

Do espaço expositivo ao simulador de visitas Google Art Project

From the exhibition space to the visits simulator Google Art Project

Fellipe Eloy Teixeira Albuquerque *

Resumo: Um dos paradigmas levantados com o alvorecer da arte contemporânea é a concepção do que deve ser considerada obra de arte ou objeto artístico. Diante uma perspectiva teórica - já superada- da História da Arte, podemos considerar como objeto artístico ou obra artística toda aquela produção estética com fins reflexivos ou não expostos em um museu. O questionamento central desse texto será justamente a concepção de museu, espaço de exposição e arte extra museológica. Como a relação com essas modalidades definem se arte é pública ou para o público. Tentaremos discutir e trazer à tona os processos de formação do museu de arte moderna e contemporânea, desde sua utilidade como registro documental da história ou ainda como divulgador de novas tendências que surgem. Um dos pontos altos desse texto trará uma análise parcial sobre os lugares de exposição.

Palavras-chave: Espaço. Exposição. Artes.

Abstract: One of the paradigms raised with the dawn of modern art is the conception of what should be considered work of art or art object. In front of one theoretical perspective - already overcome – of the History of Art, we can consider as art object or artistic work the whole aesthetic production with reflexion purposes or not exposed in a museum. The central question of this paper is precisely the museum conception, exhibition space and extramuseological art. As the relationship with those rules defines whether art is public or to the public. We will try to discuss and bring up the processes of formation of the modern and contemporary art museum, from its usefulness as a documentary record of history or as disseminator of new trends that emerges. One of the highlights of this text will bring a partial analysis of the exhibition spaces.

Keywords: Space. Exhibition. Arts.

1. Exposição do texto¹

Um dos paradigmas levantados com o alvorecer da arte contemporânea é a concepção do que deve ser considerada obra de arte ou objeto artístico. Diante uma perspectiva teórica- já superada- da História da Arte podemos considerar como objeto artístico ou obra artística toda aquela produção estética com fins reflexivos ou não expostos em um museu (CAUQUELIN, 2010, p. 64). O questionamento central desse texto será justamente a concepção de museu, espaço de exposição e arte extramuseológica. Como a relação com essas modalidades definem se arte é pública ou para o público (DANTO, 2006, p. 202-203). Tentaremos discutir e trazer à tona os processos de formação do museu de arte moderna e contemporânea, desde sua utilidade como registro documental da história ou ainda como divulgador de novas tendências que surgem. Um dos pontos altos desse texto trará uma análise parcial

* Professor de Educação Básica II - Arte, pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo e mestrando em História da Arte, pela UNIFESP- Universidade Federal de São Paulo - Campus Guarulhos. fellipe.eloy@gmail.com

¹ N.A: O subtítulo de Introdução é uma metáfora referente ao objeto de pesquisa.

sobre os lugares de exposição, desde o surgimento dos museus do final do Séc. XVIII ao presente momento.

Dentre tais espaços, o mais interessante com certeza é o museu on-line, que disponibiliza bancos de imagens com suas obras. A iniciativa do Google Art Project em simular o acesso do internauta às principais instituições museais do mundo, são algumas das possibilidades de interação com os espaços de exposição que só foram possíveis de ocorrerem graças ao advento da internet e sua constante contribuição para a organização espacial do mundo globalizado (CASTELLS; CARDOSO, 2005, p. 13). Com a internet, os museus virtuais- ainda raros- podem armazenar inúmeras obras sem ocupar sequer um espaço físico concreto, a digitalização da fotografia e os bits de memória de um servidor são suficientemente capazes de guardarem milhares de produções artísticas, sobretudo as da chamada Arte digital (KING, 2011, p. 548).

A arte digital, em contrapartida trouxe muitas possibilidades para o artista, tanto de criação quanto de divulgação de novos materiais a serem aproveitados no ato artístico, veremos no decorrer do texto como a possibilidade de digitalização das imagens tanto paradas (fotografias) quanto as em movimento (vídeo) influenciaram na emergência de uma tomada de posição por parte dos artistas e instituições contemporâneas (CANCLINI, 2008, p. 36).

Outra questão importante para pensar a interatividade dos museus é a vida útil de alguns materiais usados na produção artística atual, em muitos casos como em Bienais e eventos do gênero, quando se pensa em ocupar o espaço de exposição com instalações e esculturas de materiais não convencionais², a transitoriedade e temporalidade das exposições exigem a dispensa do lixo produzido pela inutilidade das mesmas obras fora de seu contexto, a obra só existe naquele momento.

Muito do que se diz sobre as iniciativas dos museus, aplicações de materiais e ocupação de espaços têm relevante relação com o contexto atual, vivenciado por grande parte da sociedade contemporânea. A globalização, o conceito de sociedade em rede e as novas concepções de arte, obra e objeto artístico, o valor e principalmente a concepção de espectador da arte também são responsáveis pelas muitas mudanças no espaço de exposição.

