

**CONTEÚDO EXPANDIDO PARA ALÉM DAS TELAS:
experiências narrativas imersivas resgatam obras de arte perdidas**

*EXPANDED CONTENT BEYOND THE SCREEN:
immersive narrative experiences rescue lost works of art*

Me. Eduardo Fernando Uliana Barboza

UTP

eduardofernandouliana@gmail.com

Dra. Ana Carolina de Araújo Silva

UFPR

anacarolaraujosilva@gmail.com

PROJÉTICA

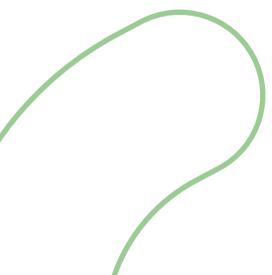
COMO CITAR ESTE ARTIGO:

Barboza, E. F. U.; Silva, A. C. A. (2024). CONTEÚDO EXPANDIDO PARA ALÉM DAS TELAS: experiências narrativas imersivas resgatam obras de arte perdidas. *Projética*, 15(3), p1-17 <https://doi.org/10.5433/2236-2207.2024.v15.n3.50593>

DOI: 10.5433/2236-2207.2024.v15.n3.50593

Submissão: 12-05-2024

Aceite: 10-07-2024



RESUMO: O presente artigo compara experiências narrativas imersivas realizadas para possibilitar o acesso a obras de arte roubadas ou perdidas em incêndios ao redor do mundo. Por meio de recursos tecnológicos de realidade virtual e realidade aumentada, a proposta dessas iniciativas é resgatar, no formato digital, acervos artísticos que não estão mais disponíveis para o público. Além da análise das tecnologias utilizadas nos casos selecionados, o trabalho promove uma discussão sobre as experiências proporcionadas por conteúdos imersivos em ambientes digitais e analógicos. Nesse contexto, é importante destacar também que a narrativa construída nos projetos estudados foi pensada para experiências preferencialmente em primeira pessoa.

Palavras-chave: experiências culturais; imersão; narrativas imersivas.

ABSTRACT: *This article compares immersive narrative experiences carried out to provide access to works of art stolen or lost in fires around the world. Using technological resources such as virtual reality and augmented reality, the aim of these initiatives is to rescue, in digital format, art collections that are no longer available to the public. In addition to analyzing the technologies used in the selected cases, the work promotes a discussion about the experiences provided by immersive content in digital and analog environments. In this context, it is also important to note that the narrative constructed in the projects studied was designed for first-person experiences.*

Keywords: *cultural experiences; immersion; immersive narratives.*

RESUMEN: *Este artículo compara experiencias narrativas inmersivas diseñadas para facilitar el acceso a obras de arte robadas o perdidas en incendios en todo el mundo. Utilizando recursos tecnológicos de realidad virtual y realidad aumentada, el objetivo de estas iniciativas es rescatar, en formato digital, colecciones de arte que ya no están a disposición del público. Además de analizar las tecnologías utilizadas en los casos seleccionados, la obra promueve un debate sobre las experiencias que proporcionan los contenidos inmersivos en entornos digitales y analógicos. En este contexto, también es*

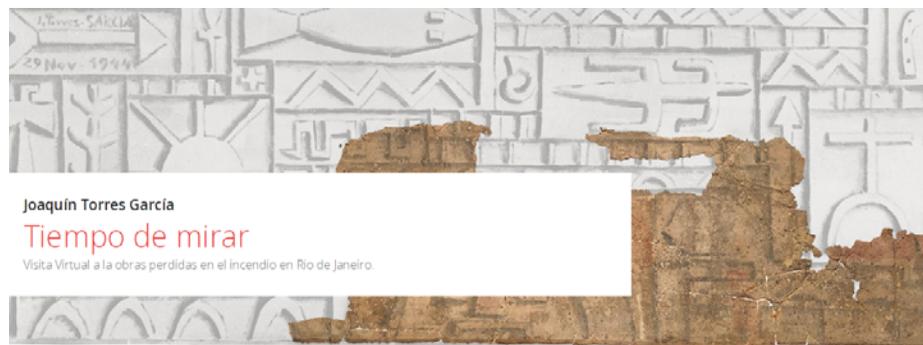
importante destacar que la narrativa construida en los proyectos estudiados fue diseñada para experiencias en primera persona.

