complutense de Madrid (UCM), estudou cinema na University of North Carolina (Greensboro) e cursou o mestrado no San Francisco Art Institute. Dirigiu diversos curtas-metragens, com direito a prêmios. Em 2002, fundou a produtora *La Piscina*, em Nova Iorque, e recebeu uma bolsa de estudos do Brooklyn Arts Council para concluir o curta-metragem *Bedford*, bastante premiado. Em 2009, colaborou com Isabella Rossellini em seu décimo curta-metragem *Flat Love*, elogiado pela crítica e exibido em inúmeras instituições e festivais. Disponível em <https://www.museo-delprado.es/actualidad/exposicion/jardin-infinito/8776099b-f37a-4c5e-b706-e8b06928a4ae?searchMeta=jardin%20infinito> Acesso em 02 de maio de 2018.

8 Ambos os músicos participaram de diversos grupos musicais, com experiência em diferentes estilos, de música acústica até novas tecnologias. Desde 2010 trabalham juntos na composição e elaboração de obras que incluem música para dança, projetos audiovisuais ou apresentações musicais. Utilizam instrumentos eletrônicos, técnicas de síntese substractiva, síntese granular, processamento de áudio ou linguagens avançadas de programação como o *Supercollider*, em conjunto com instrumentos acústicos.

mágico e misterioso criado por Bosch. O craquelado e a ausência de tinta em pequenas partes da pintura à óleo, pouco perceptíveis a olho nu são destacadas pela amplitude da imagem virtual.

A configuração espacial da Sala C direcionava o percurso do espectador: com a presença de quatro paredes no espaço central da galeria, formando um cubo, determinava que o ambiente fosse percorrido de maneira linear. A galeria era escura e a única iluminação provinha das projeções, presente em todas as paredes da sala. (figura 1)

FIGURA 1: JARDÍN INFINITO, 2016. ALVARO PERDICES E ANDRÉS SANZ. VIDEOINSTALAÇÃO. MUSEO NACIONAL DEL PRADO



Foto: Samuel Sánchez Fonte: BRETIN, Rut de las Heras. in Envueltos por 'El (infinito) Jardín de las Delicias. El País, 2016

Para a produção de *Jardín Infinito*, Perdices e Sanz utilizaram um procedimento recorrente na arte contemporânea: citação, apropriação e combinação de mídias diversas. Já no início da pintura moderna, a citação, o ato de referir-se a outra obra, é explorada como procedimento artístico. É visível, por exemplo, no final do século XIX, nas obras de Édouard Manet (1832 - 1883), quando o pintor insere a imagem de obras de sua autoria e de gravuras japonesas em suas pinturas, ou mesmo décadas depois, com Henri Matisse (1869 - 1954). Já as experimentações cubistas, com as colagens e *assemblages*, antecipam a prática da apropriação, “as coisas tomadas oportunamente para o nosso uso”, que se intensificam durante a década de 1980 (ARCHER, 2011, p. 164). Ao traçar um panorama da história da arte contemporânea, Michael Archer (2001) percebe a diversidade da prática artística

pós-anos 60 como resultado do reexame, reinterpretação e desenvolvimento de alguns dos gestos das vanguardas modernistas. Após o hiato da pintura e escultura modernista metalinguística, defendidas por Clement Greenberg, a referência ao mundo real e à outras obras de arte tornam-se condição inerente à contemporaneidade:

A novidade não mais podia ser critério de julgamento, pois a novidade ou a originalidade, como eram percebidas, não podiam ser alcançadas, podendo até mesmo se mostrar fraudulentas. Tudo já havia sido feito; o que nos restava era juntar fragmentos, combiná-los e recombiná-los de maneiras significativas. Portanto, a cultura pós-modernista era de citações. (ARCHER, 2001, p. 156)

Já para Rush (2013), outra característica marcante deste cenário artístico é a experimentação que ocasionou o rompimento de fronteiras entre as linguagens e suportes tradicionais, permitindo e incentivando o uso da tecnologia por parte dos artistas para expressar suas ideias. A relação entre ACT estreitou-se com a invenção da fotografia no fim do século XIX, e a partir de então, a pintura deixa de ser o meio privilegiado de representação de imagens. O autor ainda considera que se podemos localizar a continuidade de uma vanguarda em fins do século XX, devemos pensá-la como aquela “que engaja a revolução mais duradoura em um século permeado por revoluções: a revolução tecnológica.” (RUSH, 2013, p.2)

