

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS
CELINE MIYUKI HIROSE

Os Mundos de Leonardo da Vinci:
Um estudo de caso sobre exposições imersivas

São Paulo

2024

CELINE MIYUKI HIROSE

Os Mundos de Leonardo da Vinci:
Um estudo de caso sobre exposições imersivas

Trabalho de conclusão de curso de licenciatura em
Artes Visuais, apresentado ao Departamento de
Artes Plásticas.

Orientação: Profa. Dra. Sumaya Mattar

São Paulo

2024

Nome: Hirose, Celine Miyuki

Título: *Os Mundos de Leonardo da Vinci: Um estudo de caso sobre exposições imersivas*

Aprovado em: ___ / ___ / _____

Banca:

Nome: Profa. Dra. Sumaya Mattar - ORIENTADORA

Instituição: Universidade de São Paulo

Nome: Profa. Dra. Juliana Gisi Martins de Almeida

Instituição: Universidade Federal do Paraná

Nome: Caio Vinícius Bonifácio

Instituição: Universidade de São Paulo

Aos meus pais, por todo o apoio.

À minha orientadora, aos demais professores e aos colegas por todas as trocas de vivências e aprendizados ao longo deste curso.

*Fotografar é como caçar
o instinto de caça sem a vontade de matar
é a caça dos anjos*

*A gente açoda, mira, atira e clique!
em vez de um morto, faz-se um eterno*

*E tem algo mais ainda
um escultor eterniza certo rosto com certo olhar
sua foto eterniza seu olhar sobre este olhar
e eu olho a foto que olha*

*Uma arte inferior, então: a arte de olhar a Arte
nem superior nem inferior, irmãos!
Arte e arte
não há de que vangloriar-se*

*Há a vida e seu duplo
a foto pertence ao mundo duplo
é aí que mora o perigo*

*Si j'avais quatre dromadaires,
Chris Marker*

RESUMO

Este trabalho se propôs a fazer um estudo de caso sobre exposições imersivas a exemplo de *Os Mundos de Leonardo da Vinci*, que esteve aberta ao público de julho a outubro de 2023 no Morumbi Shopping, em São Paulo. Seu intuito era oferecer ao público uma sensação de transportamento para o universo das criações do polímata, tendo como atrativo principal – característico das imersivas – uma grande sala com imagens projetadas por quase toda a superfície de seu interior. A reprodução substitui o objeto artístico original. Não há restrições para o uso de câmeras. Cria-se o ambiente ideal para uma “boa” foto nas redes sociais. É em face a esse novo modelo expositivo na atualidade que este estudo analisa os hiatos presentes entre a obra, a reprodução de obra e o público, discutindo: as implicações da fotografia enquanto simulação do real; a espetacularização da experiência estética; as tensões entre alta-cultura e cultura de massas; e o lugar social da arte disputado pelo setor privado.

Palavras-chave: arte; exposição imersiva; Leonardo da Vinci.

ABSTRACT

This paper presents a case study of immersive exhibitions, exemplifying *Os Mundos de Leonardo da Vinci* [*The Worlds of Leonardo da Vinci*], held from July to October 2023 at Morumbi Shopping, in São Paulo. It contemplated offering the public the sensation of riding into the universe of the polymath's creations. The main attraction – typical of immersive exhibitions – was a large room with images projected over almost the entire surface of its interior. The reproduction replaces the original artwork. There are no restrictions on using cameras. It is created the ideal environment for a “good” photo on social media. In view of this new kind of exhibition, this study analyzes the relation between artwork, artwork reproduction and the public, discussing: the implications of photography as a simulation of reality; the spectacularization of the aesthetic experience; the tensions between high culture and mass culture; and the social assignment of art pursued by the corporate sector.

Keywords: art; immersive exhibition; Leonardo da Vinci.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Vista aérea de <i>Os Mundos de Leonardo da Vinci</i> instalada na cobertura do Morumbi Shopping	15
Figura 2 – Mapa de <i>Os Mundos de Leonardo da Vinci</i>	15
Figura 3 – Vista de loja e café em Mondo Piazza	16
Figura 4 – Vista do arco de entrada em Mondo Piazza	17
Figura 5 – Vista do corredor em Mondo Piazza	18
Figura 6 – Esboço de Leonardo da Vinci reproduzido em painel de Mondo Poesia	18
Figura 7 – Esboço de Leonardo da Vinci reproduzido em painel de Mondo Poesia	19
Figura 8 – Vista da sala de Mondo Poesia	19
Figura 9 – Vista da sala de Mondo Planetarium	20
Figura 10 – Imagem projetada no domo de Mondo Planetarium durante narração referente à Idade Média	22
Figura 11 – Vista aérea da Casa Natal de Leonardo da Vinci, em Florença, projetada no domo de Mondo Planetarium	23
Figura 12 – Vista aérea da Catedral de Santa Maria del Fiore, em Florença, projetada no domo de Mondo Planetarium	23
Figura 13 – Máquinas esboçadas por Leonardo da Vinci projetadas no domo de Mondo Planetarium	24
Figura 14 – Materiais cenográficos esboçados por Leonardo da Vinci projetados no domo de Mondo Planetarium	24

Figura 15 – Vista do corredor de Mondo Holográfico	26
Figura 16 – Explicação projetada em Mondo Holográfico	27
Figura 17 – Explicação projetada em Mondo Holográfico	27
Figura 18 – Explicação projetada em Mondo Holográfico	28
Figura 19 – “Cenário Codex” visto a partir do mezanino de Mondo Transportamento	30
Figura 20 – Vista da projeção “Cidade Ideal” em Mondo Transportamento	30
Figura 21 – Vista da projeção de <i>Dama com Arminho</i> em Mondo Transportamento	31
Figura 22 – Vista da projeção de <i>A Última Ceia</i> em Mondo Transportamento	31
Figura 23 – Reprodução de <i>Mona Lisa</i> no mezanino de Mondo Transportamento	33
Figura 24 – Vista do corredor de Mondo Invecioni	34
Figura 25 – Vista da lateral esquerda de Mondo Atelier	35
Figura 26 – Figurino apresentado em Mondo Atelier	35
Figura 27 – Esboço de figurino em painel de Mondo Atelier	35
Figura 28 – Vista da lateral direita de Mondo Atelier	36
Figura 29 – Vista da lateral direita de Mondo Atelier	37
Figura 30 – Vista do trecho final de Mondo Atelier	37
Figura 31 – Vista de <i>Mona Lisa</i> no Museu do Louvre	41
Figura 32 – Vista de <i>A Última Ceia</i> em Santa Maria delle Grazie	42
Figura 33 – Ator personificando Giorgio Vasari em vídeo	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	EXPOSIÇÕES IMERSIVAS	12
3	<i>OS MUNDOS DE LEONARDO DA VINCI</i>	14
	3.1 Mondo Piazza.....	16
	3.2 Mondo Poesia.....	18
	3.3 Mondo Planetarium.....	19
	3.4 Mondo Holográfico.....	25
	3.5 Mondo Transportamento / Mondo Côncavo.....	28
	3.6 Mondo Invençiones.....	33
	3.7 Mondo Atelier.....	34
4	O HIATO ENTRE A OBRA E A REPRODUÇÃO DA OBRA	38
	4.1 O real, a pintura e a fotografia.....	38
	4.2 Reprodutibilidade técnica.....	40
5	O HIATO ENTRE A REPRODUÇÃO DA OBRA E O PÚBLICO	44
	5.1 Espetáculo.....	44
	5.2 <i>Mise en abyme</i>	46
	5.3 Hedonismo.....	48
6	O HIATO ENTRE A OBRA E O PÚBLICO	52
	6.1 A arte “difícil”.....	52
	6.2 O lugar social da arte.....	55
	6.3 <i>Skholé</i>	58
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
	REFERÊNCIAS	61

1 INTRODUÇÃO

Quando os primeiros celulares com câmera foram desenvolvidos no final da década de 1990, poucas pessoas teriam imaginado que o recurso fotográfico – não mais isolado nas câmeras enquanto função única – viria a ser um disparador de mudanças radicais na experiência humana. Mais de 70% da população humana com 10 anos ou mais possuem um celular nos tempos atuais¹. Cada nova geração de smartphone lançada é equipada com câmeras de resolução superior às anteriores. A imagem digital, hoje, alavancada com as conexões em rede, tem permeado quase todo aspecto da vida nos tempos atuais. Simultaneamente à emergência da criação de conteúdo em redes sociais como uma nova forma de ofício, cada vez mais são comuns os restaurantes que, tanto quanto sua clientela, têm trabalhado em torno de seu apelo visual: a imagem que se grava da comida e do ambiente no entorno chega a ser uma preocupação maior que o próprio sabor. É em meio a esse caldo social que a interpelação da imagem digital também tem se manifestado na relação entre arte e público, sobretudo, com a popularização das chamadas exposições imersivas.

