

Transgressões no contexto digital: reconfiguração das estruturas museais através da Realidade Aumentada

Giovanna Graziosi Casimiro

Mestranda PPGART/UFSM. Bolsista CAPES/2014. Linha de pesquisa Arte e Tecnologia, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos

Resumo: Este artigo pretende analisar os efeitos da tecnologia da Realidade Aumentada sobre as dinâmicas intuitivas, expositivas e educacionais de museus ao redor do mundo (como o Museu Sukiennice da Cracóvia, o Museu de Londres, Museu do Brooklyn, MoMA) que por meio de tal possibilidade tecnológica, expandem as possibilidades de comunicação e relação com as obras, acervo e conceitos. Esta investigação se concentra no campo da História da Arte Contemporânea, dando ênfase a linha da Arte e Tecnologia, ao questionar os possíveis processos de ruptura e redimensionamento.

Palavras-chave: meio expositivo, arte e tecnologia, realidade aumentada, história da arte contemporânea.

Transgressions in the digital context: reconfiguration of museological structures through Augmented Reality.

Summary: This article aims to analyze the effects of the Augmented Reality technology on intuitive, exhibition and educational dynamics of museums around the world (as Sukiennice Krakow Museum, Museum of London, the Brooklyn Museum, MoMA) that through such a possibility technology, expanding the possibilities of communication and relationship with the works, collections and concepts. This research focuses on the field of History of Contemporary Art, emphasizing the line of Art and Technology, to question the possible processes of rupture and resizing.

Keywords: expositive medium, art and technology, augmented reality, contemporary art history.

Introdução

O conceito de Arte a partir de Gombrich (2009), propõe um discussão inicial interessante, pois o autor afirma que não existe nada específico ao qual possa ser atribuído o termo “Arte”. Afinal, a delimitação do que seria ou não o tal ofício de um artista, se transforma de períodos em períodos no percurso da humanidade. Se no passado, o homem modelava um punhado de terra em formas zoomórficas, hoje, o artista se dedica ao máximo à sensibilidade do público: há os que trabalham com a linguagem analógica e buscam a movimentação e ação de cada indivíduo; há

os que trabalham com a tecnologia digital e exploram, através das potencialidades binárias, os sentidos humanos ao máximo, tornando o visitante interator e componente ativo de sua obra. Portanto, os gostos e padrões variam. Transgridem. No caso da arte contemporânea, seu percurso está ativo, em transformação. Logo, eis o espaço da constante transgressão, pois os artistas buscam a surpresa, o elemento inesperado. Inicialmente, a data de estabelecimento da arte contemporânea - de acordo com Catherine Millet (1997) - varia entre 1960 e 1969. Um período politicamente conturbado no cenário mundial, o que justifica diversos movimentos, como o Pop Art, o Novo Realismo, a arte cinética, arte minimalista, e assim se prolifera uma centena de linguagens questionadoras. As instituições se vêem numa posição inédita: “a arte que os conservadores de museu designam como contemporânea, é a arte, que pela natureza dos seus materiais e processos, os obriga a modificar profundamente seu papel e seu modo de trabalho”¹. Portanto, o sistema como um todo é questionado:

Os artistas contemporâneos são pragmáticos, insubmissos à aprendizagem do ofício de pintor ou escultor, mas extremamente hábeis para forjar os seus próprios instrumentos e métodos ou para se apossar dos dos outros.²

Trata-se de um momento que trás à tona rupturas que influenciam diretamente a produção do século XXI. Em se tratando dos espaços de exposição, a “obra está em órbita”, afirma ainda Millet, e por essa razão, apenas o indivíduo é capaz de convocar a imagem e captar seu sentido, tal ponto coloca museus e instituições frente à situações absolutamente novas, e à necessidade de reconfiguração. O estabelecimento desses aspectos, portanto, é fundamental para se compreender a atual produção artística, que emerge de uma sociedade hiperconectada.

Os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-conhecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação (...) São “obras abertas”, não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador (...) quanto mais a obra explorar as possibilidades oferecidas pela interação, pela interconexão e pelos dispositivos de criação coletiva, mais será típica da cibercultura...e menos será uma “obra” no sentido clássico do termo.³

¹ MILLET, 1997: 17.

² MILLET, 1997: 31.

³ LEVY, 1999, p. 147.

