

**TECNOLOGIA, ARTE E ENTRETENIMENTO: A OBSCURIDADE DOS ARTIFÍCIOS
PARA O ESTÍMULO DO PROGRESSO E DO CONSUMO.**

***TECHNOLOGY, ART AND ENTERTAINMENT: DARK OF THE STIMULUS DEVICES TO
PROGRESS AND CONSUMPTION***

Luciana Martha Silveira¹

Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Email: silveira.lucianam@gmail.com

Venise Paschoal de Melo²

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Email: venisemelo@gmail.com

RESUMO: A proposta deste ensaio é gerar reflexões a respeito das relações entre os avanços tecnológicos e o uso do entretenimento, inseridos no contexto da arte contemporânea, como um modo de estimular determinadas ideologias e reforçar sistemas de controle sobre determinado público, visando estimular, principalmente a crença no progresso tecnológico. Apresentamos nosso argumento localizado em três momentos distintos: (1) Exposições Universais do século XIX; (2) as implicações sobre o contexto dos meios de comunicação e o consumo, especificamente sobre o cinema e a televisão, e (3) a problematização da arte no século XXI, quando inserido nos dos meios digitais.

Palavras chave: Arte contemporânea; Entretenimento; Tecnologia;

ABSTRACT: The purpose of this test is to generate reflections on the relationship between technological advances and the use of entertainment, within the context of contemporary art, as a way to stimulate and reinforce certain ideologies control systems on certain audience, to stimulate, especially the belief in technological progress. We present our argument located in three distinct stages: (1) Universal Exhibitions of the XIX Century, (2) the implications of the context of media and consumption, specifically on film and television, and (3) questioning of art in the XXI Century, when inserted in the digital media.

Keywords: Contemporary Art; Entertainment; Technology;

¹ Graduação em Artes Plásticas – Unicamp, Mestrado em Multimeios – Unicamp, Doutorado em Comunicação e Semiótica – PUC-SP, Pós-doutorado em artes – Universidade de Michigan – EUA, Professora e pesquisadora da UTFPR, Departamento de Design e Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade

² Acadêmica em doutoramento no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), professora-pesquisadora do Curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Titulação: Graduação em Educação Artística – (UFMS) (1997), Especialização em Imagem e Som – (UFMS) (2001), Mestrado Estudos de Linguagens – (UFMS) (2008).

INTRODUÇÃO:

Examinando alguns aspectos da arte atual, especialmente aquela inserida no contexto dos dispositivos tecnológicos - na qual a produção é feita através do uso de programas computacionais, cujo modo de interação é realizada por meio de aparatos digitais e sua forma de apresentação nos locais expositivos é realizada pelas relações plásticas e estéticas do conteúdo visual e sonoro em instalações interativas, entre outras - percebemos através de seu discurso a tendência à apresentação de uma narrativa esvaziada e muitas vezes exposta de forma, relativamente superficial, performática e homogênea, tanto no que diz respeito ao seu conteúdo quanto em relação aos seus processos criativos. Características estas que nos causam uma estranha ideia de impessoalidade: sensação, evocada tanto para o artista, que encontra uma relativa facilidade de produção, desenvolvida a partir da apropriação de ideias pré-definidas e estabelecidas através das possibilidades apresentadas nas tecnologias atuais, quanto para o público, que se encontra perante um modo diferenciado de aproximação da obra de arte interativa, quando esta, por sua vez, apresenta um elevado grau de possibilidades lúdicas, provocando uma provável distorção, em diversos níveis, dos modos de fruição da obra de arte, convertendo, tanto a obra quanto o local expositivo, em espaço de entretenimento e diversão.

Deste modo, manifestando-se através destas insistentes “repetições de fórmulas”, tais obras nos mostram um resultado de experimentalismo técnico, tanto do ponto de vista dos artistas, que utilizam as tecnologias como mediadoras de seus impulsos criativos, como também através do olhar do público, quando inserido nas possibilidades de interatividade, torna-se participante dos processos lúdicos.

A arte, neste pensamento, se apresenta envolta por um ar de “magia e encantamento”, ação diretamente relacionada aos espetaculares resultados visuais, sonoros e sensoriais gerados pelas máquinas. Sabendo que estas produções vêm se estabelecendo cada vez mais a partir do uso dos dispositivos tecnológicos, os aspectos do jogo e do entretenimento vêm sendo, provavelmente, uma força motriz resultante.

Direcionando-nos para a compreensão das consequências do capitalismo no processo da Modernidade e da arte, bem como nas implicações da tecnologia sobre o campo da cultura, quando ocorre, de acordo com uma série de fatores, um escorregamento do estatuto da obra de arte para o de produto, e ainda, nos apoiando em conceitos que definem os termos “espetáculo e entretenimento”, buscamos neste artigo uma rápida reflexão a respeito das relações entre o estado da arte na contemporaneidade e determinados processos que possuem o principal objetivo de proporcionar modos de diversão para gerar a distração, e conseqüentemente a alienação, de determinado público.

