



CULTURA VISUAL: UMA EXPERIÊNCIA SENSÍVEL COM PROCESSOS IMERSIVOS EM MUSEUS

Olira Saraiva Rodrigues
FAV/UFG

Resumo

O estudo deste artigo tem como foco a experiência sensível, enquanto fruição estética por meio da linguagem híbrida da arte tecnológica. O eixo central de análise se encontra nas relações entre arte e recepção em museus, considerando os processos imersivos como objeto de estudo, admitido no cruzamento da arte e tecnologia. Para essa finalidade, tornou-se necessário o diálogo com autores que tencionam suas pesquisas para a cultura visual e o entendimento de conceitos de processos imersivos. A imersão é apresentada de acordo com estudos de Oliver Grau, Janet Murray e Arlindo Machado. E, a experiência sensível com o filósofo Jacques Rancière.

Palavras-chave: Cultura Visual; Processos Imersivos; Experiência Sensível.

Abstract

The study of this article focuses on sensitive experience as aesthetic fruition through hybrid language of the art technology. The central axis of analysis is the relationship between art and reception in museum, considering the immersive processes as object of study, admitted at the intersection of art and technology. For this purpose, it became necessary dialogue with authors intend their research to visual culture and the understanding of concepts of immersive processes. Immersion is presented according to studies by Oliver Grau, Janet Murray and Arlindo Machado. And to sensitive experience with the philosopher Jacques Rancière.

Keywords: Visual Culture; Immersive Processes; Sensitive Experience.

190

1 Introdução

A arte, enquanto linguagem simbólica, possibilita o aprimoramento das emoções, das sensações, da percepção e do próprio pensamento.

Não há mais fronteiras no sentido de barreiras e limites, mas espaços de trânsito, enquanto mudanças e deslocamentos nas formas de exibição, produção e recepção de imagens. A relação com a tecnologia, os espaços de exibição, as convergências de formatos e as estratégias de criação são alguns exemplos para tais alterações.

Há novas formas de representação/apresentação audiovisuais em espaços como museus em arte e tecnologia. Atualmente, as instituições educacionais estão lentas. Não conseguem acompanhar os desenvolvimentos tecnológicos. O propósito é discorrer sobre a recepção da arte tecnológica nesses espaços não formais de educação – museus – diante de uma nova perspectiva que nos permita educar em termos contemporâneos.

O intuito desta abordagem é dialogar com a cultura visual, enquanto teoria, e refletir sobre as mudanças nas formas como a arte vem sendo pensada e praticada a partir dessas novas configurações tecnológicas e simbólicas presentes na atualidade.



A proposta é ponderar como a arte tecnológica – digital, imersiva ou de mídias interativas – vem modificando os espaços, condição de sobrevivência dos museus no novo século. Espaços, às vezes, tidos como puro ambiente educacional, mas muito mais do que isto, como cultura, diversão, entretenimento, apreciação e, além disso, como envolvimento, por dialogar com o público/usuário.

Diante de tal premissa, o artigo encontra uma visão transdisciplinar, com desdobramentos na arte e na cultura em vários setores, principalmente na linguagem e na tecnologia. Um estudo de imagens e visualidades de artes tecnológicas, com seus processos de recepção e produção de sentido.

2 Diálogos teóricos: Cultura Visual

“(...) a arte como o espaço da diferença e da dissidência onde novas formas de ser despontam (p. 2)”.
Tatiana Fernández e Belidson Dias

O estudo da cultura visual é um campo sempre em construção, porque o foco é o cotidiano, e o cotidiano é dinâmico. Ou seja, a cultura visual não é estática, é uma área de conhecimento em constante transição.

Tendo isso como diretriz, pretende-se, neste artigo, repensar a arte tecnológica e a educação problematizando-as por meio de estudos da cultura visual, que pense o mundo como algo a se construir. Uma proposta que rompa com uma educação reprodutora e embrutecedora e que gere cenários de dissenso, numa “perspectiva educativa emancipadora” (AGUIRRE, 2011, p. 70).

O processo de revisão das crenças é crucial no estudo da cultura visual, porque a crença e a interpretação se confundem. Quanto às crenças, Victor Flores (2012), em seu texto “As crenças na visão”, traça um paralelo com os processos de crer, rever e desfixar, sendo o primeiro a segurança; o segundo a dúvida e o mal estar ao que já está posto; e o último o ato de nos despirmos de nossos hábitos, de toda segurança que a crença provoca. O autor revela a necessidade de uma atenção precisa às crenças visuais, como modo de desmistificar o seu universalismo e naturalidade, efetivado no exercício de desfixação e geração de dissensos.