2. O espaço de exposição e suas primícias

Em primeiro momento esse artigo se manifestara como documento descritivo expondo - e fazendo uma revisão metodológica sobre - os fatos históricos relacionados aos espaços de exposições tradicionais e aqueles já superados que

² Como as produzidas com materiais recicláveis.

antecederam e de certa forma influenciaram a concepção de Museu Contemporâneo, mas em seu decorrer também, se mostrará um revelador de possibilidades, afinal.

O que muda no decorrer da história é o campo de objetos que podem encarnar um significado. Nossa época, nesse sentido, não seria diferente das outras: é provável que no futuro haja formas de arte que hoje nem sequer podemos imaginar. Mas a diferença entre a arte contemporânea e arte do passado é que a arte contemporânea arte contemporânea pressupõe, em tese que qualquer coisa pode ser considerada arte (MAMMI, 2012, p. 21).

A princípio nos apoiaremos na tese de que podemos considerar as cidades como os primeiros espaços de exposição artística. Embora em uma ordem cronológica não tão clara assim, consideraremos como um dos primeiros espaços de exposição - institucionalizado - os lugares onde nos templos gregos se encontravam e acomodavam as imagens estatuárias de suas divindades. Sabemos graças aos registros escritos que o Colosso de Rodes, uma das 7 Maravilhas do Mundo Antigo, poderia ser vista de longe pelos navegantes, despertado nesses alguma interação social com o espaço.

Segundo os estudos de Giulio Carlo Argan, reunidos no livro *História da Arte como História da Cidade* (2014), a cidade e arte podem se identificarem diante uma metodologia que supere a tradicional proposição sociológica baseada na aproximação dos fatos históricos e os fatos histórico-artísticos. O autor defende a ideia de que arte não é apenas aquela que está presente no museu.

O fato é que o Museu como conhecemos hoje só teve seu reconhecimento formal séculos depois, mais precisamente a partir dos séculos XVIII e XIX (FIGUERÔA, 2011, p. 10), portanto nos aproximaremos mais a esse período para que as informações se tornem menos complexas. Recorreremos ao Renascimento, por se tratar justamente de um período de resgate artístico aos valores greco-romanos.

Mesmo tendo perdurado por muitos anos a Renascença- na Itália e não por toda a Europa, pois segundo Will Durant (2002, p. VII) o termo “não se aplica a evoluções locais, tais como renascimentos exóticos que ocorreram na França, Espanha, Inglaterra e Países Baixos, nos séculos XVI e XVII” - os interessados em encomendar as mais valiosas obras de arte foram sempre os clérigos e monarcas, portanto as igrejas e castelos se tornaram os principais depósitos e ponto de contato da população com qualquer material estético.

Não que outros colecionadores não adquiririam arte de inestimável valor, mas estes obviamente não se propunham a expô-las em ambientes movimentados e de circulação constantes de um público consideravelmente vasto. Em Florença, capital cultural da Itália na época “as famílias rivais disputavam entre si o direito de patrocinar

as artes e também de galgar o poder” (DURANT, 2002, p. 57) adquirindo obras valiosas o que pressupõe um cuidado de igual valor.

As famílias: “Ricci, Albizzi, Médici, Ridolfi, Pazzi, Pitti, Strozzi, Valori, Caponi, Soderini”, dividiram o poder em Florença e outras tantas fizeram o mesmo por todo o território da península itálica (DURANT, 2002, p. 60). Algumas destas famílias inclusive dão nome a galerias, museus e outros tipos de instituições culturais, em alguns casos o nome ou título do mecena era incorporada as próprias obras, como por exemplo, a Vênus de Urbino³ (c. 1538) de Ticiano Vecelli.

Ticiano, em especial, foi um dos mais brilhantes retratistas de sua época reconhecido internacionalmente. Entre aproximadamente 1530 e 1576 pintou quase que exclusivamente para reis e Papas. Em 1533, o então mais poderoso monarca do mundo cristão Carlos V o presenteou com “uma patente nomeando-o conde palatino e Cavaleiro da Espora de Ouro”, daquele ano em diante Ticiano se tornou o pintor oficial da corte (DURANT, 2002, p. 535).

Durant (2002) descreve como o mesmo ocorreu com outros tantos ilustres pintores da Renascença: Leonardo Da Vinci e o rei da França Francisco I (p. 183), Miguelangelo (p. 380) e o jovem Rafael (p. 369), com o Papa Júlio II, reforçando a ideia de que o público desprovido de recursos só entraria em contato com tais obras se frequentassem os depósitos de tais compradores: Igrejas e Castelos. Para se ter uma noção, um retrato encomendado por Carlos V a Ticiano chegou a custar 150 ducados, valor não acessível para a maioria da população da época.