Elas se caracterizam por grandes salas com imagens projetadas por quase toda a superfície de seu interior. A reprodução da obra substitui o objeto artístico original. Não há restrições para o uso de câmeras. Cria-se o ambiente ideal para uma “boa” foto nas redes sociais. Em face a esse novo modelo expositivo na atualidade que, com recorrência, tem sido realizado em shopping center, este estudo analisa os hiatos presentes entre a obra, a reprodução da obra e o público. Esses fatores abrem o debate sobre as implicações da fotografia enquanto simulação do real; a espetacularização da experiência estética; as tensões entre alta-cultura e cultura de massas e o lugar social da arte disputado pelo setor privado.

Aberta ao público de julho a outubro de 2023 no Morumbi Shopping, localizado na capital paulista, a exposição imersiva *Os Mundos de Leonardo da Vinci* se propôs a fazer “a maior e mais completa exposição já feita no Brasil”² sobre o polímata. A imersiva, projeto autoral da empresa Visualfarm patrocinado pelo próprio shopping, convida o visitante a “se

¹ Fonte: Onu News. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/12/1825432>. Acesso em: 14 out. 2024.

² Fonte. Site oficial de *Os Mundos de Leonardo da Vinci*. Disponível em: <https://osmundosdeleonardodavinci.com/sao-paulo/>. Acesso em 14 dez. 2024.

transportar aos mundos” de Leonardo, apresentando seus diferentes feitos além das pinturas, incluindo também projetos urbanísticos, de engenharia e de cenografia.

Este estudo se apresenta como Trabalho de Conclusão de Curso da Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de São Paulo. Tendo em vista a importância da reflexão acerca do lugar social da arte no trabalho da arte-educação, se vê oportuno fazer um estudo de caso das chamadas exposições imersivas que, em notável emergência no cenário atual, revelam pontos críticos nas entranhas da complexa relação entre arte e público.

2 EXPOSIÇÕES IMERSIVAS

Apesar de terem se popularizado e despontado nas matérias de jornal como grandes sucessos de bilheteria, os estudos e debates a respeito das exposições imersivas não vieram acontecendo na mesma proporção nos meios artístico e acadêmico, sendo, então, oportuno analisar a conceituação dada a elas. Priscila Sacchettin em *De Volta à Caverna de Platão: Notas Sobre Exposições Imersivas* (2021), apresenta uma pesquisa inaugural a respeito dos ambientes imersivos, confrontando-os com diferentes aspectos do panorama geral da arte contemporânea (como a interferência das redes sociais, a situação do público e a participação do setor corporativo), a serem abordados à posteriori.

No início do século XXI, passam a ganhar destaque os ambientes imersivos, combinados ou não com tecnologias interativas. As chamadas exposições imersivas colocam-se como uma vertente da arte digital contemporânea, a partir da proposta de trazer ao público experiências intensas em ambientes polissensoriais, utilizando múltiplas e simultâneas projeções de vídeo, luzes, sons, trilha sonora e às vezes até essências olfativas, no intuito de envolver o visitante por completo. (SACCHETTIN, 2019, p. 611)

[...] Essas exposições vêm conquistando cada vez mais espaço nas instituições e na mídia, atraindo importantes investimentos e reunindo artistas e coletivos interdisciplinares interessados na intersecção entre arte, tecnologia e, por que não, entretenimento. (SACCHETTIN, 2019, p. 611)

Em meio à multiplicidade de modelos de ambientes imersivos que vêm sendo criados, irei me deter em analisar e discutir aqueles que, assim como *Os Mundos de Leonardo da*

Vinci, consistem de projeções em *videomapping*³ de obras originariamente físicas da tradição artística, cobrindo grandes superfícies do espaço expositivo. Em São Paulo, além de *Leonardo da Vinci – 500 anos de um gênio* (2021), realizada pelo MIS Experience, que também homenageou o polímata, foi realizada uma série de outras imersivas desse mesmo perfil referentes a outros artistas do cânone da pintura como: *Da Vinci e Michelangelo - As Farpas do Renascimento* (2021); *Monet à Beira D'Água* (2022-2023); *Michelangelo - O Mestre da Capela Sistina* (2023); *Van Gogh Live 8K* (2023), *Desafio Salvador Dalí* (2024); *Klimt e Gaudí - O Impossível Existe* (2024).

Trata-se de uma configuração de *exposição*⁴ que, ironicamente, não dispõe de obras para expor ao público. O objeto artístico é ausente. A imagem toma seu lugar. Transmutada em luz, ela é ampliada de modo a cobrir quase toda a extensão das paredes e do chão do espaço expositivo: a atenção do espectador, antes concentrada em um objeto, se dispersa para diversos ângulos do ambiente ao seu redor. Dissolvida nas superfícies do espaço expositivo, a obra de arte torna-se desmaterializada. Neste caso, a destituição da matéria ocorre por um viés diferente daquele apontado por Lucy Lippard referentes aos fenômenos artísticos das décadas de 1960 e 1970.⁵ Em imersivas, esse processo não se dá por decisão do artista como princípio gerador da obra, mas por uma intenção dos realizadores da *exposição* de rememorar obras originariamente físicas de um artista, de modo a adaptá-las ao formato de ambiente imersivo (sendo, então, mais coerente e sincero referir às chamadas *exposições* imersivas por “releitura virtual” ou por outros nomes que transparecem a sua natureza).

Com isso, a linha divisória entre o que é de caráter instalativo e o que tem sido apresentado como *imersivo* é uma fronteira difusa. Ambos implicam a presença do corpo do

³ Técnica de projeção de vídeo que utiliza superfícies reais de objetos, interiores e fachadas de edifícios, para a criação de efeitos visuais.

⁴ Grafada em itálico como uma maneira de apontar a sua contradição de diferenciá-las de exposições que apresentam obras de fato.

⁵ Quando Lucy Lippard publicou em 1997 a coletânea *Seis Anos: A desmaterialização do objeto artístico de 1966 a 1972* [*Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*], ela reuniu referências que em maior ou menor grau se relacionavam a diferentes fenômenos os quais, embora não constituíssem um movimento organizado, apontavam para uma tendência geral em que a obra era concebida a partir de fatores imateriais (como o movimento do corpo nas performances, o desenrolar do acaso nos happenings e as operações mentais da arte conceitual), enquanto o objeto era relegado a ser não mais que um retentor desses elementos (muitas vezes na forma de registro fotográfico).

espectador no espaço. As instalações se originaram nas décadas de 1960 e 1970, como uma prática consciente de configurar uma relação ativa entre objeto e espaço, muitas vezes com a premissa de que o espectador percorra através ou ao redor delas. Quando não utilizam recursos digitais, esses ambientes são antes reconhecidos como instalação do que como imersivos. Todavia, uma instalação pode ser imersiva (não importando a tecnologia utilizada), à medida que instaura um estado de corpo e mente que submete o público a mergulhar profundamente em seus sentidos – como *A Casa é o Corpo* (1968) de Lygia Clark ou como *Campo Aberto*⁶ [*Open Field*] (2000) de James Turrell.

3 OS MUNDOS DE LEONARDO DA VINCI

As oito salas de *Os Mundos*⁷ foram instaladas na cobertura do Morumbi Shopping, ocupando 3 mil metros quadrados da área de estacionamento. A experiência da visita começava verdadeiramente no ato da compra do ingresso, antes mesmo de atravessar o portão de vidro que delimitava o recinto da *exposição*. Além da inteira ou meia-entrada, o visitante podia comprar o ingresso VIP. Com ele, você teria “acesso premium”, podendo retornar quantas vezes que quisesse, e seria agraciado com a cortesia de bebidas, souvenir, e uma foto no Mondo Atelier: um retrato “à la pintura leonardesca” gerado com inteligência artificial a partir de uma foto do visitante. Os valores dos ingressos⁸ chegavam a 125 reais, insinuando o alto poder aquisitivo do público frequentador. A *exposição* contava com um site próprio⁹, através do qual era possível fazer compra online dos ingressos, e uma conta no Instagram¹⁰ onde foi feita uma ampla divulgação, atraindo quase 15 mil seguidores.