Temos acompanhado o incessante surgimento de novas mídias, que, graças ao crescente desenvolvimento tecnológico, colocam qualquer meio de comunicação (rádio, cinema, televisão, etc.) como veículo e suporte para a arte. O resultado é a proliferação de novas categorias: Performances e Happenings documentados por fotografias e vídeos, a videoarte, a instalação, a videoinstalação e a arte digital e computacional. Pensar a história da arte mais recente, como já mencionamos no início deste texto, implica refletir sobre como tais linguagens configuram determinados tipos de experiência estética, impossíveis antes desta “revolução tecnológica”. Se antes a fruição de uma pintura e escultura privilegiava basicamente o sentido da visão, a produção artística mais recente aciona outros sentidos, exigem e alteram nossa percepção do tempo e espaço. É preciso considerar determinados aspectos da obra de arte: sua temporalidade, espacialidade e materialidade.

No caso da videoinstalação, objeto deste texto, é claro o parentesco com vídeo (que remete, por sua vez, ao cinema e fotografia) e com a instalação (que remete à escultura e pintura). Sem desejar traçar uma genealogia das linguagens, importa tomar como ponto de partida para um debate artístico o problema da representação colocado por cada uma delas. A captação de um momento no tempo por meio de um dispositivo mecânico, iniciada pela fotografia, já questionou a “realidade” da imagem quando se propôs a produzir uma representação mais objetiva do mundo. Bem sabemos que a possibilidade de edição por meio de montagens torna questionável a “veracidade” do que é representado. Com as possibilidades oferecidas pelo computador, outra questão se acrescenta: as fronteiras do espaço e tempo são desestabilizadas. Estes passam a ser manipulados, evidenciando que a tecnologia não é apenas um avanço nos meios de produção e de conhecimento, mas interfere em nossa maneira de perceber e experimentar a realidade.

A fotografia, assim como a pintura, nos ensinou a ver um mundo fragmentado; o cinema nos apresentou a possibilidade de observar imagens em movimento sobre um suporte específico. Acompanhadas de som, tais imagens-narrativas nos permitem fazer uma viagem mental para outro contexto. Ainda que os meios de comunicação de massa tenham tornado o contato com o audiovisual mais corriqueiro, talvez por exigirem um sujeito estático e contemplador, a projeção em grande escala ainda se mostra capaz de interferir na forma como vemos as coisas e compreendemos realidades múltiplas. Quando associadas à ideia de instalação, a imagem de um plano é transposta para o ambiente, pressupondo a existência de um sujeito ativo, cujo corpo, em sua totalidade, está em diálogo com a obra. Visão e audição já não são meios exclusivos de apreensão da imagem-narrativa.

PROGRAMAÇÃO DOS SENTIDOS: A IMERSÃO DO SUJEITO A PARTIR DA

TRANSPOSIÇÃO DA IMAGEM

Retomando o *Jardín Infinito*, identificamos que a associação das imagens panorâmicas com o cinema tem raízes na animação⁹, mas também com outros dispositivos fabricados a partir do século XVIII. O panorama, uma nova forma de visualidade idealizada no fim do século XVIII por Robert Baker (1739-1806), tem como definição básica “visão do todo”, a partir de sua etimologia grega (*pan*=todo, e *orama*= visão). Referindo-se tanto à arquitetura como à imagem, a *La nature à coup d’oeil* (natureza a um golpe de vista, definição inicial proposta por Baker¹⁰), referia-se tanto à uma pintura de grande dimensão disposta sobre a parede de uma rotunda, como ao mecanismo que a constituía. Baker criou um “(...) aparato para a construção de perspectiva circular precisa”, (“...) o dispositivo podia girar e apresentar uma sucessão de vistas diversas que, juntas, formavam um panorama”. (GRAU, 2007, p.85). Neste caso, o que se move é um único plano, de maneira mecânica, e não os elementos representados no plano bidimensional. Diversamente, o cinema fornece um plano bidimensional estático para a projeção de imagens dinâmicas. Se há um aspecto que corrobora para a pertinência dessa associação, é a possibilidade de uma imagem de 360 graus, em movimento, associada ao audiovisual. O aproveitamento dos elementos arquitetônicos feito pelos produtores do *Jardín Infinito* os torna lugar de apresentação da obra e a própria obra; removem as barreiras entre espaço expositivo, obra e espectador, que inserido naquele espaço, integra-se às sequências de imagens.