A maior transgressão se constrói no fato inegável de que a criatividade humana, na atualidade, está intimamente ligada aos processos binários. Não se trata de um fato inteiramente inédito, pois o homem constrói máquinas em prol de suas necessidades - e ainda que num campo ficcional, sonhou desde o princípio com máquinas que habitassem o seu corpo ou que possuísse uma inteligência própria. Curiosamente, a sociedade contemporânea continua na busca pela inteligência artificial, no entanto, já assiste a simbiótica relação entre homem e computador. E mais, entre homem e redes. O mundo se estabelece em redes e tal hiperconectividade gera um pensamento conjunto, numa espécie de inteligência coletiva. O artista é fragmento desse conjunto, e gradualmente, atua na exploração das possibilidades e capacidades do coletivo e do individual.

Novo contexto, um novo meio expositivo.

No campo da Tecnologia, a ideia de “aberto” é constantemente utilizada, e cada vez mais difundida- inclusive em se tratando de desenvolvimento e programação. A arte digital e seus artistas, já são por si só abertos, pois o artista trabalha a partir da reação e ação do público. Diversas obras trafegam na web, cujo conteúdo está disponível on-line para os internautas. Esses, delimitados enquanto “web atores”⁴. A riqueza do processo artístico inserido no contexto digital é a liberdade de experimentação: as obras são resultado de processos nem sempre óbvio, ou referenciados, ou úteis, pois trata-se da união da criatividade, da transdisciplinaridade e da tecnologia. Todos esse fatores resultam em uma transgressividade instantânea, pois mesmo que um projeto artístico use uma tecnologia comum, ainda assim, sua aplicação levará a um novo resultado; repercussão diferente; contestações bastantes.

Os museus, estão imersos nessas condições. No entanto, por mais reformas institucionais que hajam, existe uma limitação e cobrança, simultâneas. De um lado, há uma ala conservadora, que vê o museu enquanto espaço de conservação e história. Do outro, um grupo que acredita na constante necessidade de tais espaços absorverem a produção artística de ponta . De fato, não se trata de julgar um espaço de exposição, e sim, de compreender sua essência. É preciso assimilar a necessidade de espaços variados, cujas naturezas diferem, permitindo a absorção de todos as produções.

⁴ PISANI e PIOTET, 2010: 115.

Museus e Instituições Culturais representam espaços respeitados ao se falar de exposição. A definição do *International Council of Museums* (ICOM, 2001) para “museus” é a seguinte: uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade. Afinal, é local de exposição e conservação vinculado ao conceito estabelecido de história da arte. O termo museu de origem grega, significa “templo das musas” e é usado desde o período de Alexandria para designar o local destinado ao estudo das artes e das ciências.

O termo “museu” tanto pode designar a instituições quanto o estabelecimento, ou o lugar geralmente concebido para realizar a seleção, o estudo e a apresentação de testemunhos materiais e imateriais do Homem e de seu meio. A forma e as funções do museu variam sensivelmente ao longo dos séculos. Seu conteúdo diversificou-se, tanto quanto a sua missão, seu modo de funcionamento ou sua administração.⁵

Na atualidade, representa a instituição que conserva coleções de objetos de arte ou ciências (preservação ou apresentação pública). Os museus modernos foram criados no século XVII a partir de doações de coleções particulares, no entanto, o primeiro museu, cujos padrões estabelecidos são similares aos de hoje, surgiu através da doação da coleção de John Tradescant, feita por Elias Ashmole, à Universidade de Oxford (Ashmolean Museum). O segundo museu público foi criado em 1759, por obra do parlamento inglês, na aquisição da coleção de Hans Sloane (1660-1753), futuramente, o Museu Britânico. O primeiro museu público só foi criado, na França, pelo Governo Revolucionário, em 1793: o Museu do Louvre. Ao longo do século XIX surgem importantes museus, a partir de coleções particulares, tais com o Museu do Prado (Espanha), Museu Mauritshuis (Holanda).

No Brasil, o primeiro museu data 1862 - o Museu do Instituto Arqueológico Histórico e Geográfico Pernambucano (Pernambuco). Outros museus foram fundados durante o século XX, sendo o mais tradicional - em termos de acervo - o MASP - Museu de Arte de São Paulo, fundado em 1947. Judith Spielbauer (1897), concebe o museu como uma ferramenta de “percepção da independência do Homem com os mundos natural, social e estético, oferecendo-

⁵ ICOM, 2013: 64.

lhe informação e experiência, e facilitando a compreensão de si mesmo em um contexto mais amplo”.