⁶ Tradução nossa.

⁷ A partir deste ponto, passarei a me referir a *Os Mundos de Leonardo da Vinci* como *Os Mundos*.

⁸ Entrada comum vendida a 70 reais em horário normal e a 90 reais em horário de pico; ingresso VIP vendido a 105 reais em horário normal e a 125 reais em horário de pico.

⁹ Endereço do site: [www.https://osmundosdeleonardodavinci.com/sao-paulo](https://osmundosdeleonardodavinci.com/sao-paulo)

¹⁰ Nome de usuário: @osmundosdeleonardodavinci



Figura 1 - Vista aérea de *Os Mundos de Leonardo da Vinci* instalada na cobertura do Morumbi Shopping.
Fonte: @osmundosdeleonardodavinci (Instagram, 20 nov. 2024)¹¹.

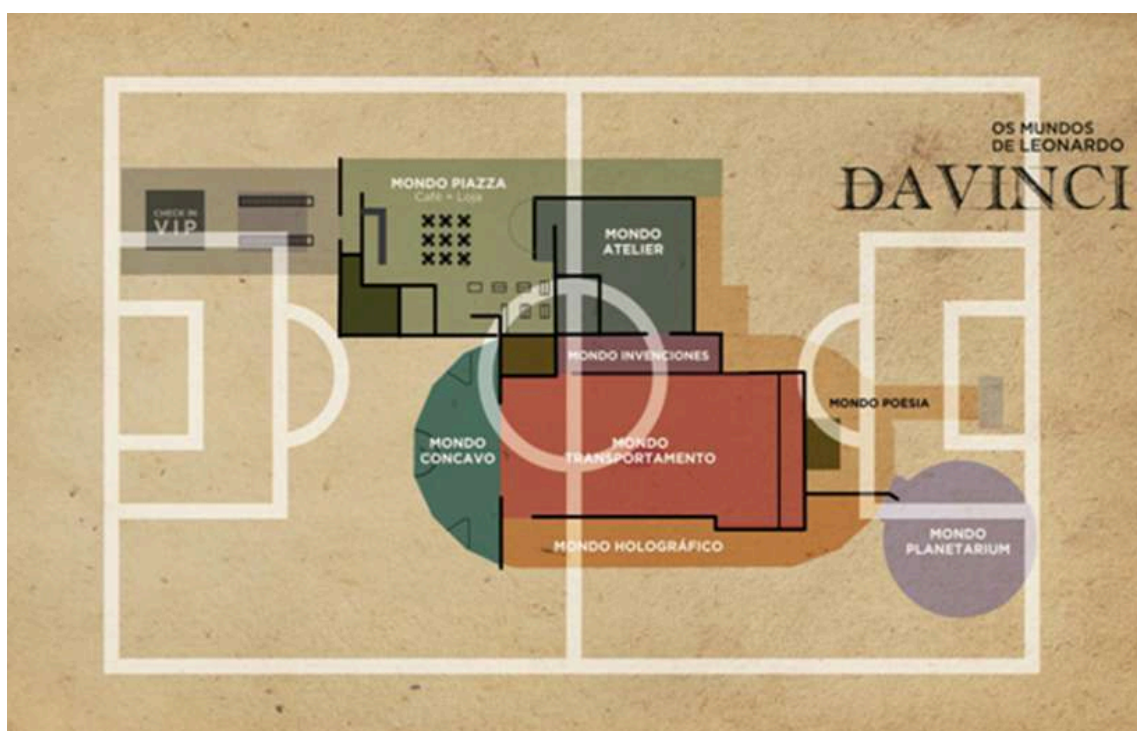


Figura 2 - Mapa da *exposição*.
Fonte: @osmundosdeleonardodavinci (Instagram, 20 nov. 2024)¹².

¹¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/osmundosdeleonardodavinci/>. Acesso em 20 nov. 2024.

¹² Disponível em: <https://www.instagram.com/osmundosdeleonardodavinci/>. Acesso em 20 nov. 2024.

3.1 Mondo Piazza

A primeira sala era uma zona de confluência entre o início e o final de *Os Mundos*. À direita, havia uma loja com artigos de souvenir da *exposição* e um espaço com mesas e cadeiras que à primeira vista me pareceram estar incorporadas a uma cafeteria, como habitualmente há em museus, mas minha impressão foi logo contrariada com um inusitado balcão do Outback Steakhouse. As opções do menu incluíam mini-hambúrgueres, costelas e sobremesas custando em média 50 reais.

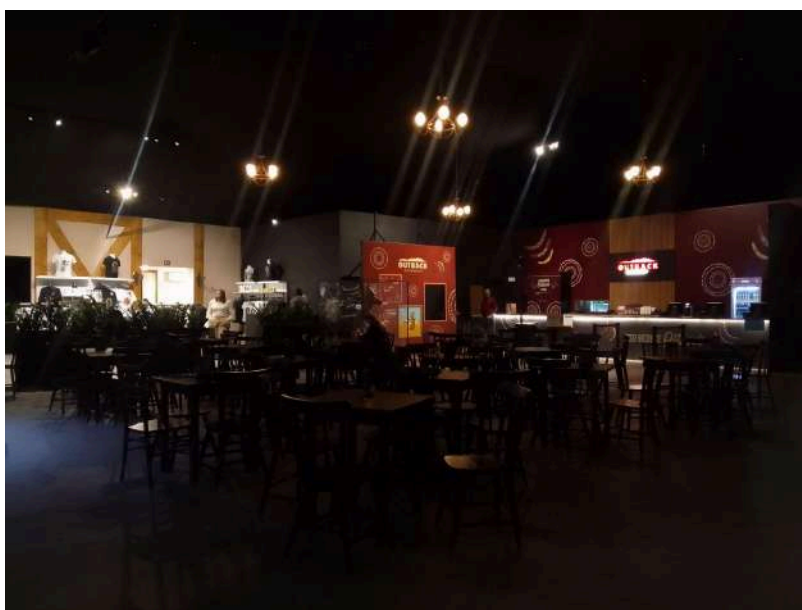


Figura 3 - Vista de loja e café em Mondo Piazza.
Fonte: Autoria própria.

No canto esquerdo desta sala, um arco indicava o início oficial da exibição, abrindo caminho para um corredor. À direita, uma linha do tempo se desenrolava ao longo desta passagem descrevendo os principais acontecimentos da vida e obra de Leonardo. Essa introdução era, entretanto, desprovida de um texto curatorial que justificasse a rememoração a ele, como se sua tão aclamada genialidade bastasse por si só na escolha do recorte temático.

À esquerda do corredor, foram dispostas cópias impressas das pinturas de Leonardo¹³ que instantaneamente agravaram a perturbação que eu já vinha sentindo desde que soube dos ingressos VIP. Quando observadas de lado, as imagens se tornavam opacas com o reflexo da luz, passando a ser visível uma textura uniforme de revestimento de plástico. Somado a isso, não havia nenhum esclarecimento de que as imagens ali presentes eram reproduções. As fichas técnicas continham os nomes das respectivas instituições onde estão as obras originais, como se elas tivessem sido trazidas desses acervos para a *exposição*.



Figura 4 - Vista do arco de entrada em Mondo Piazza.
Fonte: Autoria própria.

¹³ Foram elas: *A Virgem de Granada* (c. 1471); *Retrato de Ginevra de Benci* (c. 1475); *o verso do Retrato de Ginevra de Benci* (c. 1475); *Dama com Arminho* (c. 1489); *Madonna Litta* (c. 1485); *A Anunciação* (c. 1471); *Salvator Mundi* (c. 1512); *São João Batista* (c. 1508-19). Fonte: Museo Galileo - Istituto e Museo di Storia della Scienza, Firenze. Disponível em: <https://brunelleschi.imss.fi.it/itineraries/itinerary/ChronologyLeonardo.html>. Acesso em: 29 nov. 2024.



Figura 5 - Vista do corredor em Mondo Piazza.
Fonte: Autoria própria.