9 “O cinema desenvolveu-se nos laboratórios do inventor americano Thomas Edison (1847 - 1931) que designou seu assistente, William Kennedy Laurie Dickson (1860 - 1935), para usar o fonógrafo como modelo para fazer imagens animadas que pudessem ser observadas através de um visor. Em 1890, Dickson fez uma máquina fotográfica de imagens animadas chamada cinematógrafo, que, um ano depois, foi seguida pelo visor cinetoscópio. Em 1895, vários inovadores, começando com os irmãos Lumière, tinham projetado imagens filmadas em telas para um público pagante. Em rápida sucessão, o francês George Melies (1861 - 1938), frequentemente chamado de ‘o primeiro artista da tela’, introduziu fusões, fotografia com intervalo de tempo e iluminação artística (a essência da cinematografia) (...). Em 1903, Edwin S. Porter do laboratório de Edison fez *The great train robbery*, no qual foram usadas, pela primeira vez, técnicas de edição para imprimir continuidade e criar tensão narrativa.” (RUSH, 2013. p.12)

10 Baker ganhou a patente de sua invenção em 1796, com um manual onde constava método de construção.

Assim, para pensar a videoinstalação, podemos acrescentar a imersão como ponto de partida para a experiência estética. Mergulhados na narrativa, os visitantes da exposição tinham a possibilidade de explorar tanto o espaço físico como o virtual. A imersão representa o instante em que um ser é ocultado por outro, tornando-se invisível ou completamente absorvido,

como que pelo avesso do cinema, a videoinstalação imerge o visitante não para mantê-lo em um espaço ilusionista, mas sim para nele provocar um outro tipo de relação com o espaço perceptivo, uma relação dupla, simultânea, entre a imersão e a emersão na imagem e som, entre o espaço e o tempo. (MELLO, 2007, p.92)

Seria incorreto afirmar que *Jardim das Delícias*, antes de servir como matéria-prima para Sanz e Perdices, não requeria a presença de um sujeito de corpo movente ou que não estivesse envolvido com a obra a ponto de sentir-se imerso na cena. Estando limitados pelas molduras do tríptico, Paraíso, Jardim e Inferno solicitam o olhar minucioso do espectador, que deve curvar-se para apreender os detalhes, aproximar-se e distanciar-se da obra para verificar as surpresas escondidas pelo pintor. Mas adentrar fisicamente o espaço e fazer parte da história narrada só é assentido ao espectador pela videoinstalação. A promoção da imersão por *Jardín Infinito* faz com que o visitante se torne um personagem da história que se desenvolve na superfície das paredes. Então, fazemos parte do repertório fantástico apresentado por Bosch, Sanz e Perdices. (fig. 2)

FIGURA 2: Visitante “toca” cenas do vídeo. Detalhe de JARDÍN INFINITO, 2016. ALVARO PERDICES E ANDRÉS SANZ. VIDEOINSTALAÇÃO. MUSEO NACIONAL DEL PRADO



Foto: Samuel Sanchez Fonte: BRETIN, Rut de las Heras. in Envueltos por 'El (infinito) Jardín de las Delicias. El País, 2016

Para Oliver Grau (2007), a imersão

É um modelo que compreende a ideia utópica de transportar o observador para dentro da imagem, invalida a distância até o espaço imagético, intensifica a ilusão e aumenta o poder da obra de arte sobre o público – ideia que sempre deu início à dinâmica constitutiva do desenvolvimento de novas mídias de ilusão. A imersão surge quando a obra de arte e o aparato técnico, a mensagem e o meio de percepção convergem para um todo inseparável. (p. 405).

129

A promoção da imersão não é exclusividade de obras produzidas por tecnologias digitais, como é o caso de *Jardín Infinito*. A partir dos panoramas há pouco mencionados, desde o século XIX proliferaram dispositivos que exploravam os sentidos do observador, de modo a suscitar a sensação de imersão. Como exemplo, há o Diorama criado por Louis Daguerre em 1822, que consistia na disposição de pinturas realistas sobre uma superfície circular, que ao serem expostas em ambientes escuros e iluminados artificialmente, proporcionavam a impressão de tridimensionalidade. Décadas depois, Hugo d'Alesi concebeu o Mareorama em 1900. A invenção abrigava os visitantes dentro da réplica de um navio, onde duas telas que representavam uma viagem eram desenroladas na frente dos observadores. Em 1952, o Cinerama de Fred Walter projetava três imagens que abrangiam 180 graus de visão do observador. De 1830 a 1939, eram populares o *Moving Panorama* e o *Kaiser Panorama*. O

primeiro apresentava imagens em movimento “que passavam pelo observador através da janela de um trem ou barco, a partir de uma estrutura construída com o intuito de fazer o público sentir-se dentro do transporte e viajando através das imagens”. O segundo “é uma estrutura cilíndrica na qual os espectadores podem sentados em poltronas e por meio de um par de lentes, visualizar 25 fotografias que giram de tempo em tempo modificando a imagem” (SILVEIRA, 2011, p.23-24)¹¹. Em todos os casos, existe a exigência de penetração um tipo de espaço e isolamento da realidade cotidiana.