De acordo com a publicação da ICOM, feita em 2013 - *Conceitos-chave de Museologia* - o termo *instituição*, designado por Malinowski (1944), é o de uma convenção estabelecida por um acordo mútuo entre homens, historicamente datado. As instituições constituem elementos diferenciados criados pela sociedade, em prol da solução de problemas e necessidades naturais vividas. Associado ao qualitativo geral de “museu”, significa um sinônimo, no entanto, seu conceito em si é referente à problemática do museu. Já o termo museal (ICOM, 2013) é considerado substantivo e adjetivo, apresentando duas acepções respectivamente: designa o campo referente no qual se desenvolvem a criação, realização, funcionamento, fundamentos e questões de um museu; qualifica tudo aquilo que é relativo ao museu, fazendo distinção entre outros domínios.

O mundo dos museus evolui rapidamente com o tempo, tanto do ponto de vista de suas funções, quanto por sua materialidade - um dos principais elementos que sustentam o seu trabalho. O fator humano é evidentemente fundamental para se compreender o funcionamento dos museus, pois sua estrutura se constrói sobre uma equipe e se estende ao público visitante. A partir de um modelo escrito no final de 1980 pela *Reinwardt Academie* de Amsterdam, são delimitadas três funções para um museu - a preservação (que compreende a aquisição, conservação e gestão de coleções), a pesquisa e a comunicação (educação e exposição). O que se percebe é uma mudança em relação à arquitetura dos museus, cuja importância cada vez maior leva à transformações no conjunto funcional.

Tais espaços de exposição vêm sofrendo mudanças pois motivados pela reorganização do mercado artístico, desde os anos 50, os limites dos museus exigiram transformações: “o papel do museu conservador e propagador de uma narrativa histórica deu lugar ao de museus hospedeiros e propagadores de pacotes expositivos”⁶.

Se hoje os museus propõem transformações e acréscimos em seus espaços, isso ocorre porque, como pólo cultural de massa, unindo passado, presente e futuro sob a forma de espetáculo, os museus são freqüentados por milhões de pessoas (...) O objeto de arte não é simplesmente exposto em um determinado espaço. Há que se sensibilizar o público ao máximo, recorrendo a mediações,

⁶CASTILLO, 2008: 230.

tematizações, ambientações, publicidade e informações, no sentido de atrair a esfera pública (...) Hoje o espaço expositivo assemelha-se cada vez mais à caixa preta teatral, ora pedindo neutralidade, ora exigindo flexibilidade, ora impondo apenas um efeito.⁷

No início dos anos 80, o mundo dos museus se vê frente a um processo de revisões inédito: de um espaço elitista passou a ser ambiente de abrigo para grandes exposições e massa de público, em programações mais populares, também evidenciando caráter de consumo. Consequentemente, a popularidade dos museus se estabeleceu e diversas unidades ao redor do mundo tiveram seu espaço dobrado. Porém é importante avaliar que o “campo museal ainda está em vias de se transformar”⁸, e um dos fatores é o aspecto comercial do museu que explora em seu *marketing* o turismo. “O mundos dos museus, como conhecemos, ainda terá futuro? A civilização material, cristalizada pelo museu, não está em vias de conhecer, ela mesma, mudanças radiciais?”⁹. Obviamente o mundo já se transformou e está em processo de conhecimento e desligamento da “civilização material” em prol de uma civilização informacional, em fluxos.

Estar em reconstrução não significa negar a natureza de um acervo, mas potencializar a ação dele através do que há de melhor, das facilidades tecnológicas. Alguns processos são graduais e funcionam como um reforma coletiva, simultânea. Outros, levam tempo e são pontuais. O que se percebe é que os museus e instituições começam a transformar sua dinâmica através da utilização de uma tecnologia muito comum no campo publicitário: a Realidade Aumentada (RA). Uma tecnologia que permite permear o mundo real e virtual, unindo elementos de ambos em um instante particular. A sua utilização nas dinâmicas institucionais tem aumentado progressivamente. Resultado do episódio, ocorrido em 2010, intitulado “WeARinMoMA”, onde dois artistas - até então desconhecidos - decidiram invadir o MoMA (Nova Iorque - EUA) e expor seus trabalhos através da técnica de Realidade Aumentada¹⁰. A

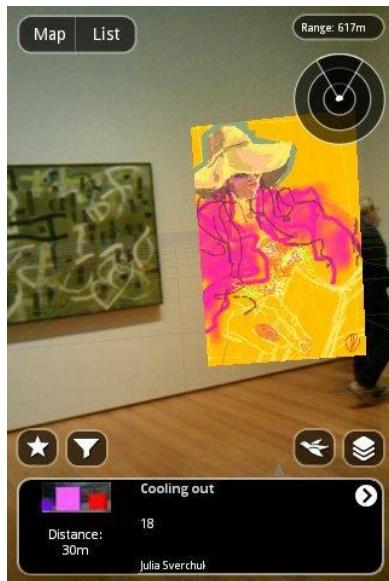
⁷CASTILLO, 2008: 229 - 232.