3.2 Mondo Poesia

Este era um trecho transitório para Mondo Planetarium que continha um corredor e uma sala de espera com mapas da *exposição* e esboços feitos por Leonardo espalhados em seu entorno.



Figura 6 - Esboços de Leonardo da Vinci reproduzidos em painel de Mondo Poesia.

Fonte: Autorial própria.

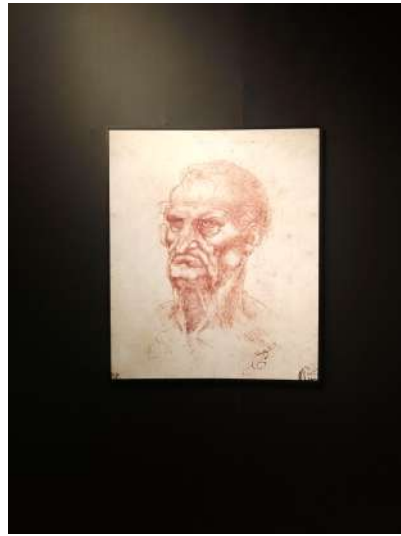


Figura 7 - Esboço de Leonardo da Vinci reproduzido em painel de Mondo Poesia.
Fonte: Autorial própria.



Figura 8 - Vista da sala de Mondo Piazza.
Fonte: Autorial própria.

3.3 Mondo Planetarium

Depois, o percurso da visitaç o seguia para uma sala escura em formato de domo, onde o p blico era convidado a se deitar em pufes para assistir a projeç es no teto, como nos planet rios. Nesse momento, uma narraç o em voz anunciou uma volta ao passado em

imagens, que seriam exibidas em dois momentos: após assistir uma vez, o espectador teria a chance de ver mais uma vez a projeção especialmente para gravá-la. Assim, foi declarado ao público o uso de aparelhos celulares como premissa da experiência em *Os Mundos*.

Este é o Mondo Planetarium. Faremos agora uma jornada que nos levará muitos anos até o passado. Os estudiosos indicam que naquela época não existiam câmeras e telefones celulares. Propomos dividir nossa experiência em duas partes: a primeira terá duração de 6 minutos onde iremos apenas apreciar as imagens e sobrevoos. Após esse tempo, quem quiser poderá continuar até a próxima etapa. Convidamos também para que você permaneça sentado por mais 2 minutos, revendo os melhores momentos e gravando imagens com seus equipamentos do século XXI (NARRAÇÃO em áudio, 2023).

Se originalmente os planetários levam o espectador à experiência de “se transportar” à dimensão astronômica, despertando a sensação de pequenez da condição humana diante da vastidão do universo, vale observar que nesta sala esse mesmo recurso foi usado para o engrandecimento da genialidade do polímata e o conseqüente apequenamento do espectador: a diferença da escala de grandeza, neste caso, passa a ser da intelectualidade. Leonardo foi apresentado como um astro no sentido literal da palavra: um sujeito de tão grande talento e fama que foi digno de ser glorificado em um planetário.



Figura 9 - Vista da sala de Mondo Planetarium.

Fonte: Autoria própria.

Essa rememoração seria um momento oportuno para contestar certos mitos que se formaram no senso comum a respeito da transição entre a Idade Média e Renascimento, engajando o público à epistemologia da História. Porém, foi narrado que “a percepção de mundo ainda estava em grande parte congelada em conceitos criados há milhares de anos”, insinuando que o Renascimento teria sido o período de súbito desenvolvimento de conhecimento em contraposição, após absoluto negacionismo.

Naquela época, o céu estrelado era exuberante. Mas não apenas o céu era diferente dos tempos de hoje, a sociedade e a percepção de mundo ainda estava em grande parte congelada em conceitos criados há milhares de anos. Ainda sem o auxílio do método científico, as pessoas tinham suas crenças e valores baseadas nas tradições, livros religiosos ou na literatura clássica greco romana. De fato, o universo inteiro era compreendido de uma forma muito diferente da nossa. Nossa atenção vai para uma parte do mundo onde hoje em dia existe um país chamado Itália, mas que naquela época estava se recuperando do fim do Império Romano: uma tragédia que tinha acontecido mil anos antes (NARRAÇÃO em áudio, 2023).

Cabe mencionar que, quanto à produção imagética na Idade Média, não há registros históricos que sustentam a teoria de que a Igreja teria determinado normas e censuras, obrigando a arte a seguir um determinado protocolo iconográfico, baseado nas doutrinas cristãs. A propósito, Jean-François Groulier aponta que o controle de execução de obras só veio a acontecer com rigor e hostilidade com a Reforma Protestante na transição entre os séculos XV e XVI (período coincidente com o Renascimento).

Com efeito, os textos medievais sobre pintura e sobre obras específicas são extremamente raros e, na maioria dos casos, circunstanciais. Além da carência de descrições precisas de obras (afrescos, vitrais ou iluminuras) faltam teorias elaboradas sobre a arte de pintar. Mas isso não significa de maneira alguma que a Idade Média tenha ignorado ou depreciado as obras pictóricas. As especulações de santo Agostinho e São Tomás não abordam propriamente as obras, a experiência estética ou o estatuto do artista, mas as categorias metafísicas e teológicas que possibilitam a percepção, a visibilidade do mundo e, sobretudo, do Belo (GROULIER, 2004, p. 9).

[...] Embora a Igreja exerça controle sobre os programas iconográficos, orientando tanto os iluminadores como os artistas do vitral, ela não impõe nenhum sistema de regras muito estritas para a execução das obras. Com exceção do abade Suger, que participa ativamente da realização do coro da basílica de Saint-Denis, a maioria dos homens de Igreja deixa os artistas o cuidado de criar formas de expressão por vezes revolucionárias e desenvolver técnicas frequentemente inéditas. [...] Se os movimentos iconoclastas se manifestaram esporadicamente no decorrer do milênio, primeiro na Igreja do Oriente e depois, de maneira disfarçada, na Igreja do Ocidente, eles chegaram ao ápice repentinamente com a Reforma, no momento mesmo em que as artes, e a pintura em particular, alcançavam um grau de perfeição raramente atingido. Ainda mais do que Lutero, Calvino mostra-se tão radical e

inflexível em sua hostilidade para com toda representação, que as artes figurativas passam a ser identificadas pura e simplesmente com a Igreja romana, essa “prostituta”. A Contra-Reforma se veria obrigada a definir uma verdadeira legislação das imagens, o que ocasionou modificações nos temas iconográficos, a recusa das licenças próprias em toda representação mitológica e o surgimento de novas formas de sensibilidade em relação às obras (GROULIER, 2004, p. 12-14)



Figura 10 - Imagem projetada no domo de Mondo Planetarium durante a narração referente à Idade Média.
Fonte: Autoria própria.

A projeção passou a mostrar as vistas aéreas da Casa Natal de Leonardo da Vinci e da Catedral de Santa Maria del Fiore, que foram apresentadas pela narração como um “sobrevoo sobre a Florença do século XV”. Porém, era evidente que as imagens exibidas eram vídeos em 360°, expondo descaradamente o teor anacrônico do suposto regresso ao passado. Inclusive, era possível ver carros no entorno da catedral (alguns estacionados e outros em movimento). Por fim, as projeções em Mondo Planetarium se encerraram com reproduções dos projetos cenográficos e de maquinaria esboçados por Leonardo.

[...] Exatamente no ano de 1452, nasce Leonardo nesta casa cercada de bosques e oliveiras, próximo ao vilarejo de Vinci. Filho de uma mãe camponesa e um pai rico, que nunca se casou com sua mãe, Leonardo foi criado por parentes. Desde cedo, se destacou por prestar muita atenção nos animais e insetos do campo. Aos 15 anos, seu pai conseguiu um lugar de aprendiz para Leonardo em Florença, no ateliê do mestre Andrea del Verrocchio. Escultor, pintor e arquiteto multitalentoso, Verrocchio ensinou Leonardo sobre diversas disciplinas e ferramentas. O aprendiz foi praticando, crescendo e seu talento ficando cada vez mais evidente. Quando Leonardo tinha 20 anos, dizem que fez uma participação tão especial no quadro *O*

Batismo de Cristo, que Verrocchio decidiu se dedicar à escultura e nunca mais pintou. Leonardo abriu seu ateliê apenas aos 27 anos. Recebeu algumas encomendas, mas não concluiu nenhuma delas. Aos 28 anos, desanimado com sua carreira de pintor, mudou-se para Milão, a mais poderosa cidade-estado da região. Ao chegar em Milão, enviou uma espécie de carta-correio pedindo emprego ao duque que governava a cidade. Na carta, Leonardo descreve seus talentos como engenheiro, cenógrafo, projetista militar capaz de construir pontes e catapultas, desenhar carroças, esculpir em mármore e ferro. No final da longa carta, ele adiciona: “eu também sei pintar quadros” (NARRAÇÃO em áudio, 2023).