Para tal, pretendemos propor um breve entendimento das relações entre os avanços tecnológicos e o uso do entretenimento como um meio de reforçar determinadas ideologias que visam estimular a crença no progresso tecnológico. Esta trajetória, pontual e breve, se inicia a partir de conceitos e reflexões a respeito dos efeitos sobre as modernas produções expostas nas Exposições Universais do século XIX, posteriormente dá um salto para as implicações sobre o contexto dos meios de comunicações, aqui relacionado principalmente com o cinema e televisão e finalmente conflui para uma específica problematização da arte no século XXI, através do uso dos meios digitais.

1 ENTRETENIMENTO: ILUSÃO PARA A ACEITAÇÃO DO PROGRESSO E MODERNIDADE

Para iniciarmos nossa discussão, acreditamos ser necessária a retomada do contexto histórico a respeito das Exposições Universais, realizadas na Europa durante o século XIX, as quais representam a consolidação do sistema de fábrica, o triunfo da classe burguesa, as transformações urbanas, o advento das máquinas e o avanço da ciência.

Iniciadas em Londres em 1851, foram impulsionadas, principalmente, pelo desejo de fomentar a indústria e as inovações científicas. Conhecidas como “espetáculos da modernidade”, as exposições eram as vitrines que vendiam o futuro, apresentavam produtos sob a rotulação de inovação e progresso. Como uma forma para a firmação do capitalismo, tinham o pretexto de unir os povos e ser um meio eficaz para realizar acertos diplomáticos, irradiando, de modo mágico, os ideais de um futuro tecnológico para um mundo melhor.

Historicamente, as Exposições Universais podem ser datadas no período entre 1851 a 1900, e para Barbuy (1999), a origem é comum para todas, podendo ser definidas como um “projeto de uma burguesia cujo dogmatismo, cuja crença numa verdade universal, num sistema social hegemônico, vigem por todo o século XIX e só perdem a força já no início do século XX” (BARBUY, 1999, p. 39).

A partir da primeira Exposição Universal, realizada em Londres em 1851, foram realizados eventos semelhantes em diversos locais, tais como: Paris (1855); Londres (1862); Paris (1867); Viena (1873); Filadélfia (1876); Paris (1878), Amsterdam (1883); Antuérpia (1885); Paris (1889); Chicago (1893) e Paris (1900). Todas sediadas em espaços com estruturas grandiosas, com o intuito de desencadear mostras de inovações tecnológicas, visando o agrupamento e disputa de premiações. As evidências que comprovam a ascensão dos eventos são apresentadas pelo pesquisador Plum (1979) sob a apresentação de números crescentes, quando observados em relação à dimensão espacial proposta para o evento, bem como a quantidade de expositores e visitantes. Para ilustrar este panorama, podemos exemplificar e comparar as exposições realizadas no ano de 1851 e 1889, apresentado os seguintes números: a) Londres (1851) – a primeira exposição classificada como universal ou mundial foi realizada em um espaço com a superfície de 8,4 hectares, contou com a participação 13.957 expositores e teve 6.039.195 visitantes; b) Paris (1889) – contou com um espaço expositivo de 21,2 hectares, 61.722 expositores e 32.250.297 visitantes.

O objetivo da grandiosidade dos eventos era a exposição das novidades industriais e tecnológicas mundiais e segundo Plum:

As exposições industriais foram cenários da história social interdisciplinar. Tornaram transparente a complexidade de fenômenos sócio-culturais, já que nas exposições entreciam-se em estreita interconexão, informações industriais, formação técnica, comunicações, congressos e movimentos internacionais, artes plásticas, assim como também manifestações de colonialismo (PLUM, 1979, p. 60)

Em concordância a este pensamento, Pesavento nos afirma que, “as exposições foram também elementos de difusão/aceitação das imagens, ideais e crenças pertinentes aos *ethos* burguês” (1997, p.15). Mercadorias que encantavam, máquinas que evocavam histórias de contos-de-fadas, ideias pela quais o sistema de fábrica e a burguesia industrial se afirmavam:

Seu chamamento tinha um apelo de canto de sereia, tanto no sentido de que ela tinha algo para oferecer a cada um, quanto no sentido do engodo, da sedução, do jogo das aparências e do ocultamento. (PESAVENTO, 1997, p.13)

Neste contexto, a autora supracitada denuncia o caráter fetichista da mercadoria e a sua capacidade em encobrir e ocultar, através das aparências e da dissimulação, os propósitos para o adestramento ideológico da sociedade pela disseminação dos ideais da dominação burguesa. É sobre este lado obscuro e dissimulado do capitalismo que a mercantilização produz a “fantasmagoria-fetichismo” como “transfiguração da realidade”.