Todas essas Invenções científicas e tecnológicas posteriormente viriam a ser incorporadas e exploradas por artistas de forma contínua. Hoje, graças ao uso do computador como ferramenta de transformação da imagem, podemos trabalhar tanto seus elementos constitutivos (linha, plano, cor, etc.) como sua materialidade. O emprego do computador na produção em ACT viabiliza outro tipo de existência para a imagem, tornando-a infinita. A digitalização leva às imagens analógicas (fotografias, desenhos, pinturas, gravuras) para um mundo impalpável e mutável, dada a possibilidade da infinita modificação no sistema computacional. Ao serem lançadas em todos os planos arquitetônicos, a videoinstalação cria a ilusão de tridimensionalidade, ampliando o caráter imersivo da obra e a utopia citada por Grau (2007) parece estar cada vez mais próxima da concretização.

De fato, o computador ampliou as possibilidades de se trabalhar uma imagem, sendo possível alterá-la infinitamente: copiando e colando, ampliando e reduzindo, manejando ao ponto de dar-lhe movimento¹². Se pensarmos que estas imagens podem ser provenientes de contextos e de autorias diversas, chegamos novamente ao exercício da citação e apropriação, conforme colocado no início deste texto. Embora característico da contemporaneidade, é recorrente na prática artística há tempos, a ponto de ser difícil

11 Em sua dissertação de mestrado, Greice Antolini Silveira trata das possibilidades exploradas pela arte digital, tendo como foco a questão da imersão em imagens, aprofundada especificamente no terceiro capítulo *Imersão no Campo Artístico*. In SILVEIRA, G.A. Imersão: Sensação Redimensionada pelas Tecnologias Digitais na Arte Contemporânea. Dissertação de Mestrado defendida no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, na Universidade Federal de Santa Maria em 2011.

12 Isso, sem deixar de considerar as imagens criadas diretamente no computador, não tendo necessariamente uma relação com imagens analógicas.

localizar sua gênese. Até mesmo Bosch já tinha o hábito de buscar referências visuais nos bestiários medievais e na escultura gótica, mostrando-nos a capacidade da imagem de transposição para diferentes mídias.

Temos mencionado a “transposição” de maneira insistente ao longo do texto porque aqui, o termo é compreendido como modo operatório na produção desta videoinstalação. Ele é proposto por Gérard Genette (2010), compreendendo-o como uma prática hipertextual¹³, que propõe ou exige que um texto ou obra¹⁴ posterior derive de um anterior, após passar por um processo de transformação. A hipertextualidade é uma das práticas de transtextualidade, “tudo que o coloca em relação, manifesta ou secreta, com outros textos”. É “toda relação que une um texto B (que chamarei hipertexto) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei hipotexto) do qual ele brota de uma forma que não é a do comentário”. (GENETTE, 2010, p.13 e 18) Embora seja desenvolvido a partir do olhar da teoria literária, o conceito de transposição nos auxilia a refletir sobre a relação estabelecida entre *Jardim das Delícias* e *Jardín Infinito*.

Enquanto procedimento, a transposição pode atuar de formas diversas, mas há duas categorias principais: as transposições formais e as temáticas. As formais “só atingem o sentido [do hipotexto] por acidente ou por uma consequência perversa e não buscada (...)”. Nas temáticas, “a transformação do sentido, manifestada e até oficialmente, faz parte do propósito.” (GENETTE, 2010, p.64) Ainda que exista a distinção entre ambos os tipos, o próprio autor assume a porosidade das classificações: a existência da transposição formal não exclui a possibilidade da temática. Há ainda subtipos de transposições, de acordo com o nível de modificação que o hipotexto sofre para gerar determinado hipertexto. As

13 Entre as práticas hipertextuais estão: paródia, pastiche, travestimento, charge e imitação. O autor também menciona “citação” - que abordamos neste texto-, mas a define como uma prática intertextual.