Figura 11 - Vista aérea da Casa Natal de Leonardo da Vinci, em Florença, projetada no domo de Mondo Planetarium.
Fonte: Autoria própria.



Figura 12 - Vista aérea da Catedral Santa Maria del Fiore, em Florença, projetada no domo de Mondo Planetarium.
Fonte: Autorial própria.



Figura 13 - Máquinas esboçadas por Leonardo da Vinci projetadas no domo de Mondo Planetarium.
Fonte: Autorial própria.



Figura 14 - Materiais cenográficos esboçados por Leonardo da Vinci projetados no domo de Mondo Planetarium.
Fonte: Autorial própria.

3.4 Mondo Holográfico

O percurso da mostra seguia para um corredor escuro, onde o visitante se orientava por projeções holográficas de imagens e textos em seu decorrer. No chão eram exibidos vídeos do folhear das páginas de um caderno – possivelmente o *Codex Atlanticus*¹⁴ (c. 1580-1600) –, enquanto nas paredes era projetada uma apresentação visual-textual do legado artístico de Leonardo. Porém, à exceção do que foi mencionado a respeito da perspectiva atmosférica¹⁵, o que se dizia sobre a representação humana induzia o público à distorção histórica no entendimento da arte, insinuando que quanto maior a conformidade da figura humana aos conhecimentos anatômicos, “melhor” se traduziria a expressão do sujeito. Essa concepção pode ser desmentida pelas caricaturas humanas, que acentuam as manifestações do espírito ao justamente distorcer o esquema anatômico. Também cabe acrescentar que os bustos de faraós egípcios são evidência de que o realismo¹⁶ baseado em estudos de autópsia não foi um episódio inédito e restrito ao Renascimento, desbancando o mito de que arte teria evoluído em todo o mundo como uma progressão linear da capacidade mimética do real e atingido seu auge na obra de Leonardo.

“Até da Vinci, as pinturas não costumavam retratar as emoções humanas de maneira realista”.

“Através da autópsia minuciosa de cadáveres, músculos, ossos e nervos, ganhou conhecimento capaz de impulsionar a sua capacidade de expressar emoções humanas

¹⁴ *Codex Atlanticus* é a maior coleção de desenhos e notas escritas de Leonardo da Vinci, organizada por Pompeo Leoni. Fonte: https://artsandculture.google.com/story/_AWx3jZHwWiyJA?hl=pt-BR. Acesso em 20 nov. 2024.

¹⁵ Descrita conforme a seguir: “Da Vinci estudou pela observação detalhada o funcionamento da reflexão da luz e cores. Também percebeu que os objetos distantes perdem saturação e nitidez”. Essa informação pode ser confirmada no segmento “Do modo de pintar as coisas distantes” de *O Tratado da Pintura* (1490-1517): “Vê-se claramente que uma parte da atmosfera, a que confina com a terra plana, é mais densa que as outras; e quanto mais ela se eleva mais fina e transparente é. A base de objetos grandes e altos situados ao longe, será pouco visível, porque a vê-se ao cabo de uma linha que passa por essa área de atmosfera mais densa. [...]” (DA VINCI, 1490-1517, apud LICHTENSTEIN, 2004, v. 10, p. 24).

¹⁶ Neste caso, me refiro à correspondência da criação ao real.

através de gestuais e posições corporais, auxiliado pela sua experiência como diretor teatral, coreógrafo e de desfiles”.

“O resultado é um nível de realismo nunca antes conseguido”.

(Trechos de textos projetados em *Mundo Holográfico*, sem ordem específica).

Ele mesmo escreveu em *O Tratado da pintura* (1490-1517) as orientações de como se fazer a representação humana ideal em seus termos. Para ele, a expressão deveria ser manifestada nos gestos e movimentos do corpo, mas não em seu físico, pois o pintor deveria ser cauteloso em não indicar demasiadamente a anatomia de modo a mostrar “todos os seus sentimentos.”

O bom pintor tem de pintar duas coisas principais, isto é o homem e o estado de sua mente. O primeiro é fácil, o segundo, difícil, porque se deve representar com gestos e movimentos dos membros [...]; se tiveres de representar um homem animalesco, faze-o com movimentos brutos, agitando os braços contra os ouvintes, e a cabeça e o peito, projetados além dos pés, acompanharem as mãos do orador (DA VINCI, 1490-1517, apud LICHTENSTEIN, 2004, v. 6, p. 43).

[...] Ó pintor anatomista, cuida para que a excessiva indicação dos ossos, tendões e músculos não sejam causa de fazer de ti um pintor lenhoso, ao querer que os teus nus mostrem todos os seus sentimentos (DA VINCI, 1490-1517, apud LICHTENSTEIN, 2004, v. 6, p. 40).



Figura 15 - Vista do corredor de *Mundo Holográfico*.
Fonte: Autoria própria.



Figura 16 - Explicação projetada em Mondo Holográfico.
Fonte: A autoria própria.

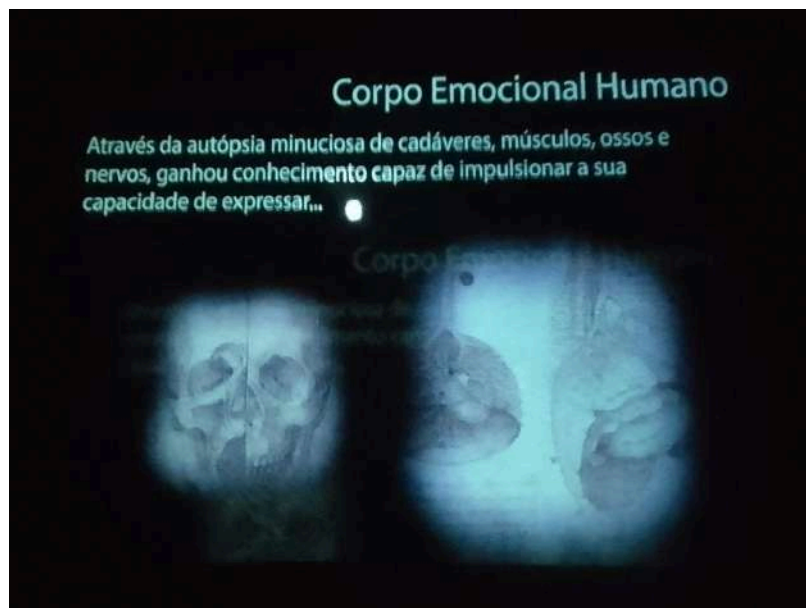


Figura 17 - Explicação projetada em Mondo Holográfico.
Fonte: A autoria própria.



Figura 18 - Explicação projetada em Mondo Holográfico.
Fonte: Autoria própria.

3.5 Mondo Transportamento / Mondo Concavo

Esta foi a sala em que se deu a experiência característica das imersivas. No andar de entrada, as reproduções de obras e os cenários imaginados de Florença e de projetos urbanísticos de Leonardo se sucediam em transições, como num videoclipe gigante, criando uma experiência sensorial vigorosa. As animações foram exibidas conforme um painel de descrição exibido em Mondo Piazza.

Em vídeo mapping com duração total de 32 minutos, o Mondo Transportamento exhibe 8 atos independentes, capazes de nos transportar para os locais e épocas em que Leonardo da Vinci viveu e criou. Para uma completa compreensão do gênio, sugerimos que assista a todos os capítulos, passeando pelo espaço do salão ou pelo mezanino.

1. Cenário Firenze: Composto de 2 partes: a primeira exhibe um cenário criado a partir de obras de arte que retratam a Florença do século XV e XVI. A segunda foi criada a partir de levantamentos fotográficos que reproduzem alguns dos mais marcantes edifícios da cidade, passeando por diversos estilos e métodos construtivos. A trilha sonora foi criada com ruídos de pessoas, sinos e veículos da época.