Pesavento (1997) ainda nos aponta várias interpretações sobre os conceitos empregados por Walter Benjamin, especialmente ao mencionar sua obra inacabada – Passagens [*Das Passagen-Werk* (1927-1940)] - a qual o pensador exhibe suas categorias fantasmagóricas aplicadas aos bens culturais e mercadorias. A autora faz a interpretação dos argumentos do filósofo, principalmente nos aspectos que se voltam para o discurso dos “entre meios”: daquilo que é dito e não dito, sobre as luzes e as sombras do capitalismo, como uma ilusão que necessita ser desvelada, sendo de fundamental importância, deste modo, “escovar a história a contrapelo” ou ainda, “desvelar a essência da ilusória imutabilidade das aparências” (BENJAMIN, apud PESAVENTO in 1997, p. 38-39).

Ainda nas palavras da autora citada (PESAVENTO, 1997, p.41), “neste mundo dominado pela fantasmagoria, o espetáculo da modernidade armaria o próprio palco para demonstrar a exemplaridade do sistema: as exposições universais”. Com esta afirmativa, compreendemos que, com a função de apresentar a ideologia da crença do desenvolvimento ilimitado, as exposições enfeitiçavam o público com sua mística do progresso, e para tanto, a publicidade se fez como um dos principais instrumentos e artifícios para validar tal sonho:

Tais técnicas de propaganda e publicidade utilizam toda a persuasão e as “argúcias teológicas” da mercadoria para se imporem, convencerem, seduzirem. Artifício de sedução social, a publicidade e a propaganda não são pura criação ou arbitrariedade imposta: elas se apoiam em tendências latentes, em desejos manifestos, em inclinações não implícitas mas detectadas, e as manipulam, induzindo ao consumo, à aceitação, ao maravilhamento. (PESAVENTO, 1997, p.49)

Neste contexto, por meio da compreensão da obscuridade e encantamento das Exposições Universais, Benjamin (1939/2006), nos apresenta os caminhos perigosos que apontava a modernidade, através da alegoria do olhar do *flâneur*, como uma representação do sujeito que observa a cidade em transformação e os processos de renovação da arte, nos mostra de modo crítico o processo de urbanização das cidades, o estímulo ao consumo descontrolado através dos meios publicitários, a arte que perde seu rumo e que, uma vez desgovernada, serve e contribui para os processos de homogeneização e alienação das massas.

Através da crítica aos modos de exposição das inovações tecnológicas pelas Exposições Universais, na obscuridade de seus espetáculos, nos espaços que objetivavam gerar o encantamento e maravilhamento pelo futuro iminente, o pensador questiona a manipulação e os processos de alienação do sujeito moderno.

Por meio da observação da cidade de Paris, com o olhar voltado para estes espaços urbanos, Benjamin (1939/2006) analisa o novo cenário, da transparência dos vidros e das vitrines, das superposições de imagens refletidas, fantasmagóricas, das passagens labirínticas, das luzes e mercadorias, dos objetos que se tornam desejos, imagens irreais, ilusórias e desorientadas.

Contribuindo para este panorama, Matos (2006, p.20) traz a afirmação que “sociedade do espetáculo” contemporânea é a da visibilidade absoluta: é panóptica, tal qual um palco semelhante às prisões, onde os vigilantes invisíveis possuem visão privilegiada e o controle de todo o espaço, enquanto os aprisionados modificam seu comportamento frente a um sistema de vigilância hipotética.

Neste contexto, Benjamin (1939/2006) nos afirma que as passagens pelas ruas de Paris, ou pelos imensos pavilhões criados para abrigar as Exposições Universais, podem ser vistas como o emblema da modernidade, locais que exibem a multidão padronizada, uniforme e sem rosto, seres com gosto abstrato e sem originalidade. Sujeitos que diante das transformações, passam a sobreviver de ilusões, e permanecem alimentando-se do consumo e da magia.

É diante deste apelo “irresistível” das máquinas, das exposições, dos espetáculos, das festas e das distrações tecnológicas, a partir de ilusões e simulacros, que surge o nascimento da indústria da diversão, cujo intuito era o de maravilhar, seduzir e embalar multidões, em favor da obscura ideologia hegemônica burguesa do progresso e da modernidade.