Palabras clave: *experiencias culturales; inmersión; narrativas inmersivas.*

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo comparar duas experiências narrativas imersivas realizadas para possibilitar o acesso a obras de arte roubadas ou perdidas em incêndios. A primeira experiência apresentada é a exposição “Tiempo de Mirar”, do Museu Torres Garcia de Montevideú, sobre as obras do artística uruguaio Joaquín Torres García que foram perdidas em um incêndio ocorrido no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, em 1978.

Figura 1 - A exposição permanente foi inaugurada em 2018



Fonte: Dos autores²

A segunda análise versa sobre um projeto que resgata obras de arte atualmente desaparecidas de artistas como Caravaggio, Cézanne e Rembrandt em uma

1 Disponível em: <https://www.torresgarcia.org.uy/exposiciones/tiempo-de-mirar/>

2 Com base em: <https://www.torresgarcia.org.uy/exposiciones/tiempo-de-mirar/>

experiência social e imersiva no metaverso. A iniciativa “The Stolen Art Gallery” foi desenvolvida pela empresa Compass, especializada em transformação digital.

Figura 2 - Projeto foi desenvolvido como uma experiência social imersiva



Fonte: Dos autores³

É importante destacar que o projeto “The Stolen Art Gallery”⁴ trabalha com realidade virtual, propondo ao visitante reproduzir a sensação do presencial em um tour virtual, com a chance de contemplar pinturas que não estão disponíveis em nenhum outro local desde que foram roubadas de museus ao redor do mundo. Já a exposição permanente “Tiempo de Mirar” evoca a ausência das obras perdidas no incêndio, mas também as traz para o presente por meio da realidade aumentada, convidando o público a experimentar uma descoberta que dificilmente poderia ser produzida sem uma experiência no espaço físico do museu.

3 Com base em: <https://compass.uol/pt/the-stolen-art-gallery/>

4 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AUP22ZRYCcE>

EXPERIÊNCIAS PROPORCIONADAS POR CONTEÚDOS IMERSIVOS

Segundo Duarte (2015), inicialmente o conceito de experiência compreendia a ideia prática de exploração, pesquisa e verificação. Com o passar do tempo, o conceito foi sendo reposicionado para descrever as experiências a partir dos sentidos, de forma mais subjetiva, receptiva e fisicamente passiva. “A estruturação de uma experiência está diretamente ligada à disposição emocional que se coloca na relação. Sem a emoção, nem sequer poderíamos dizer que houve uma experiência”, (Duarte, 2015, p. 12). É nesse processo contínuo e circular que as emoções surgem, desempenhando um papel fundamental na atribuição de significado e na conexão com o conjunto de experiências resultantes dessa interação (Duarte, 2015).

A narrativa construída nos dois projetos foi pensada como conteúdo imersivo, proporcionando experiências em primeira pessoa. Ambas direcionadas para esse público contemporâneo e participativo que Santaella (2004) chama de usuário imersivo e nasce “da hipótese de que a navegação interativa entre nós e nexos pelos roteiros a lineares do ciberespaço envolve transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas que trazem consequência também para a formação de um novo tipo de sensibilidade corporal, física e mental” (Santaella, 2004, p. 34).

Portanto, trata-se de pessoas que são afetadas e modificadas pelas transformações socioculturais, tecnológicas e comunicativas ocorridas nos ambientes digitais e conectados. Sua principal marca de identificação é a interatividade. “Isto quer dizer que o leitor imersivo não surgiu diretamente do leitor contemplativo dos livros. Sua sensibilidade perceptiva veio sendo gradativamente preparada pelo leitor dos fragmentos de imagens, sons, textos, setas, cores e luzes, no burburinho da vida urbana” (Santaella, 2004, p. 181). Além disso, a narrativa imersiva proporciona ao usuário a possibilidade de mergulhar em qualquer situação, ambiente ou história e “presenciar e experimentar com a vista, o ouvido e, inclusive, com o tato e com o olfato, o que ocorre no lugar dos fatos” (López Hidalgo; Fernández Barrero, 2016, p. 111).