A verdade é que muitas coisas mudaram para que o Renascimento alcançasse as outras potências econômicas européias, mas um fragmento da herança do Império romano perdurava, principalmente nas construções de monumentos públicos. Se retomarmos as contribuições de Argan, veremos que a ideia de posse de arte pelos mecenas, reis e clérigos não é suficientemente capaz de legitimar o lugar de exposição, afinal:

A concepção de arte como expressão da personalidade tinha a sua primeira raiz na concepção de arte na Renascença- justamente o período em que se afirma, pelo menos em hipótese, que pode existir uma cidade ideal, concebida como única como uma única obra de arte, por um único artista (ARGAN, 2014, p. 73).

E nesse caso, podemos tomar como exemplo, Gian Lorenzo Bernini (1598-1680). Embora esteja mais próximo de pertencer ao Barroco do que precisamente ao Renascimento, Bernini teve sua carreira artística consagrada, ao ser proclamado o

³ O nome da obra se estabeleceu assim por ter sido encomendada por Guidobaldo II, Duque de Urbino (DURANT, 2002, p. 536).

artista chefe do pontificado do Papa Urbano VIII, que o encarregou de concluir o projeto de Michelangelo Buonarroti para a Basílica de São Pedro. “Ele se envolveu com a basílica por quase toda a vida, produzindo suas mais famosas e perfeitas obras” (PICKERAL, 2009, p. 122-123).

A cidade-país- ou país-cidade- do Vaticano foi um projeto pensado por um dos mais importantes artistas de seu tempo, executado tanto por ele quanto por outros igualmente importantes artistas. Sobre a participação de Bernini ainda, Argan dedica o capítulo: Bernini e Roma, exclusivamente para falar sobre a tarefa de “determinar a figura de Roma enquanto lugar ecumênico e imagem autêntica do poder divino” (ARGAN, 2014, p. 171). Mesmo com todo o potencial do artista as obras expostas em espaços públicos seguiam a função designada pelo seu patrocinador, ou seja, nesse caso a Igreja.

3. A Institucionalização do espaço de exposição

O marco histórico de maior relevância para a institucionalização do espaço de exposição aconteceu no ano de 1794 com a fundação do Conservatório de Artes e Ofício (CARRÉ, 2011, p. 07) originalmente pensado na época para agregar as mais recentes invenções tecnológicas. Tinha como objetivo mobilizar o interesse de curiosos e também ampliar os modos de apreender novos conhecimentos. Sendo assim, o Conservatório serviu em seu contexto histórico para disseminar a Ciência, e mesmo com tantas funções tecnicistas, foi o lugar estabelecido para os enciclopedistas depositarem seu acervo material. Porém, a contribuição mais valiosa que se pode identificar na iniciativa da criação de um espaço como este, está em alguns termos ainda presentes no debate atual: coletar, ensinar, imitar, inovar. (CARRÉ, 2011, p. 07).

Parece tão óbvio o fato de que o Conservatório coletava tais invenções com seus doadores, que muitos poderiam aprender sobre aqueles objetos, apenas os observando em visita e que provavelmente seu exemplo, seria imitado pelas outras instituições. A inovação de tal atitude, porém, é que não pode ser estipulada. Até quando, tal modelo de museu pode ser considerado inovador? Talvez até a aparição de um novo modelo, mas essa afirmação é questionável, tentaremos entender por que.

No caso do Museu Republicano, também considerado um dos primeiros modelos de museus, o marco histórico que definiu seu aparecimento foi a Revolução Francesa, relativamente próximo da data de fundação do Conservatório de Artes e Ofícios. O modelo republicano de museu teve sua tradição ligada à abertura das coleções artísticas e científicas à visitação pública, permitindo que os “cidadãos se

apropriassem de um patrimônio outrora reservado a uma minoria. Ainda hoje, essas mudanças pesam em nossa percepção de museus” (POULOT, 2011, p. 13).

Patrimônio é a palavra-chave do Museu Republicano, que a partir de então com a Revolução Francesa, remete à nova coletividade nacional. Mesmo com a intenção de superar as imagens corrompidas do Antigo Regime e ao mesmo tempo evidenciar as obras de arte autêntica negligenciadas outrora, a tarefa se demonstra cada vez mais complexa, afinal:

A Revolução herda da cultura material do passado duas formas principais. O tempo que se inscreve nos monumentos deixados *in locu*, na paisagem das cidades; as obras, os livros e aos arquivos que se acumulam nos acervos eruditos ou em depósitos de triagem. Assim, a cultura material do passado entra, ao mesmo tempo, em um processo de reescrita da História, na reconfiguração das imagens públicas, na elaboração de uma nova memória dos saberes e em uma monumentalidade coletiva inédita. O patrimônio deve ser entendido como uma forma de reorganização racional dos recursos para a coletividade (POULOT, 2011, p. 17).

Do mesmo modo, como a coletividade se interessava com os princípios e ideais pregados pela Revolução Francesa, também estava mergulhada sobre a influência de outra Revolução que se expandira e se firmara no mesmo século, a Revolução Industrial. Muitos foram os museus, a exemplo, do Conservatório de Artes e Ofício que se dedicaram a agregar as mais recentes invenções tecnológicas, mas nesse caso dedicado às invenções referentes às grandes fábricas.