2 A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO: TRANSFORMAÇÕES CULTURAIS PARA A DISTRAÇÃO E ALIENAÇÃO

Diante das explanações anteriores, quando percorremos rapidamente o contexto das Grandes Exposições Universais do Século XIX percebemos que, gradualmente, as inovações tecnológicas foram alterando as estruturas econômicas, sociais, políticas, e conseqüentemente a condição de vida e do cotidiano das pessoas. Ao refletirmos sobre as transformações culturais ocorridas durante este percurso até os dias atuais, percebemos um nítido efeito cascata como conseqüência das implicações dos processos industriais.

Neste sentido, para auxiliar nossa compreensão, Sevcenko (2001) nos aponta um breve panorama a respeito deste efeitos. Ao mencionar os fluxos de transformações culturais provenientes dos processos industriais, o autor afirma que, basicamente, as transformações começam a acontecer devido ao rápido crescimento das cidades, movimento proveniente do êxodo coletivo da população rural, o que posteriormente deu origem as metrópoles e megalópoles modernas; Diante disso, a população passou a ter sua vida administrada por uma complexa “engenharia de fluxos” e aos poucos foi se inserindo nos sistemas de controle, fato este que foi alterando gradualmente o comportamento das pessoas, uma vez que estas se viram obrigadas a se adaptarem ao ritmo das máquinas e não o inverso. Como conseqüência maior, estas ações provocaram mudanças profundas nos valores da sociedade, fazendo com que as pessoas sejam a partir daí, medidas e validadas por aquilo que efetivamente consomem. A cultura foi redefinida por um processo de total comercialização, transformada num campo de investimentos e consumo, como qualquer outro produto.

Neste contexto, Sevcenko (2001) evoca ainda a importância de pensarmos sobre os objetivos do entretenimento voltados para os trabalhadores, que se deram a partir do século XIX, através dos parques de diversões e do cinema, posteriormente, com o desenvolvimento das mídias eletrônicas, representadas fortemente pela televisão e nos dias atuais através dos meios de comunicações digitais.

Segundo o autor mencionado, em suas origens, as funções do cinema e do parque de diversões se exibiam como um mercado de “emoções baratas”, cujo objetivo era a distração da classe trabalhadora, com o intuito de gerar o esquecimento e desligamento das atividades de trabalho. A fim de proporcionar o entretenimento para um maior número de pessoas pelo menor

preço, o grande chamariz foi a capacidade destas tecnologias em proporcionar ao público grandes emoções, efetivando uma produção de sentimentos de um quase desligamento do mundo ao redor. No caso do parque de diversões, apresentado com grande ênfase na discussão do referido autor, representado pela montanha russa, e também do cinema, estas sensações geravam desde a impressão de vertigem do corpo à hipnose da mente, causadas pela velocidade e irradiação da luz da tela, ambas produziam a impressão de isolamento, sentimentos que, obscuramente, agradavam e viciavam a população.

A televisão, posteriormente nos anos 30, impulsionou ainda mais o fenômeno cultural denominado “a revolução do entretenimento” ou “a sociedade do espetáculo”, com o objetivo de dar continuidade ao processo alienante pela classe dominante, de modo mais eficaz e rápido, a tela doméstica veio preencher o vazio da vida emocional e o tédio das rotinas mecânicas dos trabalhadores.

Trazendo estas reflexões para a atualidade, Umberto Eco, em sua obra intitulada “Apocalípticos e Integrados” (1993) contribui com o seu discurso, quando versa de modo crítico à respeito dos efeitos causados pela televisão e os meios de comunicação de massa:

A situação conhecida como cultura de massa verifica-se no momento histórico em que as massas ingressam como protagonistas na vida associada, co-responsáveis pela coisa pública. [...] Mas paradoxalmente, o seu modo de divertir-se, de pensar, de imaginar, não nasce de baixo: através das comunicações de massa, ele lhe é proposto sob forma de mensagens formuladas segundo o código da classe hegemônica. Estamos, assim, ante a singular situação de uma cultura de massa, em cujo âmbito um proletariado consome modelos culturais burgueses [...] (ECO, 1993, p.24)

Sob o ponto de vista de ECO (1993), ao nos posicionarmos diante da situação dos meios de comunicação na contemporaneidade, todos que pertencem a uma comunidade se tornam, em diferentes medidas, consumidores de mensagens e produtos da denominada *mass media*, que por sua vez, amortece, de modo obscuro e mascarado, suas intenções direcionadas para um sistema de condicionamentos e controle da sociedade, para manifestar-se como um elemento positivo e totalmente voltado para o bem-estar.

Refletindo ainda sobre este aspecto, o referido autor nos aponta algumas “peças de acusação” sobre tais sistemas, gerando apontamentos críticos sobre os mass media, que difundem produtos apresentados de modo nivelado e condensado, a fim de não provocarem nenhum esforço por parte do fruidor, cujo objetivo é o entretenimento e o lazer que encorajam uma visão passiva e acrítica do mundo, atuantes deste modo, unicamente no nível superficial e epidérmico da atenção, viciando e entorpecendo a consciência histórica de toda uma sociedade.