De acordo com De La Peña *et al.* (2010), um dos aspectos mais interessantes de tecnologias que envolvem ambientes virtuais imersivos é a tendência comportamental de reagir de forma realista às simulações virtuais mesmo sabendo que aqueles eventos não são reais.

A sensação de presença obtida por meio de um sistema imersivo (seja uma caverna, monitores montados na cabeça (HMD) e mundos virtuais online, como videogames) permite que o participante tenha acesso sem precedentes às imagens e aos sons e, possivelmente, aos sentimentos e às emoções que acompanham as notícias (De La Peña *et al.*, 2010, p. 292).

Para a professora de Jornalismo da Universidad Pompeu Fabra, na Espanha, Eva Domínguez (2010), enquanto o leitor de um livro, revista ou jornal ou o espectador de um filme tem uma relação passiva com a informação recebida, o conteúdo imersivo exige uma cooperação que ultrapassa a mente, transformando-se uma ação física e interativa junto ao material digital. A pesquisadora ressalta que a sensação de estar realmente presente no ambiente simulado é possível, principalmente graças às imagens dinâmicas (esféricas e em 360°) que aumentam a percepção de vivência. E quanto melhor a qualidade das imagens utilizadas no projeto, maior será o efeito imersivo alcançado.

“A sensação de imersão num espaço é possível graças a certos recursos visuais. Em primeiro lugar, o objetivo é facilitar uma percepção de imediatismo através da transparência dos suportes, ou seja, ocultar qualquer vestígio de mediação, expondo o sujeito diretamente ao objeto representado” (Domínguez, 2010, p. 44).

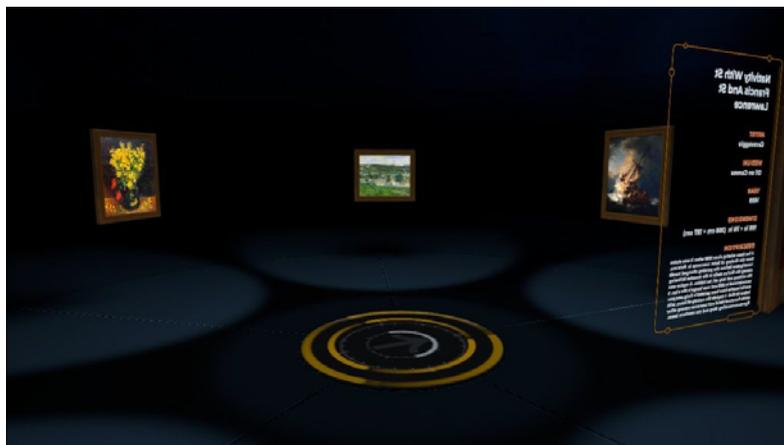
Outro fator que merece destaque quando falamos de conteúdos imersivos parte do argumento apresentado por Nonny De La Peña (2010) de que tecnologias como a realidade virtual proporcionam experiências em primeira pessoa “de histórias que aparecem nas notícias, o que oferece a oportunidade de um nível de compreensão exclusivamente diferente, em comparação com a leitura da página impressa ou a visualização de material audiovisual” (De La Peña *et al.*, 2010, p. 298).

ANÁLISE DAS EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS “THE STOLEN ART GALLERY” E “TIEMPO DE MIRAR”

Em comum, as duas iniciativas buscam em tecnologias de comunicação e informação recentes uma forma de possibilitar o resgate histórico e cultural de um acervo que não se encontra mais disponível ao público, seja por uma tragédia ou crime. Dessa forma, uma nova experiência visual e interativa é construída para viabilizar a exibição desse material com o auxílio de plataformas digitais, aplicativos e *gadgets*, como pode ser comprovado a partir das experiências disponíveis nos dois casos estudados.

“The Stolen Art Gallery” conta com um aplicativo de conteúdo imersivo que pode ser baixado e acessado pelo *smartphone* com ou sem o auxílio de óculos de realidade virtual. Contudo, a imersão plena acontece quando o usuário utiliza os óculos, uma vez que pode interagir com as obras dentro de um espaço virtual criado no formato de metaverso.