Na frequentemente designada <<era das imagens>> tem-se consolidado a necessidade de aprender a <<ler>> imagens, de apreender os saberes e as culturas das quais emergem, assim como as crenças visuais para as quais são programadas. Tal vem sendo assinalado pela maior consolidação de disciplinas como a semiologia visual, os estudos visuais e a teoria da



imagem que muito têm contribuído para desmistificar o seu universalismo e naturalidade, assim como para despertar a consciência sobre o modo como o significado da imagem é construído pelos seus equipamentos, pelas suas mediações e pela sua recepção (FLORES, 2012, p. 48).

O modo pelo qual o autor retrata um despertar de consciência diante do aprendizado à leitura de imagens, no processo de revisão das crenças, coaduna com a asserção de uma educação emancipadora, visto que o espectador passa a apresentar poder comunitário de intérprete ativo.

O filósofo Jacques Rancière (2012), em sua obra “A partilha do sensível: Estética e política”, propôs elaborar um sentido para o termo estética, como sendo,

um regime específico de identificação e pensamento das artes: um modo de articulação entre maneiras de fazer, formas de visibilidade dessas maneiras de fazer e modos de pensabilidade de suas relações, implicando uma determinada ideia da efetividade do pensamento (p. 13).

Para ele, produzir une tanto o ato de fabricar, quanto o ato de tornar visível. Ou seja, define uma nova relação entre o fazer e o ver. Uma pedagogia da experiência com um espectador emancipado.

A partilha do sensível apresenta este espectador emancipado, que não aceita qualquer “quinhão”, que não aceita passivamente tudo o que chega a ele, que passa a ter consciência do processo de informação e conhecimento, enquanto regimes de controle, e adota uma postura dialógica, além de provocar dissensos, crucial, inclusive, na pesquisa. Nesse modelo, a percepção nunca é passiva, mas interpretada, cujo conhecimento sempre se constrói, reafirmando, de maneira dialógica.

O espectador emancipado surge a partir desta educação emancipadora, em uma nova proposta de olhar e de ruir com o discurso de uma cultura hegemônica por meio da interpretação crítica, que trata a arte e a imagem como narrativas socioculturais – Virada Narrativa – no contexto de diversas práticas sociais.

O ato de interpretar passa ser tão autoral quanto o de produtor. Mas isso não se trata de negligenciar o contexto da produção das imagens.

Com referência às imagens, quando as próprias alcançam um repertório social, passa ser denominada visualidade. Isto significa que há uma legitimação social, uma vez que a visualidade é contextual e está interligada à relação de tempo e espaço.

Dito de outra forma, as imagens, no recorte sensível comum da comunidade, as formas de sua visibilidade e até mesmo sua disposição, se encontram na relação entre a estética e a política. Uma estética estereotipada e formatada por instituições,



diante de critérios estandardizados, em que para o sensível se tornar visível é necessário que seja legitimado.

Verificadamente, as formas de partilhar se ampliaram com o “bum” da tecnologia. Nesse caso, há uma subversão, criam-se espaços, criam-se modalidades com novas sensibilidades.

Os processos imersivos são exemplos claros da subversão artística, como uma nova modalidade, utilizando-se de um novo espaço e provocando novas experiências.

3 Processos Imersivos

*“As crianças de domingo enxergam jardins mágicos
onde não há nada para as outras pessoas, elas
encontram tesouros onde outros passam
sem prestar atenção.”
Walter Benjamin*

Inquestionavelmente, a imersão é uma experiência, e, enquanto experiência nos instiga à presença, ligada a um espaço.

A proposta de abordagem de estudo de processos imersivos, toma como premissa o sentido de imersão, bem designado por Janet Murray (2003), em sua obra *“Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”*, que conceitua como:

um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água (...): a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (p. 102).