14 A possibilidade de usar “texto” ou “obra” para nos referirmos à videoinstalação e pintura aqui abordadas justifica-se ao considerarmos que texto é “um todo de sentido, dotado de uma organização específica, diferente da frase. Isso significa, portanto, dar relevo especial ao exame dos procedimentos e mecanismos que o estruturam, que o tecem como uma totalidade de sentido”. Ou seja, o texto é constituído de uma estrutura interna que garante que o sentido seja apreendido em sua totalidade (FIORIN, 1995. p. 164). Esta denominação encontra um paralelo à definição de “obra” em Roland Barthes (1988). Para o autor, trata-se de um objeto imaterial presente no campo da linguagem, um conjunto composto por uma pluralidade de significantes, que acaba por gerar uma pluralidade de sentidos (p. 70- 73).

transformações podem ser quantitativas (diminuição ou expansão do tamanho da obra, por meio da exclusão ou inclusão de elementos) ou modais, quando a mudança é realizada no modo de representação do hipotexto.

Retomemos o hipotexto *Jardim das Delícias* e o hipertexto *Jardín Infinito*. A seleção de fragmentos da imagem pictórica localizada no tríptico e sua mudança para o meio digital já resulta de um processo de translação (transferência de um lugar para outro). O processo continua quando ocorre a projeção nas paredes no museu, em que a imaterialização da imagem permite que seja representada (no sentido de re-apresentada) de modos diversos. E como já mencionamos anteriormente, o acréscimo de som e movimento aponte para uma transformação não só de estilo, mas também de linguagem, que torna clara tanto as diferenças como as similitudes ainda presentes entre hipo e hipertexto. Para Genette (2010),

(...) as práticas de derivação não são de modo algum privilégio da literatura, mas podem ser encontradas também na música e nas artes plásticas, pois o que é verdadeiro para a pintura também o é em grande medida para a escultura e a arquitetura (...). Essas práticas podem ser encontradas nesses campos, mas em cada caso de um modo específico, sobre o qual seria imprudente baixar a priori as categorias próprias da hipertextualidade literária. Os materiais e as técnicas suscetíveis de transformação e de imitação não são os mesmos, os modos de existência e de recepção, os status ontológicos das obras apresentam diferenças por vezes fundamentais (...), e os investimentos de sentido são incomparáveis (...).” (p.135-136)

Seria audacioso propor uma categorização rígida dos procedimentos adotados por Sanz e Perdices somente a partir destes padrões literários. O fato é que ocorre sim uma relação transtextual: “Todo objeto pode ser transformado, toda forma pode ser imitada, (...)” (GENETTE, 2010, p.124). A videoinstalação aqui abordada está, acima de tudo, no campo práticas artísticas de segunda-mão¹⁵, as “práticas hiperartísticas”. Assim, as correspondências são possíveis somente à medida que se mostram de fato pertinentes. Identificar os meios pelos quais a transposição opera nos mostra como ela, associada às possibilidades oferecidas pelas tecnologias utilizadas, permite verificar como ocorre a alteração dos modos de experiência estética promovidas pela imersão.

15 A expressão “segunda-mão” não possui caráter pejorativo como no uso coloquial. Refere-se somente ao texto que deriva de um anterior.

VIDEOINSTALAÇÃO E EXPOSIÇÕES IMERSIVAS: EXISTE UMA TENDÊNCIA?

Jardín Infinito não é o único exemplo de transposição e da exploração da imersão do espectador a partir do uso de tecnologias digitais. Desde 2012, o Carrière des Lumières vem promovendo mostras semelhantes à iniciativa do Prado. Com uma série de “exposições digitais imersivas” de longa e curta duração, é possível adentrar o espaço da pintura de Pablo Picasso, Marc Chagall, Leonardo da Vinci, Paul Gauguin, Vincent Van Gogh e dos impressionistas Pierre Auguste Renoir e Claude Monet. A própria obra de Bosch foi apresentada junto de artistas que lhe eram contemporâneos, na mostra *Bosch, Brueghel e Arcimboldo. Fantastique et merveilleux*, realizada entre 2017 e 2018.

Em todas as exposições, a imagem das pinturas (detalhes e totalidade) são lançadas em grande escala sobre paredes e colunas. Novamente, foi realizada uma seleção de fragmentos das pinturas, cujas imagens foram posteriormente digitalizadas, editadas e transpostas para outro suporte, linguagem e técnica. As projeções produzidas pela instituição francesa diferem do *Jardín Infinito* em relação à escolha dos detalhes das pinturas, a dinâmica de sucessão de imagens, o som de fundo e principalmente às especificidades do espaço expositivo. Enquanto a Sala C do Prado permitia apenas um caminho linear em torno de uma coluna central, o Carrière oferece múltiplas paredes e colunas, criando um espaço quase labiríntico, reforçado pela desorientação que as múltiplas projeções poderiam causar ao visitante. Ainda sim, a ideia central e proposta são bem semelhantes: a imersão do sujeito. (figura 3)