No referencial consultado, existem alguns exemplos de museus dedicados a tal procedimento metodológico, o mais curioso dentre eles, porém, é o *Musée des Arts et Métiers* (Museus de Artes e Ofícios) de Paris. O acervo de tal Museu faz referência entre tantas outras propostas, as amostras conservadas de uma indústria vidreira, uma vez gerida pela família de León Appert, a extinta Maison Appert Frères.

Em um período próximo ao surgimento desses modelos de museus e com o enriquecimento das coleções, se fez necessário o aparecimento de uma nova maneira de se expor, ampliando as possibilidades de aquisições de novas coleções. As chamadas Exposições Universais foram também, as sucessoras das Exposições Nacionais (CORCY, 2011, p. 102). Tanto as Exposições Nacionais quanto as Universais tinham algo em comum as visitas poderiam ocorrer gratuitamente.

As grandes Exposições Universais, realizadas e organizadas tanto na Europa quanto na América, entre 1851 e a Primeira Guerra Mundial, influenciaram muito mais as gerações futuras do que aos seus contemporâneos. O Palácio de Cristal, uma espécie de estufa desenvolvida por Joseph Paxton, responsável de receber a primeira

Exposição Universal, pode ser considerada a construção precursora do museu moderno. Nesse espaço percebe-se o lançamento inconsciente de pelo menos:

Duas tendências contraditórias/contrastantes na relação entre arte e arquitetura que modelam o museu de arte do século XX. A primeira, a da forma pura que culminará com a concepção de “cubo branco”, e a segunda, a do espaço experimental, participativo, em diálogo direto com a cidade e seus habitantes, precursor do museu como interface (GROSSMAN, 2011).

O valor histórico de cada contribuição, apelo e sugestão de espaço surgido principalmente entre o século XVIII e XIX, pode ser imensurável para a concepção atual de museu. Pelo que nos parece, porém, tais modelos se encontram ainda presentes no cenário atual, mesmo que relativamente sendo pouco visitadas. Mantendo a importância de ser fundamentada em teorias sobre o espaço de exposição, a reflexão sobre esses modelos nos leva a crer que podem servir de inspiração e de fonte de esclarecimentos sobre qual rumo o museu tradicional poderá tomar daqui para frente.

4. Salões, cubo branco, grafite e “site specific”

Os rumos que a arte e o museu tomaram naquele contexto, após todo questionamento levantado sobre o patrimônio, ciência, espaço e relacionamento social complicaram- ainda mais- a análise discursiva sobre os principais agentes do mercado simbólico. A implantação de uma instituição mantenedora dos padrões estéticos e artísticos deixou de fora muitos artistas que de certa forma não se encaixavam em tais padrões.

As Academias Reais são reconhecidas como as principais responsáveis pelo patrocínio da maioria dos artistas entre os séculos XVII e parte do XIX. Entre tais artistas devemos destacar sir. Joshua Reynolds (1723-92), dando ênfase a sua postura diante a arte de seu temp. Tal posicionamento pode nos esclarecer plenamente o ideal acadêmico das escolas de artes, pois segundo Ernest H. Gombrich:

Reynolds expôs essa doutrina “acadêmica” em uma série de discursos que constituem ainda hoje uma leitura interessante. Neles Reynolds defende, como seus contemporâneos (tais como o Dr. Johnson), as leis do bom gosto e a importância da autoridade na arte. Acreditava que o procedimento artístico correto podia, em grande parte, ser ensinado, desde que os estudantes tivessem condições adequadas de estudar as obras-primas mais notórias da pintura italiana (GOMBRICH, 2013, p. 353).

Portanto, quando nos referimos às Academias em sua maioria, a arte que encontramos é a neoclássica ou a romântica, e seus principais meios de circulação são chamados de Salões. O termo Salão servia para designar as exposições oficiais (GOMBRICH, 2013, p. 395). Infelizmente para os pintores não acadêmicos era oferecido apenas “uma escola - a Belas-Artes, um Salão- o de Paris -, um júri (mesmo que os membros mudem com frequência), submetido às mesmas limitações e pressões, alguns prêmios e medalhas que permitem ao artista tornar-se conhecido e ter encomendas do Estado”. E para variar o Hotel Drouot era o único recurso do governo onde se poderiam vender obras aos indivíduos (CAUQUELIN, 2010, p. 23).

Com o enriquecimento da classe burguesa, um novo público para o escoamento das encomendas. O poder exercido pela Academia passou a ser desafiado pelos artistas que buscavam “um estatuto menos ferozmente centralizador, menos autoritário” (CAUQUELIN, 2010, p. 23), mas foi graças ao surgimento do Salão dos Recusados que essa revolução foi concretizada.

Segundo Gombrich, o Salão oficial havia recusado muitas obras de artistas em 1863, tais como Édouard Manet, levando as autoridades a organizar uma mostra especial intitulada “Salão dos Recusados”, para expor todas as obras condenadas pelo júri. Nesse evento a princípio, “o público ia basicamente para rir daquele pobre principiante iludido que se recusava a aceitar o veredicto de seus superiores” (GOMBRICH, 2013, p. 395).