De posse dos apontamos anteriores e associados aos conceitos atribuídos por Debord (1997) em “A sociedade do Espetáculo”, podemos nos apoiar na afirmativa que, toda a vida das sociedades inseridas nas modernas condições de produções se mostra como uma imensa acumulação de espetáculos, e este é conseqüentemente, o resultado e o projeto do modo de produção existente, ou ainda, “a forma e conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente” (DEBORD, 1997, p.15). Desta forma, no ponto de vista do autor, o setor econômico vem fazendo do espetáculo “a principal produção da sociedade atual” (DEBORD, 1997, p.17), e é sob esta “diversão furta-cor” que se produz um movimento de banalização que domina e molda mundialmente a sociedade moderna.

Percebemos com este diálogo entre diversos autores que, os processos tecnológicos exibidos em diferentes épocas, de um modo ou de outro, são quase sempre impulsionados por uma

determinada classe dominante, que utiliza de diversos artifícios para associar a motivação do progresso e desenvolvimento aos ares de magia e encantamento. Neste viés, compreendemos que determinadas formas de entretenimento foram criadas paralelamente, com suas intenções veladas e obscurecidas pelas luzes dos espetáculos, e se expõem no decorrer dos tempos através das Grandes Exposições Industriais, dos parques de diversão, do cinema ou da televisão.

É na atualização destas ideias, trazendo os conceitos e apontamentos para a contemporaneidade, mais especificamente no momento que a arte se insere no contexto das novas mídias digitais que localizamos a continuidade deste discurso, especialmente quando esta nova configuração se transforma e aproxima a fruição da obra artística ainda mais nos aspectos do entretenimento.

3 ARTE CONTEMPORÂNEA: TECNOLOGIA E ENTRETENIMENTO

Perante a preocupação com os modos de materialização da arte na contemporaneidade, inseridos e compreendidos como bens culturais e sociais, pensamos ser de fundamental relevância observarmos, com mais proximidade, alguns aspectos identificados neste contexto atual, que estabelecem o seu remodelamento, especialmente no diz respeito às obras que se apropriam dos meios de comunicação tecnológicos digitais e que possuem a tendência de se voltarem para o público sob a forma de entretenimento.

Iniciando nosso pensamento no contexto da arte, correlacionando-o aos processos de fetiche da mercadoria, do espetáculo e da ilusão para estimular as formas de consumo, nos embasamos nos conceitos de Benjamin, aplicados em sua obra denominada “A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução (1969)”, que nos revela uma importante reflexão a sobre as imagens tecnológicas. Em seu discurso, voltado principalmente para a linguagem artística do cinema e da fotografia, o autor nos aponta a necessidade de um posicionamento crítico à respeito das transformações da arte.

A partir da assertiva: “sempre foi uma das tarefas essenciais da arte a de suscitar determinada indagação, num tempo ainda não maduro para que se recebesse plena resposta.” (BENJAMIM, 1969, p.29), o autor reflete sobre a fala do artista dadaísta André Breton³ quando este, por sua vez, afirma que a arte só tem valor na medida em que agita os reflexos do futuro, e ainda postula que, toda forma de arte situa-se no cruzamento de três linhas transformativas: (1) a elaboração da técnica, (2) conseqüentemente a reelaboração da arte tradicional e por fim (3) a preparação para as mudanças sociais, transformando os métodos a fim de adaptá-los às novas formas de arte.

Neste caso, através de um olhar crítico, Benjamin (1969) nos mostra que no processo de transformação, a arte, uma vez envolta pelas tecnologias, além de um novo modo de produção,

³ Segundo André Breton, a obra de arte só tem valor na medida em que agita os reflexos do futuro. De fato, toda forma de arte acabada situa-se no cruzamento de três linhas evolutivas. Em primeiro lugar, ela elabora a técnica que a si própria convêm. Antes do cinema, havia essas coleções de fotos que, sob a pressão do polegar, sucediam-se rapidamente diante dos olhos e que conferiam a visão de uma luta de boxe ou de um jogo de tênis: vendiam-se nas lojas uns brinquedos automáticos, onde o desenrolar das imagens era provocado pela rotação de uma manivela. Em segundo lugar, ela elabora as formas de arte tradicionais, nos diversos estágios de seu desenvolvimento, com o objetivo de aplicá-las nos efeitos que, em seguida, serão desembaraçadamente visados pela forma nova de arte. Antes de o filme ser aceito, os dadaístas, através de suas manifestações, procuravam introduzir junto ao público um movimento, o qual Chaplin, logo após, viria a ensinar de modo mais natural. Em terceiro lugar, ela prepara, de maneira amiúde invisível, as modificações sociais, transformando os métodos de acolhida a fim de adaptá-los às formas novas de arte. (BENJAMIN, 1969, p. 29)

exige outro tipo de fruição, o que faz surgir, conseqüentemente, uma espécie de espetáculo. Nesta observação, o pensador afirma que este resultado, o da transformação da arte quando inserida nas tecnologias, não estimula indagações, não apresenta problemas e ainda, não exige do espectador nenhum tipo de esforço.