FIGURA 3: BOSCH, BRUEGHEL E ARCIMBOLDO. FANTASTIQUE ET MERVEILLEUX, 2017-8. CULTURESPACES. AMIEX® . CARRIÈRE DES LUMIÈRES



Foto: Printscreen do vídeo de divulgação. Fonte: Carrière des Lumières. Disponível em <https://www.carrieres-lumieres.com/fr/bosch-brueghel-arcimboldo>

Diferente do Prado, cujo perfil expositivo é definido por uma coleção de arte que concentra obras (pinturas, majoritariamente) do século X ao XIX, o Carrière não possui uma coleção física e se concentra somente em mostras de projeção digital. A instituição é gerida pela equipe da Culturespaces¹⁶, que afirma ter desenvolvido um “conceito inovador”, o *Art & Music Immersive Experience* (AMIEX®). Conforme consta no site de apresentação, não se trata exatamente de um “conceito”, mas um modo expositivo, que integra imagem digital (estática e em movimento), música e o espaço:

Projetada sob medida para caber completamente o espaço em que estão integrados, estas exposições monumentais com base na desmaterialização da arte e sua projeção sobre superfícies enormes em alta resolução com equipamento digital não convencional. Assim que a primeira nota musical soa, a tecnologia desaparece em favor da emoção estética, seguindo um cenário todo de poesia. Totalmente imerso

16 Formada por Bruno Monier (presidente), Augustin de Cointet de Filain (diretor), Sébastien Chapuis (responsável técnico), Livia Lérés (iconógrafa), Gianfranco Iannuzzi (designer de espaços e shows imersivos), Massimiliano Siccardi (artista multimídia) e Renato Gatto (professor de teatro e assistente de direção). Informação disponível no site da instituição, em <https://www.culturespaces.com/fr/home>. Acesso em 20 de junho de 2018.

na imagem e na música, o visitante é levado numa aventura sensorial que renova a abordagem dos grandes nomes da história da arte.¹⁷ (DES EXPOSITIONS AMIEX®: L'ART EN IMMERSION, 2018)

A partir desta proposta atraente, seriam tais videoinstalações ou modos expositivos (como o caso de AMIEX®), estratégias de atrair mais público, além de propor outras formas de relação com imagens já consolidadas pela história da arte? Acontecimentos recentes indicam que sim.

Jardín Infinito pode ser definido como um grande sucesso se considerarmos como indicador o fato de que esta foi uma das exposições mais visitadas em toda a história do Prado (ABC, 2018). Até junho de 2016, meses antes da finalização da mostra, mais de 185.000 visitantes já haviam sido imersos no *Jardín*, a ponto do museu ampliar seu horário de funcionamento, além de optar pela prorrogação da mostra por mais duas semanas (EUROPAPRESS, 2016). A proposta foi retomada por uma parceria entre Museo de Bellas Artes de Bilbao e a Fundação BBVA. Sob o título *Jardín Infinito, a propósito de El Bosco. Negro y Luz*, faz parte da segunda edição do Programa de Videoarte e Criação Digital promovida por ambas instituições.

O *Jardín* ressurge em nova configuração. Além de sua conformação “original” (a videoinstalação no Prado), *Negro y Luz* trata-se de um

ensaio filmico e fotográfico sobre salas e obras do Museo Nacional del Prado que se desenvolve durante a noite. A escuridão e a presença do negro sucedem-se monocromias, interrompidas pela luz das obras e seus reflexos, enquanto alternam o figurativo, o abstrato e o objetual.¹⁸ (MUSEO DE BELLAS ARTES DE BILBAO, 2018).

17 “Conçues sur-mesure pour épouser totalement l’espace dans lequel elles s’intègrent, ces expositions monumentales reposent sur la dématérialisation des oeuvres d’art et leur projection sur d’immenses surfaces en très haute résolution grâce à un équipement numérique hors-norme. Dès que retentit la première note de musique, la technologie s’efface au profit de l’émotion esthétique, suivant un scénario tout en poésie. Totale-ment immergé dans l’image et la musique, le visiteur est emporté dans une aventure sensorielle qui renouvelle l’approche des plus grands noms de l’histoire de l’art.” Tradução nossa. Disponível em <https://www.atelier-lumieres.com/expositions-amiexr-lart-en-immersion> Acesso em 22 de junho de 2018.