Esse episódio pode ser considerado o principal motivador do processo de modernização da arte pictórica ocidental, e nesse contexto não foi apenas o espaço de exposição afetado, mas principalmente os órgãos reguladores. Com o Salão dos Recusados, o que percebemos é o surgimento de uma grande disputa entre o artista e o crítico de arte, disputa capaz de mobilizar novas possibilidades de articulação entre a arte e o público.

Os críticos, em sua maioria poderiam ser uma figura pública consagrada do ramo literário, jornalístico ou até folhetinista, em suma tinha como função contribuir para uma construção de opiniões sobre a imagem da arte. “Sabe-se, por exemplo, que o termo Impressionista foi um insulto dito por um certo Leroy num artigo do Charivari de Abril de 1874, a propósito de um pintura de Monet, Impression Soleil Levant” (CAUQUELIN, 2010, p. 25). Contudo, a disputa perde força com o fim da intervenção estatal sobre o Salão anual em 1882 e a fundação da sociedade dos artistas franceses. O papel do crítico passa a ser mais direcionada a grupos menores de artistas ou a movimentos específicos, como no caso de André Breton e o Surrealismo. Nos últimos anos do século XIX e começo do XX, podem ser resumido com o período no qual os artistas e mediadores buscavam encontrar novos lugares para arte.

Um desses novos lugares pode ser caracterizado pelo padrão de exposição, o modelo de museu cubo branco, corresponde até hoje como uma das mais importantes opções de salas reservadas à exposição de obras pictóricas e escultóricas de artistas, consagrados ou não. A tipologia desse espaço de exposição pode ser facilmente reconhecida por leigos, mesmo sem estes reconhecerem a terminologia que lhe caracteriza o nome, o cubo branco faz referência a limpeza visual em torno das obras, que não cansa a apreciação, supostamente demorada por parte do espectador.

Os principais museus do circuito cultural brasileiro - Rio-São Paulo - seguem esse padrão com algumas exceções. O MASP - Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand - deveria estar incluso nessa lista das exceções, mas adaptações posteriores ao projeto original transfiguraram a proposta original de museu a céu aberto, nisso no que temos hoje um tradicional museu cubo branco. Embora seja a opção preferida das instituições, tal tipografia às vezes é misturada com outras iniciativas.

No MAM - Museu de Arte Moderna de São Paulo, na fachada lateral, a configuração cubo branco é alterada com uma obra de grafite dos irmãos paulistas Otávio e Gustavo Pandolfo, mundialmente conhecidos como *Os Gêmeos*. A iniciativa do MAM em incluir nas paredes externas uma obra de grafite, foi uma tentativa de acompanhar uma tendência que conquista cada vez mais espaço no cenário artístico. O de levar a arte para além do espaço tradicional de exposição.

Essa nova tendência tem raízes da contracultura dos anos 1960, e está presente nas diferentes manifestações artísticas, que se desenvolveram e/ou se emanciparam no mesmo período. As instalações, intervenções urbanas, performances, *happenings*, *body art* etc... Estão entre as principais manifestações que não necessitam estar exclusivamente inclusas no museu, podem ser feitas em qualquer lugar, inclusive no próprio museu. Se pensarmos no lugar, há uma manifestação que consegue ser completamente adaptável e intrinsecamente dependente do espaço, trata-se de uma vertente da Land Art, o “site specific”.

Facilmente confundido com uma instalação, essa modalidade de se fazer arte é caracterizada pelo convite. Funciona como forma de reconhecimento “profissional” do artista, que é desafiado a transformar um determinado lugar numa obra de arte. Diferente das outras manifestações, não são obras presentes em um espaço de exposição, é um espaço de exposição fazendo parte de uma obra.

Um “site specific” pode ser montado em praças públicas, pode ter sentido quando transforma a natureza, pode até mesmo ser “um qualquer coisa” que se faça no intuito de trazer reflexões, sobre o conceito do que se pretende definir como arte. É uma manifestação que vem de encontro aos estudos teórico de Arthur Danto (2006),

onde ele sugere que para a arte contemporânea ou pós-histórica qualquer coisa pode ser arte (MAMMI, 2012, p. 21).

Arte que se revela como parte de uma reflexão filosófica, uma desmistificação do artista produtor e sobre o que a arte é. Manifestação artística de alta complexidade, ainda não amplamente difundida, mas com grande potencial, equiparada apenas a outra nova tendência de se fazer arte. Uma tendência que acompanha os avanços tecnológicos comunicacionais.

5. A arte digital⁴

A par dos avanços tecnológicos envolvendo os meios de comunicação, a representação artística contemporânea encontrou um território, em grande medida, ainda desconhecido, a arte digital. Caracterizada pelas questões que levanta: “a comunicação e o mercado, a distribuição e o valor, o coeficiente de arte e a estética” (CAUQUELIN, 2010, p. 104), esta forma de atividade no que diz respeito à estrutura espacial e temporal de exercício (a rede ou a internet), acaba perturbando a apreensão da realidade.