2. Cenário Codex: O mais longo capítulo da obra imersiva é inteiramente criado a partir dos Codex, cadernos de anotações, pesquisas e esboços de da Vinci. Essa narrativa nos leva por uma jornada que se inicia na geometria plana e ganha complexidade nas formas dos poliedros. Buscamos apresentar a conexão da geometria clássica grega e o seu resgate pelos pensadores renascentistas, os padrões “áureos” e a derivação de uma forma aperfeiçoada do “Homem Vitruviano”. Este capítulo é acompanhado por trilha hipnótica composta para nos conduzir por mais de 70 desenhos e esboços do corpo humano feitos por Leonardo da Vinci. A experiência termina em um turbilhão que funde os órgãos e os escritos de Leonardo em uma enorme espiral “áurea”, visível do mezanino.
3. Cenário Milão: A primeira parte deste capítulo é ambientada em seu Castello Sforzesco e reproduz a conquista de Milão pelos franceses e a subsequente destruição do gigante modelo equino de argila feito por Leonardo, que seria transformado em escultura em bronze. A segunda parte trata do restabelecimento da normalidade após a conquista e nos transporta para cenários de ruas da cidade, como reconstituições de construções contemporâneas a da Vinci.
4. Cenário Espetáculos de Leonardo: Ao som de trilha composta parcialmente com instrumentos da época, utilizamos esboços de Leonardo e relatos de espectadores da época para reconstruir 4 momentos desta faceta pouco conhecida do polímata.
5. Última Ceia: O Mondo Transportamento foi projetado para reproduzir nas proporções exatas o refeitório do convento dominicano situado em Milão, a igreja Santa Maria delle Grazie, que abriga o afresco da “Última Ceia”. Através da técnica do transportamento podemos observar a obra no ângulo e proporção na qual Leonardo a pintou, junto com a reprodução das janelas, piso e fachada do convento. Mesmo ângulo e mesma proporção de que vê no refeitório
6. Jornada pelos Quadros de da Vinci: Este capítulo nos guia por um passeio de altíssima resolução pelos principais quadros do artista acompanhados por trilha sonora de cantos gregorianos. A reprodução fiel dos quadros está dentro de molduras. Por fora delas, nas grandes paredes e piso, utilizamos inteligência artificial para ampliar as imagens. Em outras paredes da sala, reproduzimos detalhes de cada quadro.
7. Cidade Ideal: Esse cenário procura reproduzir em tamanho natural a “Cidade Ideal”, idealizada por da Vinci para resolver problemas de logística, clima, saneamento e doenças dos centros urbanos de sua época. Em sua idealização, Leonardo projetou ruas largas, com grande número de arcos e canais de água, adequados para o transporte de cargas e saneamento.
8. Voar: Neste cenário, observamos em tamanho natural o escafandro desenhado por Leonardo e algumas de suas máquinas voadoras descendo do teto do salão imersivo, criando um ambiente onírico para um passeio por seus esboços animados de

pássaros. A trilha sonora foi composta para criar uma atmosfera de voo pelos sonhos e invenções de da Vinci, com os vocais de Kadija Love.

(Texto descritivo sobre Mondo Transportamento de *Os Mundos de Leonardo da Vinci*)¹⁷.

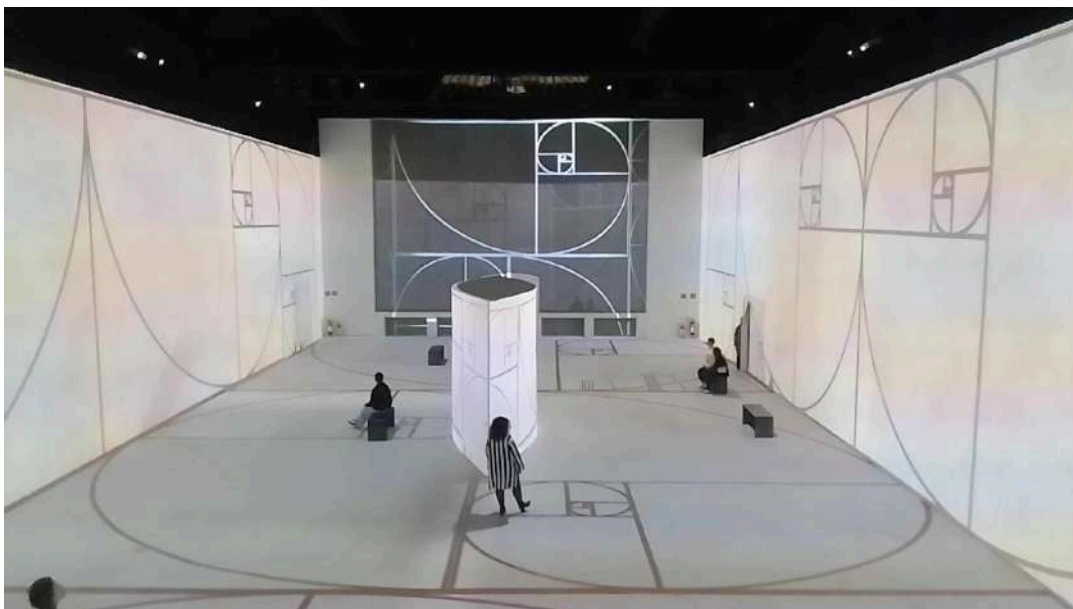


Figura 19 - “Cenário Codex” visto a partir do mezanino de Mondo Transportamento.
Fonte: Autoria própria.

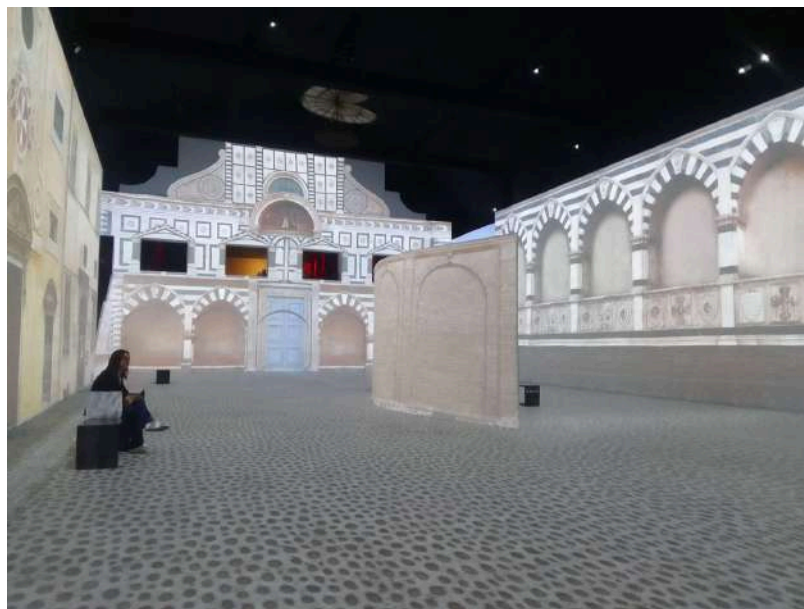


Figura 20 - Vista de projeção da *Cidade Ideal* em Mondo Transportamento.

¹⁷ Este texto estava exposto em Mondo Poesia, como uma introdução ao que o público veria mais adiante.

Fonte: Autorial própria.



Figura 21 - Vista de projeção de *Dama com Arminho* em Mondo Transportamento.
Fonte: Autorial própria.



Figura 22 - Vista da projeção de *A Última Ceia* em Mondo Transportamento.
Fonte: Autorial própria.

O momento mais impressionante de Mondo Transportamento, ao meu ver, foi a aparição de *A Última Ceia* (c. 1494-1498). Ela gradativamente surgia aos olhos do público como uma animação da execução em tempo real de seus traços principais, que logo em seguida eram

cobertos por *pinceladas*. A razão do meu espanto foi o fato de que a imagem veio à tona simultaneamente ao poema sinfônico *Assim Falou Zaratustra* (1896) composto por Richard Strauss, melhor conhecido como a música de abertura do filme *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968). A *pintura* foi finalizada em sincronia ao momento em que a melodia chegou em seu ápice: trompetes e tambores junto a outros instrumentos de orquestra formam uma hipérbole sonora, enaltecendo a grande obra de Leonardo¹⁸. *A Última Ceia*, conhecida por sua fragilidade material apesar dos esforços por sua melhor conservação, parecia se tornar uma obra imponente.