⁸MAIRESSE e DESVALÉES, 2013: 24.

⁹MAIRESSE e DESVALÉES, 2013: 25.

¹⁰O termo “realidade virtual” foi criado em 1989 por Jaron Lanier, e se popularizou nos anos 90, diante do avanço tecnológico que possibilitou a execução da computação gráfica interativa em tempo real. Posteriormente surge a tecnologia da Realidade Aumentada. Paul Milgram e Fumio Kishino (1994) definiram o conceito de Realidade Misturada (RM) como “qualquer lugar entre os extremos de uma Continua Virtualidade”. Segundo Claudio Kirner (2004), permite, ao usuário, ver, ouvir, sentir e interagir com informações e elementos virtuais inseridos no ambiente físico, através de algum dispositivo tecnológico. A realidade aumentada combina os objetos virtuais e reais no espaço físico em tempo real, porém eles só podem ser visualizados juntos através da interface interativa. Representa uma técnica que trabalha na linha divisória entre o material e o imaterial, o real e o virtual.

ocupação feita pelos artistas Sander Veenhof (Holanda) e Mark Skwarek (EUA) foi intitulada “WeARinMoMA”.



Exposição “WeARinMoMA”, 2010
(www.markskwarek.com/We_AR_in_MoMA.html)



Exposição “WeARinMoMA”, 2010
(www.markskwarek.com/We_AR_in_MoMA.html)



Exposição “WeARinMoMA”, 2010
(www.markskwarek.com/We_AR_in_MoMA.html)

À distância, via GPS, a dupla de artistas acionou comandos de informática e fez com que dezenas de peças tridimensionais produzidas por eles e por outros 30 artistas convidados surgissem na tela dos celulares e tablets de quem circulava pelo MoMA naquele dia. (...) Em vez de se enfurecer com os artistas, a diretoria do museu aplaudiu o atrevimento e incorporou as peças virtuais à sua coleção. E, por conta disso, diversos museus dos Estados Unidos e da Europa pararam para repensar sua relação com a tecnologia. Desde então, muitos se debruçaram sobre a realidade aumentada e lançaram projetos vanguardistas.¹¹

A partir de então, diversas instituições, como o Museu de História Natural de Washington, o Brooklyn Museum de Nova Iorque, o Sukiennice Museum da Cracóvia, o Louvre de Paris, passaram a incorporar em suas dinâmicas espaciais e institucionais tais possibilidades. O Museum of London desenvolveu um aplicativo chamado StreetMuseum, que permite acessar, em meio ao espaço urbano, mais de 200 imagens de seu acervo através da RA. É possível ver Londres em diferentes momentos da história através da sincronização da captura de imagens instantâneas de prédios e monumentos à documentos fotográficos do acervo. No Brasil, a realidade ainda é limitada. De acordo com José do Nascimento Junior, presidente do Instituto

¹¹ Disponível em: m.oglobo.globo.com/cultura/museus-dos-eua-europa-lancam-projetos-vanguardistas-de-realidade-aumentada-4961365 > Acesso em: 22/04/2014.

Brasileiro de Museus (IBRAM), no território nacional existe a interatividade que compõe uma determinada obra no circuito expositivo. O mais próximo de uma ambiente interativo, de acordo com ele, seriam propostas como a do Museu de Língua Portuguesa e do Museu do Futebol.

O que se percebe é a complexidade relacional que emerge dessa tecnologia. Trata-se da transformação da como os museus e instituições se comunicam. Pois o processo do educativo e da assimilação de informações é outro, é um processo interativo, cujas imagens estão animadas e tornam a obra não apenas um objeto de arte, mais um atrativo para todas as idades.