Realidade, que por sinal, é transformada pela rede de comunicação, sujeitada “ao desaparecimento e aparecimento, enquanto a qualidade tátil de objectos reais, qualidade que é geralmente seu signo, está ausente”, essa propriedade de estar presente momentaneamente e em casos específicos é designada pelo termo “realidade virtual” (CAUQUELIN, 2010, p. 105).

Coincidentemente a realidade virtual também começou a se desenvolver na década de 1960, mais precisamente no ano de 1968 com “um dispositivo para a cabeça que conectava o usuário diretamente com um computador”, a ideia foi de Ivan E. Sutherland, na Universidade de Utah, Estados Unidos da América (SANTAELLA, 2003, p. 193). Muita coisa mudou desde então, mas a definição continua a mesma, a realidade virtual é uma tecnologia de imersão do sujeito em um ambiente simulado pelos circuitos do computador, mantendo dois princípios fundamentais, um é a criação da ilusão de estar dentro de uma cena projetada, enquanto o outro é a habilidade sensorial de se mover dentro desse cenário computadorizado⁵ (SANTAELLA, 2003, p. 192-3).

O fato da história da arte e de nosso tempo, nesse início do terceiro milênio, estarem inseridas “nas tecnologias digitais, nas memórias eletrônicas, nas hibridações

⁴ Essa parte do texto foi extraída de outro: *Arte Contemporânea e Comunicação de massa*, publicado nos anais e apresentada em forma oral no Simpósio: IX Ciclos de Investigação, pela UFSC.

⁵ Existe até uma rede social específica para um tipo de experiência semelhante o *Second Life*, simula a identidade do usuário no ciberespaço.

dos ecossistemas com os tecnossistemas” mobilizou muitos artistas a optarem pelo uso dos “meios que nos são contemporâneos como tubos de ensaio para deles extrair suas propriedades sensíveis e renovar os repertórios da arte.” (SANTAELLA, 2003, p. 176). A arte criada e executada a partir dos mecanismos digitais só foi possível na década de 1980, com um programa chamado “Aaron” inventado pelo artista digital Harold Cohen (nascido em 1928). Inicialmente funcionava de maneira limitada com produções em preto e branco, com grande adesão por dos engenheiros da computação e outros artistas, o artista se viu obrigado a adaptar o programa para fazer desenhos coloridos. Com o barateamento e acessibilidade a tecnologia digital, passou a ser usada também por outros artistas consagrados em outras linguagens. As possibilidades são muitas e:

Hoje, a arte digital inclui vídeos digitalmente editados e animações computadorizadas, mas o termo é usado com mais frequência para se referir à arte criada exclusivamente com um computador, fotografias manipuladas usando-se o computador e arte criada apenas para a internet (KING, 2011, p. 548).

Com a internet e o computador interferindo nas estruturas sociais de todas as áreas do conhecimento, para a produção artística não foi usado só o suporte, a estética e as múltiplas propriedades da comunicação digital, também a forma de organização por meio das redes sociais. A propósito esse posicionamento, foi tema de uma recente exposição no MAM - Museu de Arte Moderna de São Paulo⁶, tendo como foco as manifestações nacionais contra o aumento da tarifa do transporte público ocorridas, em junho de 2013:

A linguagem usada para a mobilização por meio das redes sociais também é nova: frases curtas, endereços de manifestação, temas agregadores muito sintéticos. As palavras de ordem adaptam-se ao formato das redes sociais, tirando proveito das plataformas de comunicação virtual existentes. A rede social mais sintética é o Twitter, que aceita no máximo 140 caracteres por mensagem. Assim, a escala da linguagem no Twitter torna-se o fio condutor desta exposição (CHAIMOVICH, 2014, p. 09).

Com esse trecho é possível perceber como a cultura digital não influencia, apenas de maneira direta a produção artísticas, com suas interfaces e suportes variados, mas também serve como motivador de tema para reflexão artística de curadores e críticos de arte, e principalmente para o espectador.

Novamente retornamos ao espectador, embora diferente àquele dos anos 1960, imersos passivamente nos meios de comunicação de massa. Com a

⁶ Exposição recente, proveniente da primeira oficina de curadoria ofertada pelo museu, ficou em cartaz entre 28 jan. e 16 mar. 2014, na Grande Sala e Sala Paulo Figueiredo, localizado no prédio oficial do MAM-SP.

interatividade da internet, o espectador de hoje se insere de maneira mais democrática no lugar do espetáculo, porém em caráter universal ambos são diagnosticados de maneira negativa, afinal:

É um mal ser espectador, por duas razões. Primeiramente, olhar é o contrário de conhecer. O espectador mantém-se diante de uma aparência ignorando o processo de produção dessa aparência ou a realidade por ela encoberta. Em segundo lugar, é o contrário de agir. O espectador fica imóvel em seu lugar, passivo. Ser espectador é estar separado ao mesmo tempo da capacidade de conhecer e poder agir (RANCIÈRE, 2012, p. 08).