18 “ensayo filmico y fotográfico sobre salas y obras del Museo Nacional del Prado que se desarrolla durante la noche. La oscuridad y la presencia del negro se suceden en monocromías, interrumpidas por la luz de las obras y sus reflejos, mientras alternan lo figurativo, lo abstracto y lo objetual.” Tradução nossa. (MUSEO DE BELLAS ARTES DE BILBAO, 2018)

Desde maio de 2018, com previsão de duração até setembro do mesmo ano, ambas videoinstalações promovem a imersão do sujeito. Atendendo a um desejo de seus idealizadores, de que a obra possa viajar pelo mundo graças às tecnologias empregadas¹⁹, o *Jardín* segue comprovando sua infinitude.

O mesmo sucesso do hipertexto *Jardín*, pode ser atribuído às exposições do Carrière. O elevado número de visitantes é ostentado pela instituição como parte da inovação AMIEX®, que agora também tem endereço em Paris. Em abril de 2018 foi inaugurado L'Atelier des Lumières, espaço que funciona como uma extensão do Carrières, onde atualmente está vigente a AMIEX® *Gustav Klimt*. A respeito desta mostra, amigos pessoais e colegas pesquisadores compartilhavam notícias com frequência considerável nas redes sociais²⁰. Os compartilhamentos sempre acompanhados de descrições elogiosas e desejos de “estarem imersos” evidenciam o caráter encantador deste formato expositivo ou prática artística. Mas também há resistências, como o caso da crítica feita por Sheila Leirner, publicada no blog de sua autoria, no dia 19 junho de 2018.

Leirner evidencia o dado de que se trata do evento “mais falado em Paris” e afirma categoricamente de trata-se de atração, e não de uma exposição de arte. Além de relembrar as experiências anteriores do Carrière, descreve-a como “reproduções que se fundem em transições, com um videoclipe gigante, criando uma experiência sensorial vigorosa” (LEIRNER, 2018). Por fim, o caracteriza como “gratuito exercício técnico” que tem lugar num “parque temático kitsch” onde não existe originalidade. Leirner parece desconsiderar a inevitabilidade das proposições artísticas de ACT e seus modos de circulação da cultura contemporânea, apegando-se principalmente à sacralidade das obras, atribuídas pela história da arte e ignorando a possibilidade da transposição.

Já Bruno Monnier, presidente da Culturespaces, acredita que

as pessoas não aprendem sobre cultura como no passado. As práticas estão evoluindo e a oferta cultural deve estar em sintonia com elas. A observação passiva de obras de arte não é mais relevante, e estou convencido de que as pessoas estão aprendendo cada vez mais sobre arte por meio dessa experiência imersiva e das

19 “El jardín seguirá en el Prado, pero dará la vuelta al mundo” [“O Jardim permanecerá no Prado, mas dará a volta ao mundo.” Tradução nossa], afirma Zugaza. (EUROPAPRESS, 2016).

20 Esta informação é na verdade, parte de uma experiência pessoal. O grande número de compartilhamentos nas redes sociais, acompanhados de comentários positivos relacionados às exposições imersivas foi, inclusive, um dos motivadores para o desenvolvimento da presente reflexão.

emoções que elas geram. O casamento entre arte e tecnologia digital é, na minha opinião, o futuro da disseminação da arte entre as futuras gerações, já que é capaz de atingir um público mais jovem e mais amplo do que o dos museus tradicionais.²¹ (DES EXPOSITIONS AMIEX®: L'ART EN IMMERSION, 2018).

Monier destaca que um dos prós que incentivam a promoção de eventos deste porte é que eles atuam como meios de atingir um público jovem. Ele parece apenas não considerar que até o momento, todas as videoinstalações e exposições imersivas foram idealizadas a partir de imagens transpostas de pinturas de valor já consolidado para a história da arte. Sem exceção, as obras em questão (hipotextos) são reproduzidas em bibliografias de história da arte e da imagem, além de estamparem toda sorte de objetos de uso cotidiano. Frequentemente são citadas como “obras-primas” pelos museus que as acolhem e vez ou outra, aparecem em jornais corriqueiros quando atingem altos valores financeiros em leilões. Ou seja, sua justificativa não se sustenta, tais obras já atingem um grande público. Se pensarmos somente esse viés, Leirner tem razão, é apenas entretenimento, vazio de reflexão artística.

Acreditamos que tais posicionamentos não devem ser tomados como impedidores da proliferação destas práticas expositivas, e sim como incentivo para uma reflexão sobre a maneira com qual lidamos com essas “novidades”. Uma alternativa a um debate superficial é pensar sobre estratégias de inserção da tecnologia em museus tradicionais e as implicações da realização das exposições imersivas nestes espaços, ou mesmo a escolha das obras a serem transpostas. É importante refletir também sobre a maneira pela qual tais exposições/obras problematizam a produção em ACT mais recente.