Simulação de exposição de RA feita pelo holandês Sander Veenhof para o Stedelijk Museum, em Amsterdã (m.oglobo.globo.com/cultura/museus-dos-eua-europa-lancam-projetos-vanguardistas-de-realidade-aumentada-4961365)

Esse fator é de extrema valia quando se analisa o público de um museu ou centro cultural, a frequência e demanda, e dessa forma, constrói-se o perfil de uma dada instituição. Compreender os processo artísticos e tecnológicos, e absorvê-los de forma produtiva ao perfil museal, faz com que se constate que:

a arte hoje leva em conta, em seu processo de trabalho, a presença de microcomunidade que irá acolhê-la. Assim, uma obra cria uma coletividade instantânea de espectadores-participantes, seja em seu modo de produção ou no momento de sua exposição.¹²

¹² BOURRIAUD, 2009: 82.

Não se trata, portanto, de um condicionamento isolado aos museus, mas o resultado do contexto da arte na atualidade. É o conjunto entre o fazer artístico, a viabilidade tecnológica e necessidade de disseminar a história da arte e seus objetos, todos imersos numa sociedade conectada às redes e aos dispositivos binários. Enfim, Bourdieu (2003) afirma que um museu deveria ser um espaço onde o visitante é intimado a reagir quando em contato com as obras de arte. Aprofunda, ainda, que o museu tem o privilégio de falar a linguagem de sua época, a *linguagem da imagem*, uma linguagem inteligível para todos e em comum em todo o mundo. O museu é parte integrante dos nossos costumes e cada vez mais, substrato de todas as atividades comuns.

Considerações

A partir do momento em que a linguagem binária se estabeleceu, os processos de evolução tecnológica se tornaram velozes. Por essa razão, não se pode afirmar que determinada tecnologia construirá a essência de uma ala. E sim, que no atual momento da história, representa uma ruptura no modelo tradicional de atuação dessas instituições. A RA não muda apenas a forma como a obra é vista, mas a assimilação do acervo, a forma como cada visitante compreende o percurso histórico das obras, ou ainda, a forma como o museu rompe os seus limites físicos e invade a cidade, as casas, os quotidianos. Sua natureza continua, e a tecnologia digital impulsiona seu conteúdo em direção à inteligência coletiva. Por essa razão, a Realidade Aumentada pode ser passageira, mas a sua inserção em instituições de grande porte denota uma preocupação em tornar tais espaços acessíveis e isso é o processo de reconfiguração dos meios expositivos. Antagonicamente, parece haver mais facilidade em interagir com um programa digital do que absorver a complexidade de relações a partir de um museu aos moldes tradicionais, e Bourdieu (2003) afirma que o homem da cultura da imagem não está imediatamente preparado para decifrar a imagem, ou a imagem entre as imagens. Portanto, observa-se o início da reconstrução dos espaços em que vemos arte.

A disputa em torno da história da arte tem como o seu lugar atual e também o futuro no museu de arte contemporânea. Nesse local não exposta apenas a arte contemporânea, mas se encontra a história da arte. Porém, exatamente aqui existem dúvidas pertinentes sobre se a idéia de expor a história da arte no espelho da arte contemporânea ainda é universal e se ela ainda se sustenta (...) Portanto é uma questão de instituições e não de conteúdo, e muito menos de método, se

é como arte e história da arte sobreviverão no futuro. Afinal, as catedrais sobreviveram, há muito tempo, à fundação dos museus. Por que os museus atuais não devem vivenciar a fundação de outras instituições em que a história da arte não tem mais lugar ou tem uma aparência completamente diferente?¹³

Referência Bibliográfica

BELTING, Hans. O Fim da História da Arte. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2006.

BOURDIEU, Pierre e DARBEL, Alain. O amor pela arte. São Paulo: Ed. USP, 2003.

BOURRIAUD, Nicolas. Pós-Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas. Estética Relacional. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 2009.

CAUQUELIN, Anne. Arte Contemporânea. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2005.

CAUQUELIN, Anne. No ângulo dos mundos possíveis. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2010.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

LÈVY, Pierre. Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. Ed. La Découverte.

LÉVY, Pierre. A Emergência do Cyberspace e as mutações culturais. In: PELLANDA, Nize Maria; PELLANDA, Eduardo Campos (org). Ciberespaço: Um Hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da Percepção. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 2006.

¹³ BELTING, 2006: 135-167.

MILLET, Catherine. A arte contemporânea. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

MANOVICH, L. The language of new media. Cambridge Mass, 2002.

MILGRAM, Paul, KISHINO, Fumio. A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. IEICE Transactions on Information Systems, Vol E77-D, No.12 December 1994.

PAUL,Christiane. Digital Art. New York: Thames & Hudson, 2008.

SHANKEN, E. A., “Art in the information age: Technology and conceptual art” in Leonardo Electronic Almanac 4, No. 35 (2002).