Com isso fica constatado também, que desde os anos 1960, a versão do espectador como sujeito passivo diante os meios de comunicação veio sendo discutida, transformada e substituída pelas intersecções dos novos meios de comunicação digital. A arte, uma das expressões humanas mais apreciadas pelo vínculo que mantém com a cultura e a civilização, segue o mesmo rumo, com suas interferências, performances e obras, cada vez mais interativas, contribuindo em grande escala para um cenário contemporâneo mais participativo e democrático.

Tanto no primeiro caso, na sociedade do consumo dos anos 1960 ou na era das mídias, segundo Santaella, os artistas e teóricos foram fortemente influenciados pelos meios de comunicação de massa, difundindo os valores de uma sociedade que não conseguia mais se expressar usando as narrativas mestras de outrora. Na sociedade em rede, ou da era digital, também apoiada nessa tendência, perpetuou a continuidade da narração, mas por outro meio, o digital.

6. O simulador de visitas: Google Art Project

A digitalização das coisas, não foi responsável apenas em mudar a postura do produtor das obras de arte ou do espectador diante da arte, mas exigiu uma tomada de posição também por parte das instituições museais, as principais iniciativas por parte de tais estabelecimentos corroboram com a concepção interdisciplinar onde:

O museu de arte hoje é, simultaneamente, uma tradição, um espetáculo, um lugar político, uma promoção social, uma arena para processos de ação socio-cultural, uma especulação, uma corporação, uma experiência, bem como alegoria ou metáfora para a explanação, criação e manutenção de outras dimensões de conhecimento (GROSSMAN, 2004).

E uma dimensão, cada vez mais importante para a construção do conhecimento desses novos tempos é a educação a distância nutridas pelas tecnologias da informação. E considerando, nesse caso que a simulação da visita ao espaço de exposição, disponibilizada já nos sítios eletrônicos dos principais museus

do mundo, possa propiciar ao espectador uma experiência parecida ao do visitante físico, podemos acreditar que iniciativas de visitas virtuais ao acervo de tais instituições, além de suprir uma carência econômica serve como um dispositivo de educação à distância⁷.

Um projeto tentou mobilizar os museus mais famosos do mundo para disponibilizar visitas virtuais ao acervo digitalizado. Conhecido como Google Art Project, a iniciativa marcou a história da arte. Essa possibilidade - da visita virtual como dispositivo de educação à distância - facilitou a vida de pesquisadores e a ação de outros artistas. Ao contrário do que muitos leigos pensam:

Os artistas de hoje não vêem os museus como repletos de arte morta, mas com opções artísticas vivas. O museu é um campo disponível para constantes reorganizações, e na verdade existe uma forma de arte emergente que usa o museu como repositório de materiais para colagem de objetos dispostos de tal modo que sugira ou apóie uma tese; [...] Mas o gênero é hoje quase um lugar-comum: o artista tem livre acesso ao museu e organiza, a partir de seus recursos, exposições de objetos sem qualquer conexão histórica ou formal entre eles, a não ser aquela fornecida pelo artista. De alguma forma o museu é causa, efeito e materialização das atitudes e práticas que definem o momento pós-histórico da arte... (DANTO, 2006, p.06).

Portanto, não se trata apenas de uma forma de educação artística e patrimonial, o museu faz parte de um sistema integrado de produção. O que nele é depositado serve como referência para novas criações e do mesmo modo de como ele é percebido, a arte que se produz é reconhecida nele. Acompanhar as tendências e se sobressair em outros aspectos, são umas das características tanto o museu de história natural quanto o de artes. Ambos mantêm semelhanças e particularidades que os distinguem um do outro. A visita virtual disponibilizada pelo Google Art Project- e ou pelos próprios museus não vinculados ao projeto- pode ser entendida como uma tentativa das instituições em acompanhar uma nova tendência de interação, que as aproxima do público.

Assim consideramos, a importância dos espaços de exposição, dos artistas que tentam adequar suas obras para estarem nos espaços disponíveis, dos mediadores, historiadores e pesquisadores e principalmente do público que mesmo quando não é possível estar presente, está interagindo. Vimos que a arte, embora com sua morte enunciada por muitas vezes, nunca deixou de existir, apenas mudou de endereço. O lugar, onde a arte está é onde o espaço está.

⁷ N.A: Nesse artigo específico as considerações sobre educação à distância foram arbitrariamente suprimidas, afinal não influenciarão na compreensão do conteúdo.