O conceito de imersivo, de acordo com Murray (2003), diante da metáfora do mergulho e o conceito de líquido de acordo com Bauman (2003) sob a ideia de fluidez, a ponto de escorrer e deslizar se complementam, em contraposição à sociedade sólida dita pelo autor, que não tem resiliência e não se adapta às novas formas. Santaella (2008) trata dessa estética do fluxo, das linguagens líquidas, dos fluxos de signos, das situações fluidas, numa ruptura com formas fixas da referida sociedade sólida, acarretando um novo modo de viver, seja na aprendizagem, nas ações, no sentimento, na afetividade, dentre outros.

Neste sentido, imersão, não necessariamente é experienciada em espaços imersivos, mas em tudo que, de certa forma, nos envolve por completo, em foco e profundidade, explorando todos os nossos órgãos dos sentidos. Um simples ato de apreciar uma música, um momento de leitura, de estudos específicos, de tarefas atentas no trabalho ou não, é caracterizado imersão.



No entanto, a imersão, com auxílio da tecnologia, é possível no ambiente imersivo em um padrão narrativo e tecnológico e apresenta novas formas narrativas com sistemas de visualização e imersão em 3D. Uma forma de capturar a atenção do receptor, dando lugar a uma nova comunicação com a linguagem e a estética digital.

Machado (2002) retrata “o sujeito agenciador, um sujeito que dialoga, que interage com as imagens” (p. 15). Para ele, o agenciamento é a experiência a um evento enquanto sujeito agente e os regimes de imersão em espaços específicos possibilitam a criação de uma tensão muito rica entre distintos graus de envolvimento do espectador, na incorporação de um olhar já presente e previsto na imagem assumido ao penetrar no sistema.

Ao propor um estudo de leitura da imagem em movimento, considera-se que o objeto artístico permitirá novas configurações e incorporará novos significados, tanto no momento da produção quanto na fruição. Dessa forma, as formas de representações imagéticas na cultura visual merecem ser pensadas em relação à tecnologia, receptor e formas narrativas.

Para Grau (2007), “a imersão é, sem dúvida, a chave para qualquer compreensão do desenvolvimento da mídia”. (p. 30). Nas mídias interativas, o produtor e/ou receptor partilham um tipo de uma construção sensível. São novas sensibilidades diante de novas modalidades de experiência.

Interação entre os regimes de prazer e de saber nestes novos espaços não formais de educação, cuja função nos permita, inclusive, educar na contemporaneidade. Um dissenso, não enquanto conflito de ideias ou sentimentos, mas o conflito de muitos regimes de sensorialidade.

A experiência sensível resulta, neste enfoque, a uma experiência de dissidência, que se opõe à adaptação mimética ou ética da arte com fins sociais.

Os espaços imersivos dão um novo significado, reduzindo aquilo que é representado diante de seu envolvimento emocional. Entende-se, à vista disso, a experiência sensível como afetação, uma experiência adquirida pela sensibilidade, ou seja, que se aprende a perceber a partir dos órgãos sensórios.

Nesses ambientes, ainda mais, o público passa a fazer parte efetiva do processo artístico. Pois, de acordo com Machado (2002), “nos meios digitais nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação” (p. 1).



4 Experiência Sensível

“Ao analisar de que maneira se comportam aqueles que fazem arte, expõe-na, vendem-na, criticam-na ou a recebem, percebemos que está ocorrendo algo mais que um giro linguístico ou sociológico ou antropológico da arte. Estamos em meio de um giro transdisciplinar, intermedial e globalizado (p. 45)”
Néstor García Canclini

Sob a óptica de alguns autores legitimados, pode-se intentar para os pontos de congruência que este estudo aborda.

Dessa forma, foi pretendida, no desenvolver do enfoque, uma compreensão crítica sobre o processo de percepção de imagens em movimento em espaços imersivos, a percepção de visualidades, a interação, a reação do receptor com as imagens e os processos de significação no contexto da cultura visual e midiática. Uma segunda etapa é pela análise da experiência sensível, que se caracteriza pela afetação de acordo com os estímulos multissensórios em ambientes imersivos.

Em primeira instância, a arte, a educação e a tecnologia são compreendidas como espaços de trânsito, espaços fluidos que podem compatibilizar, estabelecendo relações entre poder e emancipação.

Já não há fronteiras fixas, as fronteiras se deslocam e surgem novas formas de reflexão com a arte, novas formas de teoria e experimentação.

A experiência sensível abrange tanto a percepção do mundo quanto a interpretação dos produtos da percepção. Há, de certa forma, a necessidade de um processo de revisão das crenças, para desfixação ao que já está posto e para geração de dissensos, em uma estética do fluxo proposta por Santaella.