Benjamin (1969) identifica também neste pensamento, um contexto ambivalente, onde a arte se transfigura em diversão para as massas, porém, indica a problemática: “as massas procuram a diversão, mas a arte exige concentração (BENJAMIN,1969, p.32)”. A fim de traduzir seu sentimento de oposição entre diversão e concentração, propõe a refletir que: “aquele que se concentra, diante de uma obra de arte, mergulha dentro dela, penetra-a (...) no caso da diversão, é a obra de arte que penetra na massa”. (BENJAMIN,1969, p.32)

Com esta afirmação, o autor nos aponta a importância do julgamento crítico a respeito da arte, quando inserida nas aparências de bens de consumo: “essa forma de acolhida pela saara da diversão, cada vez mais sensível nos dias de hoje, em todos os campos da arte, é também sintoma de modificações importantes quanto à maneira de percepção (...)” (BENJAMIN,1969, p.32). A relevância destas colocações nos serve como modelo de pensamento das dualidades de tal transformação: por um lado, a arte adquire os modos e formas de produto, através do entretenimento, por outro este aspecto de diversão altera os modos de fruição, gerando a necessidade de um público diferenciado, com a capacidade de um outro tipo de compreensão de obra.

Ao deslocarmos tal pensamento de Benjamin para os tempos atuais, observamos que o sentimento crítico a respeito da arte e suas relações com a tecnologia sempre suscitaram dúvidas e desconfianças. Neste mesmo contexto, Cauquelin também nos auxilia a pensar na arte e sob sua forma de espetáculo, considerando a compreensão desta relação entre a obra afirmada como produto para um consumo determinado:

Consumimos o produto sob a forma de espetáculo, consumimos os sinais espetaculares enquanto produtos... em suma, consumimos. (...) o dinheiro “derrama-se”, arrasta consigo os objetos que desvia, levados por esse movimento liquido. (CAUQUELIN, 1992, p.22)

Para Cauquelin (1992), o entendimento do processo da Modernidade, da arte e do sistema industrial se faz quando ocorre, de acordo com uma série de fatores, um escorregamento do estatuto da obra de arte para o de produto. Isto nos impulsiona a reflexão sobre a relação “produção-distribuição-consumo”, a partir de um esquema, segundo a autora, que abarca não só aos bens materiais, mas também aos bens simbólicos, deste modo precisamos aceitar que os artistas, definitivamente, assumem o papel de Produtores, os marchands e negociantes se afirmam como Distribuidores, mas, quem são os consumidores? responde a historiadora: “toda a gente. Sem exceção (...)” (CAUQUELIN, 1992, p. 23).

Contribuindo com este diálogo, Canclini também reflete sobre a arte remodelada e sua nova relação com os espectadores, ao pensar sobre o pacto efetivado com a mídia:

(...) a relação dos espectadores ou leitores se estabelece cada vez mais no registro do *entertainment*, cena em que as relações continuam sendo construídas – modos coletivos de desejar ou representar -, mas despojadas daquilo que implicava o sentido público: assumir de forma compartilhada, na interação social, o lugar comum. (CANCLINI, 2013, p.160)

Para o autor, o olhar deve ser direcionado ao processo de “como” o artista produz sua obra, pensando sobre o seu entorno e seu contexto, assim como também para o público, que faz no seu curso de recepção das obras interativas o seu processo de fruição.

Refletindo sobre a arte *fast food*, onde os artistas expõem em seus objetos amálgamas de recortes e colagens híbridas, com um olhar crítico a respeito do público, Canclini (1997), nos propõe o conceito do espectador *pret-à penser*, que no instante atual não possui mais nenhuma responsabilidade de pensar sobre a arte em seu processo de fruição. Enfatizando sobre a arte sob os termos do Espetáculo-espetacularização-espectador, o autor afirma estar nesta sequência, um dos pontos centrais para a reflexão dos processos artísticos contemporâneos.

É neste momento, quando a obra é determinada inacabada e se espera a infinita atualização e reconhecimento da mesma pelo espectador, instante que se estabelece e se decompõe a autonomia da arte e a necessidade de estabelecer significados definitivos para as obras. O autor afirma:

(...) sem roteiro nem autor, a cultura visual e a cultura política pós-modernas são testemunhas da descontinuidade do mundo e dos sujeitos, a co-presença – melancólica ou paródica, segundo o ânimo – de variações que o mercado promove para renovar as vendas e que as tendências políticas ensaiam (...) (CANCLINI, 1997, p.330).