À parte disso, em uma das laterais do grande salão, havia uma entrada a Mondo Cônico: um pequeno anexo a Mondo Transportamento onde, a princípio, seria possível ouvir a narração descritiva das projeções. Porém, era difícil se ater às explicações, pois a voz era emitida por alto-falantes que, sem isolamento acústico, não eram capazes de vencer o volume de som vindo de Mondo Transportamento. Na lateral oposta, duas escadas conduziam o acesso ao mezanino, a partir do qual era possível ver as projeções do alto. Ao fundo deste andar, cortinas de veludo vermelho delimitavam um espaço reservado para a cópia impressa de *Mona Lisa*, no qual se formava uma atmosfera convidativa para tirar fotos posando ao lado da tão prestigiada *pintura*, que na verdade era uma reprodução do mesmo material que as cópias exibidas em Mondo Piazza. Um certo elemento me chama atenção: barreiras de controle de multidão. Era estranho, pois a reprodução já estava presa à parede junto a um vidro de proteção, não restando a mínima função prática a essas barreiras. Me pareceu exagero colocar dupla proteção para algo feito em tão barato material, mas elas tinham um efeito curioso de reiterar a advertência estereotípica dos museus: “não toque a obra”.

¹⁸ É interessante que há uma correspondência entre a narrativa heróica (um tanto exacerbada) atribuída a Leonardo – “do gênio que desafiou as normas cristãs” – e a obra literária de Nietzsche *Assim Falou Zaratustra* (1883), na qual o nome da música de Richard Strauss# foi inspirada. Essa peça escrita retrata a jornada do homem (Zaratustra) que desceu da montanha para compartilhar seus ensinamentos, propagando o conceito do Übermensch (ou “Além-do-homem”), um ser superior que transcende as limitações da moral tradicional, especialmente a moralidade cristã. Além disso, a música de Strauss, especialmente com sua introdução magnificente, evoca uma sensação de conquista, do surgimento de algo novo e grandioso, ecoando o espírito manifesto nas ideias de Nietzsche em buscar por algo que está além das limitações do presente.

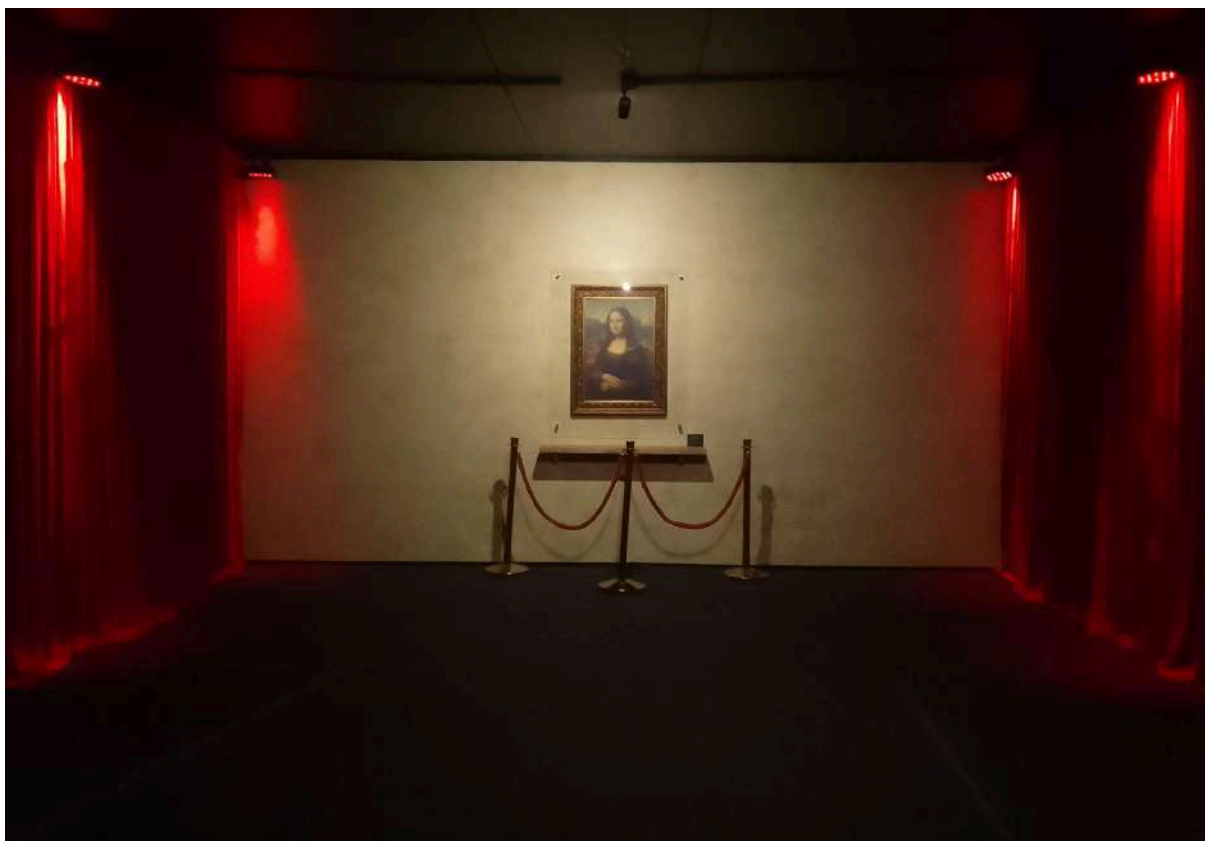


Figura 23 - Reprodução de *Mona Lisa* no mezanino de Mondo Transportamento.
Fonte: A autoria própria.

3.6 Mondo Invenzioni

Neste trecho de *Os Mundos*, um corredor era ocupado por maquetes de aparatos – como draga, volante, bicicleta, ponte movediça, embarcações e sistema de roldanas – acompanhadas de painéis com descrição de seus respectivos funcionamento e utilidade. À primeira vista, era dúbio se haviam sido confeccionadas por Leonardo em vida, se eram réplicas trazidas de algum museu ou se eram confecções interpretadas a partir das plantas desenhadas por ele. Esta última provou ser a suposição correta quando consultei a orientadora de público presente nessa sala.



Figura 24 - Vista do corredor de Mondo Invecioni.
Fonte: Aatoria própria.

3.7 Mondo Atelier

Ao entrar nesta sala, encontrei à minha vista figurinos dispostos em manequins contornando a lateral esquerda desta sala. Duas das vestimentas estavam acompanhadas de painéis contendo seus respectivos esboços (copiados de algum registro não especificado), insinuando que se tratavam de reconstituições históricas. No entanto, novamente era vago se de fato vieram a ser confeccionados por Leonardo ou por outra pessoa de sua época, se foram idealizados para uma determinada peça teatral ou personagem e, sobretudo, quais aspectos (como o modo de costura e a escolha das cores e dos tecidos) foram constituídos a partir de uma imaginação dos organizadores da *exposição*.



Figura 25 - Vista da lateral esquerda de Mondo Atelier.
Fonte: Aatoria própria.



Figura 26 - Figurino apresentado em Mondo Atelier.
Fonte: Aatoria própria.



Figura 27 - Esboço de figurino em painel de Mondo Atelier.
Fonte: Aatoria própria.

À direita, mobílias formavam um aparente cenário de fragmento da casa do artista. Em meio a mesas, cadeiras e armários, dois elementos me chamaram a atenção: um cavalete com uma cópia impressa da tela (supostamente) inacabada de *Ginevra de Benci* (1474-78)¹⁹ e outro com uma segunda cópia impressa de *Mona Lisa* (1518)²⁰. No primeiro, havia um tecido preso a ele manchado de tinta, como se – ainda vivo – Leonardo estivesse prestes a finalizar a obra. É contrassenso recorrer a cópias impressas no intuito de proporcionar ao público a visão de execução de pinturas em seu contexto original. Mas isso só confirma que o princípio geral da *exposição* é de releitura: um universo criado a partir da imaginação dos realizadores da imersiva, em detrimento da historicidade. Afinal, não foi feita menção à Casa Natal de Leonardo da Vinci, em Florença, ou a outros documentos históricos que os levaram a conceber o ambiente daquela maneira. As peças dispostas não passavam de mera decoração.