Mas o debate somente se enriquece como o acompanhamento e uma análise atenta dessas videoinstalações e sua relação com cultura contemporânea. Não se trata de pesar os prós e os contras de tais exposições imersivas, mas de pensar o estatuto da imagem e seus modos de circulação, bem como as linguagens e o gesto artístico na contemporaneidade.

21 “On ne se familiarise pas avec la culture aujourd’hui comme on se l’appropriait hier. Les pratiques évoluent, et l’offre culturelle doit être en phase. La passivité n’est plus de mise, et je suis convaincu que, de plus en plus, on s’approprie l’art par l’expérience d’immersion et par les émotions qu’elle procure. Le mariage de l’art et du numérique est à mon avis l’avenir de la diffusion auprès des générations futures, capable de s’adresser à un public plus jeune et plus large que celui des musées classiques.” Tradução nossa. Disponível em <https://www.atelier-lumieres.com/expositions-amiexr-lart-en-immersion> Acesso em 22 de junho de 2018.

REFERÊNCIAS

ABC. **El éxito del Bosco obliga al Prado a ampliar sus horarios**. 09 de julho de 2016. Disponível em http://www.abc.es/cultura/arte/abci-exito-bosco-obliga-prado-ampliar-horarios-201607081656_noticia.html. Acesso em 02 de maio de 2018.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea, uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

ARMESTO, María Jesús. Modos de pintar a partir de las propuestas Sikka ingentium de Daniel Canogar y Jardín Infinito de Álvaro Perdices. **ACCESOS** (Madrid) [online], 2017, v.1, nº 1, pp.120-135. Disponível em http://www.accesos.info/assets/accesos_n_12.pdf Acesso em 05 de maio de 2018.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BLANCA, Diego. El Bosco. In **La Guía del Prado**. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2011.

BRETÍN, Rut de Las Heras. Envueltos por 'El (infinito) jardín de las delicias'. El País. 8 de julho de 2016. Disponível em https://elpais.com/cultura/2016/07/05/actualidad/1467731846_720577.html Acesso em 02 de maio de 2018.

DES EXPOSITIONS AMIEX® : L'ART EN IMMERSION, 2018. Disponível em <https://www.culturespaces.com/fr/home> Acesso em 20 de junho de 2018.

EUROPAPRESS. El Prado reinventa El Jardín de las Delicias con "una danza de seducción" en Jardín Infinito. 05 de julho de 2016. Disponível em <http://www.europapress.es/cultura/exposiciones-00131/noticia-prado-reinventa-jardin-delicias-danza-seduccion-jardin-infinito-20160705145329.html>. Acesso em 02 de maio de 2018.

FIORIN, José Luiz. O conceito de texto na semiótica. in **Organon 23**. Porto Alegre, 1995.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. Tradutores: Cristina Pescador, Flavia Gisele Saretta e Jussania Costamilan. São Paulo: Editora Unesp; Editora Senac São Paulo, 2007.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**. A literatura de segunda mão. Extratos traduzidos por Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães, Maria Antônia Ramos Coutinho, Mariana Mendes Arruda e Miriam Vieira. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

LEIRNER, Sheila. **Klimt em kitsch puro e duro**, 19 de junho de 2018. Disponível em <https://sheilaleirnerblog.wordpress.com/2018/06/19/klimt-em-kitsch-puro-e-duro/> Acesso em 20 de junho de 2018.

MELLO, Christine. Videoinstalação e poéticas contemporâneas. **ARS** (São Paulo), São Paulo, v.5, n.10, p.90-97, 2007. Disponível em

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202007000200009&lng=en&nrm=iso. Acesso em 17 maio de 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202007000200009>.

MUSEO DE BELLAS ARTES DE BILBAO. **Jardín Infinito. A propósito del Bosco. Negro y Blanco**, 2018. Disponível em

<https://www.museobilbao.com/exposiciones/jardin-infinito-a-proposito-del-bosco-negro-y-luz-270> Acesso em 20 de junho de 2018

RUSH, Michael. **Novas mídias em arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

SANTOS, Franciele Filipini dos. **A contribuição de exposições de arte, ciência e tecnologia a partir de 1968 para a historiografia da arte contemporânea**. 2015. xv, 240 f., il. Tese (Doutorado em Artes)—Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

SILVEIRA, Greice Antolini. **Imersão: Sensação Redimensionada pelas Tecnologias Digitais na Arte Contemporânea**. 2011. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais)—Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011.