A percepção não é passiva, nesse processo, e o ato de interpretar passa ser tão autoral quanto o de produtor.

Reformulando, vive-se em uma era de deslocamentos de experiências sensíveis cotidianas. A visualidade aliada à tecnologia, enquanto espaços imersivos, criam experiências pessoais e intersubjetivas, geram discursos, liberam a imaginação, na formação de novos espaços de sensibilização.

Os suportes hipermultimidiáticos dos espaços imersivos, apresentam uma imagem potencializada, que cria novos espaços de sensibilização com uma faceta lúdica e artística da linguagem. A imersão tratada como a metáfora do mergulho, trafega desde o sentido de leituras às experiências em espaços imersivos específicos.



Sujeitos partícipes são convocados, os mesmos sujeitos agenciadores de Machado (2002), espectadores (re)criadores, apresentando um papel de coautoria.

A tecnologia, nesse modelo, intervém com a cultura visual com intenção emancipatória, diante da produção/uso e da criação/recepção da arte, no exercício de produção de sentidos.

Os novos espaços, como museus, por exemplo, passam por um processo revolucionário, como enfrentamento neste contexto contemporâneo, na formação de espectadores sensíveis e críticos, que refletem a emancipação e a capacitação de geração de dissensos, em uma função transformadora e libertadora ante um mundo em construção.

Referências Bibliográficas

AGUIRRE, Imanol. Cultura Visual, Política da Estética e Educação Emancipadora. In: MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (Orgs.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Editora da UFSM, 2011, p. 69-111.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo, Summus, 1984.

CANCLINI, N. Estética e Ciências Sociais: dúvidas convergentes. In: CANCLINI, N. **A sociedade sem relato: antropologia e estética da iminência**. São Paulo: Edusp, 2012, p. 33-64.

FERNÁNDEZ, Tatiana e DIAS, Belidson. Pedagogias Culturais nas Entre Viradas: Eventos Visuais & Artísticos. In: MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (Orgs.). **Pedagogias Culturais**. Santa Maria: Editora da UFSM (no prelo).

FLORES, Victor. 2. A crença. In: _____. **A Imagem Técnica e as suas Crenças – A Confiança Visual na Era Digital**. Lisboa: Nova Veja, 2012. p. 37-74.

GRAU, Oliver. Lembrem a fantasmagoria! Política da ilusão do Século XVIII e sua vida após a morte multimídia. In DOMINGUES, Diana (org.). **Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009. Pp. 239 – 260.

Jornal UFG. **Ciência, Tecnologia e Inovação**. Publicação da Assessoria de Comunicação da Universidade Federal de Goiás. ANO VII – Nº 64 – NOVEMBRO / DEZEMBRO – 2013. Disponível em: <<http://www.jornalufgonline.ufg.br/pages/65867-ciencia-tecnologia-e-inovacao>>. Acesso em: 10/06/2014.



MACHADO, Arlindo. **Regimes de imersão e modos de agenciamento**. Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05/setembro/2002. Disponível em: <http://comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/lmersao%20e%20Agenciamento%20-%20Machadotexto5.pdf>. Acesso em: 10/05/2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural:Unesp, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível** – Estética e política. São Paulo: Editora 34, 2012a.

_____, **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012b, p. 7-26.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação Ubíqua** – Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

Minicurrículo

Olira possui Graduação em Letras - Habilitação em Português e Inglês pela Universidade Estadual de Goiás/UEG (1996). Especialização em Literatura Brasileira pela Universidade Salgado de Oliveira (2001); Especialização em Língua Portuguesa pela Universidade Salgado de Oliveira (2002) e Mestrado em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás/PUC-Goiás (2009), com ênfase em Linguagem e Novas Tecnologias. Atualmente, doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás/UFG, membro do corpo pesquisador do MediaLab/UFG do Núcleo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas e bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás - FAPEG, cuja proposta foi avaliada mediante aos critérios de relevância, mérito técnico-científico, geração de conhecimento relevante para fortalecer o desempenho científico, cultural e tecnológico do Estado de Goiás, desempenho no processo de seleção ao PPGSS e análise curricular. Assessora de Comunicação e Coordenadora do Núcleo de Divulgação e Popularização da Ciência da Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação de Anápolis.