8. Referências

- ARGAN, Giulio Carlo. *História da arte como história da cidade*. - 6ª ed.- São Paulo: Martins Fontes- selo Martins, 2014.
- CANCLINI, Néstor G.. *Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade*. 4ª ed. 5. reimp., São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2011.
- CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. *A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Acção Política*, Conferência promovida pelo Presidente da República, 4 e 5 de Março de 2005, Centro Cultural de Belém, Portugal. Disponível em: http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf Acesso em: 02 de Jun. 2015.
- CAUQUELLIN, Anne. *Arte contemporânea*. Mem Martins: Europa- America PT, 2010. (Coleção Saber).
- CHAIMOVICH, Felipe. #140 caracteres. IN: *MUSEU DE ARTE MODERNA DE SÃO PAULO*. 140 caracteres. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2014.
- CORCY, Marie-Sophie. Expor a invenção. In: BORGES, Maria Eliza L. (org.). *Inovações, coleções, museus*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011. p. 97-110.
- CARRÉ, Anne-Laure. Apresentação. In: BORGES, Maria Eliza L. (org.). *Inovações, coleções, museus*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011. p. 07-08.
- DANTO, Arthur. *Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.
- DURANT, Will. *A renascença: A história da civilização na Itália de 1304-1576*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Recorde, 2002.
- FIGUEIRÔA, Sílvia F. de M.. Prefácio. In: BORGES, Maria Eliza L. (org.). *Inovações, coleções, museus*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011. p. 09-12.
- GOMBRICH, Ernest. *A história da arte*. Rio de Janeiro: LTC, 2013. (Livro de Bolso)
- GROSSMAN, Martín. Museu como interface. In: GROSSMANN, Martin; MARIOTTI, G.. *Museum Art Today / Museu Arte Hoje*, São Paulo, Hedra & Forum Permanente, 2011. p.193-221. Disponível em: http://www.forumpermanente.org/event_pres/simp_sem/pad-ped0/documentacao-f/mesa_03/mesa3_martin. Acesso em: 02 de Jun. 2015.
- _____. O Anti-museu. *Revista de Comunicações e Artes*, São Paulo, v. 24, p. 5-20, 1991. Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/revista/numero-1/museu-ideal/martin-grossmann/o-anti-museu>. Acesso em: 02 de Jun. 2015.
- _____. O Museu de arte hoje. *Art.es*, nº 3, p.16-22, maio-junho 2004. Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/revista/numero-1/edicao-0/textos/o-museu-de-arte-hoje>. Acesso em: 02 de Jun. 2015.
- KING, Carol. Arte digital. In: FARTHING, Stephen (org.). *Tudo sobre Arte*. Rio de Janeiro: Sextante, 2011. p. 548-549.
- MAMMI, Lorenzo. *O que resta: arte e crítica de arte*. São Paulo: Cia das Letras, 2012.
- PICKERAL, Tamsin. Gian Lorenzo Bernini. In: FARTHING, Sthepen (org.). *501 Grandes Artistas*. Rio de Janeiro: Sextante, 2009. p. 122-123.
- POULOT, Dominique. O modelo republicano e museu. In: BORGES, Maria Eliza L. (org.). *Inovações, coleções, museus*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011. p. 13-24.
- RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.
- SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

Webgrafia

ARTE COMO ARTE. *Post It City*. Disponível em: <https://artecomoarte.wordpress.com/tag/site-specific/>. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

CANCLINI, Nestor G. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Iluminuras, 2008. Disponível em: http://d3nv1jy4u7zmsc.cloudfront.net/wp-content/uploads/itau_pdf/000726.pdf. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

CASTELLS, Manuel e CARDOSO, Gustavo. *A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Acção Política*, Conferência promovida pelo Presidente da República, 4 e 5 de Março de 2005 | Centro Cultural de Belém – Portugal. Disponível em: http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

ENCICLOPÉDIA ITAU CULTURAL. Site específico. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5419/site-specific>. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

GOOGLE ART PROJECT. Faça um passeio. Disponível em: <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=pt-BR#>. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

GROSSMAN, Martín. *Museu como interface*. Publicado em: GROSSMANN, Martin; MARIOTTI, G.. *Museum Art Today / Museu Arte Hoje*, São Paulo, Hedra & Forum Permanente, 2011. p. 193-221. Disponível em: http://www.forumpermanente.org/event_pres/simp_sem/pad-ped0/documentacao-f/03/mesa3_martin. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

_____. *O Anti-museu*. Publicado originalmente na Revista de Comunicações e Artes, São Paulo, v. 24, p. 5-20, 1991. Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/revista/numero-1/museu-ideal/martin-grossmann/o-anti-museu>. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

_____. *O Museu de arte hoje*. Texto originalmente publicado na revista de arte espanhola art.es, n. 3, maio-junho 2004. p.16-22. Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/revista/numero-1/edicao-0/textos/o-museu-de-arte-hoje>. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

SANTANNA, Alice. *Artista espanhol subverte projeto do Google em séries sobre museus*. In: O GLOBO, Cultura: Artes visuais. - ed. 22/08/2014-. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/artista-espanhol-subverte-projeto-do-google-em-series-sobre-museus-13688922#ixzz3BVc2BLhx>. Acesso em: 02 de Jun. 2015.

Data de recebimento: 01/12/2014

Data de aceite: 19/03/2015