Figura 3 - Visão ao acessar a sala de exposição virtual



Fonte: Dos autores⁵

5 Com base em: <https://compass.uol/pt/the-stolen-art-gallery/>

Figura 4 - Ferramentas de interação disponíveis no ambiente de realidade virtual



Fonte: Dos autores⁶

López Hidalgo e Fernández Barrero (2016) argumentam que assim como no jornalismo imersivo, a utilização de tecnologias audiovisuais cada vez mais avançadas estão aprimorando a sensação proporcionada pela realidade virtual e revolucionando a experiência imersiva em áreas como entretenimento, esportes, medicina, educação e cultura.

Com uma proposta narrativa e tecnológica diferente, a exposição “Tiempo de Mirar” possibilita o acesso às obras perdidas utilizando um aplicativo de realidade aumenta que projeta as pinturas em molduras em branco afixadas fisicamente no museu, contendo apenas um QRCode no meio da tela. Nesse caso, a interatividade acontece no ambiente físico do museu. Além disso, a mostra inclui material documental como catálogos da época e fotografias que também podem ser visualizados por meio de dispositivos interativos.

⁶ Com base em: <https://compass.uol/pt/the-stolen-art-gallery>

Figura 5 - Tela parcialmente resgatada do incêndio é rodeada por representações digitais das obras perdidas



Fonte: O autor (2019).

Figura 6 - Instruções de acesso e visualização das obras por meio de realidade aumentada



Fonte: O autor (2019).

CONTEÚDO EXPANDIDO PARA ALÉM DAS TELAS: experiências narrativas imersivas resgatam obras de arte perdidas

De acordo com Longhi e Caetano (2019), essas iniciativas comprovam que as narrativas imersivas utilizadas nas exposições possibilitaram as vivências de experiências sensíveis e “saíram do epicentro do mercado do entretenimento e adentraram diferentes domínios simbólicos, sobretudo com as novidades da tecnologia digital: a publicidade, o marketing, a espacialidade arquitetônica e urbana, os estilos de vida, a economia, entre outros” (Longhi; Caetano, 2019, p. 83).

A exposição em realidade aumentada “Tiempo de Mirar” demonstra também que essa experiência imersiva não é concebida apenas para o ambiente virtual, já que os espaços físico e digital integram um grande cenário composto pelas obras do artista, que podem ser acessados simultaneamente ou não. É o que Duarte (2015, p. 10) enfatiza ao afirmar que “o organismo vivo experimenta o mundo num movimento ativo de integração com seu ambiente, essa posição ativa o coloca em disposição para ser afetado pelos diversos estímulos do ambiente”.

A narrativa imersiva enquanto mídia tem um papel importante no processo de difusão e formação cultural da sociedade, uma vez que “a cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global” (Kellner, 2001, p. 9).

O conteúdo cultural disponibilizado abertamente por canais multimidiáticos ajuda a unir o tecido da vida cotidiana e contribui na formação de identidades, comportamentos sociais e até do senso crítico das pessoas. Lembrando sempre que “toda forma de experiência acontece na transação continua e circular entre o organismo e o seu ambiente. A emoção acontece nesse percurso, como um fator primordial de sentido de aglutinação ao conjunto das experiências dessa transação” (Duarte, 2015, p. 10).

Essa produção midiática que permeia a sociedade como um todo exerce uma grande influência sobre o que será consumido como cultura. Muitas vezes priorizando

uma única expressão cultural e suprimindo outras devido a questões de cunho financeiro e ideológico. Por isso é importante como lembra Kellner (2001) aprender a ler, interpretar e desenvolver o senso crítico sobre o conteúdo midiático como uma forma de resistir ao poder de manipulação que ela exerce sobre os indivíduos em relação à mídia e a cultura dominante. Desse modo, as pessoas “poderão aumentar sua autonomia diante da cultura da mídia e adquirir mais poder sobre o meio cultural, como os necessários conhecimentos para produzir novas formas de cultura” (Kellner, 2001, p. 10).