Estas declarações iluminam os pensamentos sobre a remodelagem da obra artística diante das tecnologias e das mídias, e ainda, enfatizam um diferente modo de inserção do público na obra, nos remetendo imediatamente a uma reflexão mais séria sobre os aspectos da relação da arte como entretenimento e consumo. Para isto o pesquisador nos responde:

(...) Mas esta inclusão dos públicos é mais do que uma busca de eficácia na recepção, no controle da resistência ou na legitimação de uma empresa ou de um Estado mediante o marketing cultural. Ela implica uma reflexão sobre a atividade dos destinatários das ações artísticas, nem sempre consumidores e sim partícipes na produção: *prosumidores*. (CANCLINI, 2013, p. 216)

Com esta assertiva, nos percebemos diante da quebra de fronteiras entre as relações sociais, econômicas, políticas e midiáticas que geram, segundo Canclini (2013) uma zona de intersecção entre artistas e espectadores, sem fronteiras claras nem duráveis. Este é o panorama em que a arte de nossa época está inserida.

Compreendendo que, inevitavelmente, em nosso tempo, a tecnologia e a mídia sustentam nossa produção cultural, e que as formas tradicionais veem cedendo espaço para a transfiguração do hibridismo tecnológico, através das possibilidades de junção das mais diversas linguagens, tais como a fotografia, o cinema, a televisão e os meios computacionais, neste aspecto, Jameson (2006) analisa criticamente a situação:

Agora, de repente, uma visibilidade até então funestamente universal, que parecia não tolerar nenhuma alternativa utópica, é aclamada e festejada por seus próprios méritos; é esse o verdadeiro momento da sociedade da imagem, na qual sujeitos humanos, até então expostos (...) a bombardeios de até mil imagens por dia (ao mesmo tempo que suas vidas até então privadas passam a ser totalmente vistas, analisadas, discriminadas, medidas e enumeradas em bancos de dados), começa a viver uma relação muito diferente com o espaço e o tempo, com a experiência existencial, assim como com o consumo cultural. (JAMESON, 2006, p. 182)

Neste ponto de vista, o autor afirma que tais mudanças fizeram com que os limites da esfera da cultura se transformassem e se expandissem para os mesmos limites que se localiza a sociedade do mercado, onde a renovação estética é substituída pela lógica do consumo. Para tanto, as obras artísticas uma vez tradicionais ou conceituais, são substituídas pelos objetos tecnológicos, voltados para a diversão e o lazer, expostos para uma reflexividade de curta duração e compreendidos de modo superficial.

Esta renovação estética, se apresenta como uma amostra caótica, do abandono do objeto antigo, para abarcar as sensações e estímulos de todos os gêneros, Jameson (2006, p. 184) afirma que estas facetas não reafirmam, como muitos pensam, à recuperação do corpo, mas, a “sua transformação em um campo passivo e móvel de *“enregistrment”*, no qual porções tangíveis do mundo são apreendidas e novamente abandonadas na permanente incoerência de um sensorial hipnótico”.

Neste aspecto crítico o autor afirma que, estes apontamentos não devem ter a intenção de repúdio, ou a busca de um retorno em nome de elementos do passado e da tradição, pois se faz necessário lembrar a todo momento que este é o nosso mundo e esta é a nossa matéria-prima, porém ressalta a importância de não vivermos na obscuridade dos processos: “pode-se apenas acrescentar que seria melhor vê-lo sem ilusões, ganhar alguma clareza e precisão acerca disso que nos confronta.” (JAMESON, 2006, p.185)

Com reflexões semelhantes, Eco (1993) relembra a importância do pensamento crítico ao mencionar as relações entre os extremos, diante da situação ineliminável dos meios de massa:

O erro dos apologistas é afirmar que a multiplicação dos produtos da indústria seja boa em si, segundo uma ideal homeostase do livre mercado, e não deva submeter-se a uma crítica e as novas orientações.

O erro dos apocalípticos-aristocráticos, é pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por ser um fato industrial, e que hoje se possa ministrar uma cultura subtraída ao condicionamento industrial. (ECO, 1993, p. 49)

Aceitando o modo ineliminável dos meios de massa e buscando um caminho do equilíbrio entre tais pensamentos, para o autor, a pergunta que deve ser feita é “qual a ação cultural possível a fim de permitir que esses valores de massa possam veicular valores culturais?” (ECO, 1993, p. 50). Com isso, acredita que é através da intervenção por meio da crítica cultural, na soma de pequenos fatos, produtos da iniciativa humana, que podemos modificar a natureza do sistema, ou seja, repropondo o tema da cultura de massa para “cultura exercida ao nível de todos os cidadãos”.