É importante destacar que o conceito de cultura estaria relacionado antropologicamente as mudanças históricas da humanidade uma vez que a própria palavra cultura originalmente significa lavoura ou cultivo agrícola e tem seu sentido alterado ao longo do tempo à medida que as comunidades evoluem da existência rural para a urbana, passando a designar o cultivo geral do intelecto, tanto individual como coletivo. “A ideia de cultura seria mais simples se ela tivesse sido uma reação apenas ao industrialismo, mas ela foi também, bastante claramente, uma reação aos novos desenvolvimentos políticos, sociais, à democracia” (Williams, 2011, p. 20). Ainda de acordo com o autor, a complexidade do termo cultural estaria intrinsecamente relacionada a instituições concretas como política, arte e ciência, as práticas sociais vigentes e as diferentes definições utilizadas em cada época.

Eagleton (2011) segue a linha defendida por Williams (2011), complementando que a partir de suas derivações, utilizamos a palavra cultura para descrever diversas atividades humanas, desde as mais intelectualizadas até as mais práticas como trabalhos laborais industriais e agrícolas. “Francis Bacon escreve sobre a cultura e o adubamento das mentes, numa sugestiva hesitação entre estrume e distinção mental. Nesse sentido, cultura significa uma atividade, e passar-se-ia ainda muito tempo até designar uma entidade” (Eagleton, 2011, p. 11). Portanto, quando falamos de cultura podemos esboçar um entendimento histórico que, “a palavra cartografa, assim, no âmbito do seu desdobramento semântico, a própria transição da humanidade de uma existência rural para uma existência urbana, da suinicultura

para Picasso, da lavoura do solo para a divisão do átimo” (Eagleton, 2011, p. 12).

Já a cultura desenvolvida no ciberespaço é originária da propagação da informatização da sociedade, sendo fruto da sinergia entre a sociabilidade contemporânea e as novas tecnologias de informação e comunicação e por isso não pode ser considerada como o resultado do impacto das redes telemáticas sobre a cultura segundo Lemos (2002).

Nesse sentido, acreditamos que as duas iniciativas apresentadas neste trabalho estão em consonância também com a ideia da Web 3.0 e um promessa de cultura online mais transparente, participativa, experiencial e colaborativa.

CONTEÚDO ADICIONAL: EXPERIÊNCIA IMERSIVA HOLOGRÁFICA

Com o intuito de expandir o estudo, realizamos uma análise extra sobre o conteúdo informativo desenvolvido pelo Museu do Holocausto de Illinois, nos Estados Unidos⁷. O museu proporciona uma experiência imersiva por meio de hologramas de sobreviventes que interagem com os visitantes contando suas histórias. Isso só é possível porque as gravações das entrevistas holográficas de alta definição são combinadas com tecnologia de reconhecimento de voz permitindo que os sobreviventes contem suas histórias pessoais profundamente comoventes e respondam às perguntas do público, convidando-os a ter uma conversa personalizada e individual. Além dessa experiência, o site do Museu do Holocausto de Illinois possui diversos recursos informativos interessantes como um kit de ferramentas para enfrentar o ódio, conteúdo documental e uma curadoria de notícias sobre temas relacionados a esse período sombrio da história da humanidade.

⁷ Illinois Holocaust Museum & Education Center (2023).

A experiência imersiva disponibilizada pelo museu possibilita que as histórias dos sobreviventes não desapareçam e que sejam contadas por eles da forma mais direta e pessoal. Além disso, podemos considerar a iniciativa como uma entrevista ao vivo com uma vítima dos horrores do nazismo. Podemos dizer que a iniciativa do museu promove certo grau de interação - uma vez que acontece a partir da experiência imersiva entre as pessoas e os elementos digitais, neste caso, os hologramas.

Figura 7 - *Por meio de seu holograma, Fritzie Fritzshall reconta sua história angustiante*



Fonte: Illinois Holocaust Museum & Education Center (2023).

Figura 8 - *Por o reconhecimento de voz, o holograma consegue interagir com o público*



Fonte: Illinois Holocaust Museum & Education Center (2023).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em tempos de proliferação de exposições imersivas que visitam os maiores artistas visuais de todos os tempos, contribuindo para popularizar acervos que se concentram em grandes museus espalhados pelo mundo, apresentamos neste trabalho iniciativas que propõem experiências imersivas com perspectivas e intenções específicas e inovadoras.

Diferentes das experiências coletivas que atraem milhares de pessoas com projeções mapeadas em 360°, ambientes multissensoriais e toda a intenção de oferecer artistas com Vincent Van Gogh, Leonardo Da Vinci, Claude Monet, Gustav Klimt entre outros como entretenimento pop, as exposições “Tiempo de Mirar” e “The Stolen Art Gallery”, propõem, com o auxílio da tecnologia, o resgate do acesso a obras de arte roubadas ou perdidas em incêndios, a partir de experiências sociais e imersivas em primeira pessoa.

Enquanto “The Stolen Art Gallery” trabalha com realidade virtual, reproduzindo a sensação do presencial em um tour virtual, com a chance de contemplar pinturas que não estão disponíveis em nenhum outro local desde que foram roubadas de museus ao redor do mundo, a exposição “Tiempo de Mirar” evoca a ausência das obras perdidas em incêndio, mas também as traz para o presente por meio da realidade aumentada, convidando o público a experimentar uma descoberta que dificilmente poderia ser produzida sem uma experiência no espaço físico do museu.

Complementando a análise, apresentamos a iniciativa imersiva desenvolvida pelo Museu do Holocausto de Illinois, nos Estados Unidos, que também tem como objetivo promover um resgate histórico por meio de hologramas de sobreviventes que interagem com os visitantes contanto as histórias vividas durante o holocausto.

Em comum, as iniciativas pesquisadas buscam em novas tecnologias uma forma de possibilitar o resgate histórico e cultural de um acervo que não se encontra mais disponível ao público, seja por uma tragédia ou crime ou ainda mostrar um pedaço da histórica mundial que não deve ser esquecida ou repetida jamais. Dessa forma, acreditamos que uma nova experiência visual, social e interativa é construída para viabilizar a exibição desse material com o auxílio de plataformas digitais, aplicativos e gadgets.

REFERÊNCIAS

1. DE LA PEÑA, Nonny; WEIL, Peggy; LIOBERA, Joan; SPANLANG, Bernhard; FRIEDMAN, Doron; SANCHEZ-VIVES, Maria V.; SLATER, Mel. Immersive journalism: immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence*, Cambridge, v. 19, n. 4, p. 291-301, 2010.
2. DOMÍNGUEZ, Eva. Los nuevos formatos inmersivos y su aplicación en el periodismo. *In: CONGRESO INTERNACIONAL DE CIBERPERIODISMO Y WEB 2.0: Hacia la construcción de nuevos modelos de comunicación*, 2., 2010, Leioa, Espanha. *Actas electrónicas* [...]. Leioa: Universidad del País Vasco, Leioa, Espanha, 2010. p. 37-49. Disponível em: <https://addi.ehu.es/handle/10810/22388>. Acesso em: 9 jun. 2023.
3. DUARTE, Eduardo. Para além de toda forma de ciência, a experiência. *In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS*, 24., 2015, Brasília, DF. *Anais* [...]. Brasília: Compós, 2015. Trabalho 134034. ISSN: 2236-4285.
4. EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. 2. ed. São Paulo: Ed. Unesp, 2011.
5. ILLINOIS HOLOCAUST MUSEUM & EDUCATION CENTER. *Interactive holograms: survivor stories experience*. Disponível em: <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/survivor-stories-experience/>. Acesso em: 15 ago. 2023
6. KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Tradução de Ivone Cstilha Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

7. LEMOS, André. Aspectos da cibercultura – vida social nas redes telemáticas. In: PRADO, José Luiz Aidar (org.). *Críticas das práticas midiáticas da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002. p. 112-129.
8. LONGHI, Raquel Ritter; CAETANO, Kati. Valor-experiência no contexto do jornalismo experiencial. *Galaxia*, São Paulo, n. 42, p. 82-95, set./dez. 2019
9. LÓPEZ HIDALGO, Antonio; FERNÁNDEZ BARREIRO, María Ángeles. Os caminhos da imersão na era do jornalismo transmidiático: do papel à realidade virtual. *Revista Parágrafo: Revista Científica de Comunicação Social da FIAM-FAAM*, v. 4, n. 2, p. 103-111, 2016. Disponível em: <http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/484>. Acesso em: 9 jun. 2023.
10. SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paullus, 2004.
11. WILLIAMS, Raymond. *Cultura e sociedade: de Coleridge a Orwell*. Tradução de Vera Joscelyne. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.