Sevcenko (2001) compartilha com o mesmo pensamento e menciona a importância do pensamento crítico diante da situação atual. Afirma que o pensamento crítico é um modo da sociedade dialogar com as inovações, ponderando sobre seu impacto, avaliando seus efeitos e investigando seus desdobramentos, para tal sugere uma estratégia aplicada em três movimentos distintos: **(1) a necessidade do desprendimento** do ritmo acelerado das mudanças atuais, para a articulação de um posicionamento crítico; **(2) a recuperação do tempo da própria sociedade**, o tempo histórico, onde há a possibilidade de avaliações das mudanças, para o discernimento do que é benéfico ou prejudicial; **(3) sondar o futuro**, ponderando como a técnica pode ser posta a serviço de valores humanos, beneficiando o maior número de pessoas.

Neste viés, em relação à arte, opostamente aos modos de entretenimento e alienação, a estratégia poderia partir do desprendimento das fórmulas “pré-definidas”, em contrapartida a uma

produção com valores mais autorais e libertos dos padrões, que possam estabelecer, na proximidade com o público, além dos aspectos lúdicos, profundas reflexões críticas a respeito dos acontecimentos próprios de nosso tempo. Perceber na articulação entre artista-arte-público, as possibilidades de questionar e avaliar as transformações, não somente no campo da arte na contemporaneidade, mas da sociedade em si. Deste modo, conseqüentemente, a estratégia se voltaria para os pensamentos sobre novas propostas de produção em arte e seu vínculo com o público, na condição de expor, esclarecer e questionar os modos de atuação dos sistemas de dominação e alienação, e assim possibilitar articulações, ponderações e senso crítico em prol da produção conjunta de um futuro benéfico e justo.

Deste modo, em diálogo com os apontamentos dos autores mencionados, percebemos que, no decorrer da história até os tempos atuais, as tecnologias veem se transformando e cada vez mais trazendo características da fantasmagoria da ilusão e alienação, conceitos mencionados por Benjamin (apud PESAVENTO, 1997).

Ao refletirmos sobre os processos do entretenimento, utilizados tanto como distração do peso do mundo do trabalho, bem como instrumento de afirmação e estímulo ao consumo, notamos que no momento atual, este em que presenciamos um novo ápice de desenvolvimento através dos meios digitais, a arte também se resvala com estes respingos dos efeitos de mercadoria. Desta maneira, compreendemos que se faz necessária e urgente a busca por um pensamento crítico, de aceitação e de melhor utilização das tecnologias, inclusive no campo da arte, para irmos contra à passividade e a convivência dos processos de moldagem das sociedades a partir dos pensamentos dominantes e hegemônicos.

REFERÊNCIAS

BARBUY, Heloisa. **A exposição universal de 1889 em Paris: visão e representações na sociedade visual.** São Paulo: Edições Loyola, 1999.

BENEVOLO, Leonardo. **História da arquitetura moderna.** 3ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução.** Trad. José Lino Grünewald. In: GRÜNEWALD, José Lino. *A ideia do cinema.* Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969, p. 55-95.

BENJAMIN, Walter. **Paris, Capital do Século XIX** in: Walter Benjamin. **Passagens.** Coleção Grandes Cientistas Sociais, São Paulo, Ed. Ática, 1985. Texto originalmente publicado em 1935.

BENJAMIN, Walter. **Paris, Capital do Século XIX** in: BENJAMIN, Walter. **Passagens.** Trad. de Irene Aron. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006. Texto originalmente publicado em 1939.

CAUQUELIN, Anne. **A arte contemporânea.** Portugal: Rés Editora, 1992.

CANCLINI, Néstor García. **A sociedade sem relato: Antropologia e Estética da Iminência.** São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2012.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas.* São Paulo: Edusp, 1997.

Art&Sensorium – Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais da Unespar/Embap - Vol.01 - N°02

DEBORD, GUY. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1993.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural**: reflexões sobre o pós-modernismo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

MATOS, Olgária. **Discretas esperanças**. *São Paulo: Editora Nova Alexandria (2006)*.

MATOS, Olgária. **Benjaminianas: cultura capitalista e fetichismo contemporâneo**. São Paulo: Editora UNESP, 2010.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Exposições Universais**: espetáculos da modernidade do século XIX. São Paulo: Ed. Hucitec, 1997.

PLUM, Werner. **Exposições no século XIX**: espetáculos da transformação Sociocultural, Bom: Friedrich-Ebert-Stiftung, 1979.

SEVCENKO, Nicolau. **A Corrida para o Século XXI**. São Paulo: Cia. Das Letras, 2001.