Figura 28 - Vista da lateral direita de Mondo Atelier.

Fonte: Autoria própria.

¹⁹ Data estimada de finalização da obra baseada em informações fornecidas pela National Gallery of Art, Washington. Disponível em: <https://www.nga.gov/collection/highlights/da-vinci-ginevra-de-benci.html>. Acesso em: 28 nov. 2024.

²⁰ Data estimada de finalização da obra com base em informações fornecidas pela Mona Lisa Foundation, Zurich. Disponível em: <https://monalisa.org/2012/09/07/including-documented-references/>. Acesso em: 28 nov. 2024



Figura 29 - Vista da lateral direita de Mondo Atelier.
Fonte: Aatoria própria.

Ao final, um pouco antes da porta de saída, estavam os painéis que proporcionavam o atrativo exclusivo àqueles que compraram o ingresso VIP: um retrato “leonardesco” gerado com inteligência artificial a partir de uma foto do visitante. A *exposição* se encerrava, então, proporcionando uma última experiência de imersão: a visão fictícia da imagem de si fundida aos padrões algorítmicos das pinturas de Da Vinci.



Figura 30 - Vista do trecho final de Mondo Atelier.
Fonte: Aatoria própria.

4 O HIATO ENTRE A OBRA E A REPRODUÇÃO DA OBRA

4.1 O real, a pintura e a fotografia

O recorte temático recorrente de *exposições* imersivas têm sido artistas canônicos da história da arte conhecidos por suas pinturas. Mesmo quando se apresentam maquetes de trabalhos outros que não sejam pictóricos (como os figurinos e os protótipos de engenharia de *Os Mundos*), elas são colocadas como uma parte complementar às grandes salas de projeção, que privilegiam a pintura. Deduzindo intuitivamente, poderíamos apontar dois motivos que explicam essa prevalência: o primeiro seria a primazia já existente da pintura na tradição artística; o segundo, de ordem técnica, seria o simples fato de ser mais conveniente fazer a conversão em imagem digital de algo que já é plano.

Esses dois pontos, embora pareçam irredutíveis e sem relação entre si à primeira vista, trazem questões muito caras à história da arte. No Renascimento, a pintura contou com defensores (incluindo Leonardo)²¹, que advogaram a consagração do seu estatuto artístico e a sua virtude, que havia sido duramente criticada por Platão, pois para ele seu efeito ilusório de representação da realidade nada mais era que uma prática enganadora e perversa a ser excluída do seu projeto de Cidade Ideal. Por outro lado, é justamente essa propriedade inerente à pintura da tradição o que a torna compatível com a fotografia e, conseqüentemente, com a proposta das imersivas. Afinal, adaptar certas pinturas – como a *Cama*²² [*Bed*] (1955) de Robert Rauschenberg e os *Cortes*²³ [*Tagli*] (1958-1968) de Lucio Fontana – para o

²¹ Lichtenstein, Jacqueline. *O mito da Pintura*. In: *A Pintura: textos essenciais*. São Paulo: Editora 34, 2004, p. 20-21: “É no Renascimento que os mais importantes textos fundadores, os de Alberti e Leonardo, têm a função de lembrar que a excelência da pintura não poderia ser reduzida unicamente à prática, ainda que magistral, mas que ela se afirma por meio da teoria. No século XV, observa-se um esforço no sentido de analisar e demonstrar que a arte de pintar em si, na sua ainda relativa autonomia, um modo de conhecimento da realidade, uma expressão superior das ideias e até mesmo um modo de pensamento, como reivindica Leonardo. As exigências teóricas não podiam ser por si só suficientes nessa luta pelo reconhecimento intelectual e social da pintura empreendida por tratadistas e pintores. Para que a arte de pintar pudesse reencontrar condição tão eminente quanto a da poesia e da música, era preciso evocar origens mais nobres, mais antigas, mais legítimas. Daí o recurso aos mitos, aos escritos, às lendas da Antiguidade - Apeles, Protógenes, Zêuxis, cujos nomes apenas, na ausência das obras, bastam para evocar a ideia da perfeição da arte.”

²² Tradução nossa.

²³ Tradução nossa.

contexto das imersivas seria (ainda mais) conflitante, porque neste caso elas mantêm o espectador no mesmo espaço onde estão, no plano real sem ficcionalidade.

A fotografia desde a sua origem tem uma intrincada ligação com a pintura, pois, apesar de se diferenciarem enquanto técnica, elas se assemelham na serventia à representação do real. Na história da arte, houve uma certa convicção de que a fotografia era antes uma inovação técnica do que uma inovação estética, mas esse entendimento passou a ser contestado desde que Peter Galassi, em *Antes da Fotografia*²⁴ (1981), propôs que “a fotografia não foi um bastardo deixado pela ciência às portas da arte, mas um filho legítimo da tradição pictórica ocidental” (p. 12). Para ele, as origens remotas da fotografia – tanto técnicas como estéticas – encontram-se na invenção da imagem em perspectiva linear no século XV, que, desde a publicação de *Da Pintura* por Leon Battista Alberti em 1435, foi definida como um plano que intersecta a pirâmide da visão.

Considerado essencialmente como um filho da tradição técnica e não da tradição estética, a fotografia é inevitavelmente considerada como uma forasteira, que passou a perturbar o curso da pintura. O corolário extremo desta concepção é a noção de que a fotografia adotou (ou usurpou) a função representacional da pintura, permitindo (ou forçando) a pintura a tornar-se abstrata. Este argumento, atualmente desacreditado, parece ter sido lançado por volta de 1900 pelos pintores, que o utilizaram para justificar a sua rejeição do naturalismo do século XIX. O argumento tem as suas raízes na convicção - nascida em 1839 - de que a fotografia é o epítome do realismo (GALASSI, p. 12, 1981)²⁵.

A perspectiva linear passou a ser o esquema óptico reinante na pintura ocidental, estendendo-se por quatrocentos anos. Galassi observa que as construções de espaço vieram a se expressar de maneiras distintas seguindo uma certa coerência no decorrer dos séculos. Até que no período moderno, a pintura renunciou de sua configuração de janela renascentista²⁶, assumindo o perfil inverso: uma superficialidade gerada a partir de um mundo tridimensional. Para ele, a fotografia se equipara ao segundo caso: “A câmera era um instrumento de perspectiva perfeita, mas o fotógrafo era inoperante na formação da imagem. Ele poderia

²⁴ Tradução nossa. Título original: *Before Photography*.

²⁵ Tradução nossa.

²⁶ Um plano sobre o qual se constrói uma profundidade fictícia por meio da pintura.

somente, como se costuma dizer, tirá-la” (p. 17). Assim foi defendido que a fotografia nasceu da evolução pictórica de representação da imagem.

O sistema renascentista de perspectiva utilizava a visão como base racional para a criação de imagens. Inicialmente, porém, a perspectiva foi concebida apenas como um instrumento para a construção de três dimensões a partir de duas. Só muito mais tarde é que esta concepção foi substituída – como parâmetro comum e intuitivo – pelo seu oposto: a derivação de uma imagem verdadeiramente plana a partir de um determinado mundo tridimensional. A fotografia, que só serve a este último sentido artístico, nasceu desta transformação fundamental da estratégia pictórica. A invenção da fotografia deve então coincidir ou suceder à experiência pictórica que marca o período crítico de transformação do procedimento normativo da época de Uccello para a de Degas (GALASSI, 1981, p. 18)²⁷.

4.2 Reprodutibilidade técnica

Os Mundos traz uma contradição singular que atualiza o embate entre a pintura e a fotografia em um outro espectro: a *exposição* em todo o seu discurso reverencia Leonardo como “gênio”, ressaltando o elogio à sua maestria na criação de imagens, que de tanto parecerem reais, mal se acredita terem sido feitas pelas mãos de uma pessoa. No entanto, é justamente a condição humana (expressa na manualidade) o elemento que é radicalmente negado na imersiva. Além da substituição das pinturas por projeções, os fac-símiles físicos que poderiam ter sido feitos por um restaurador foram relegadas a cópias impressas de visível má qualidade; e os retratos dos visitantes, que poderiam ter sido desenhados ou pintados por algum retratista, eram gerados por inteligência artificial a partir de fotos.

²⁷ Tradução nossa.

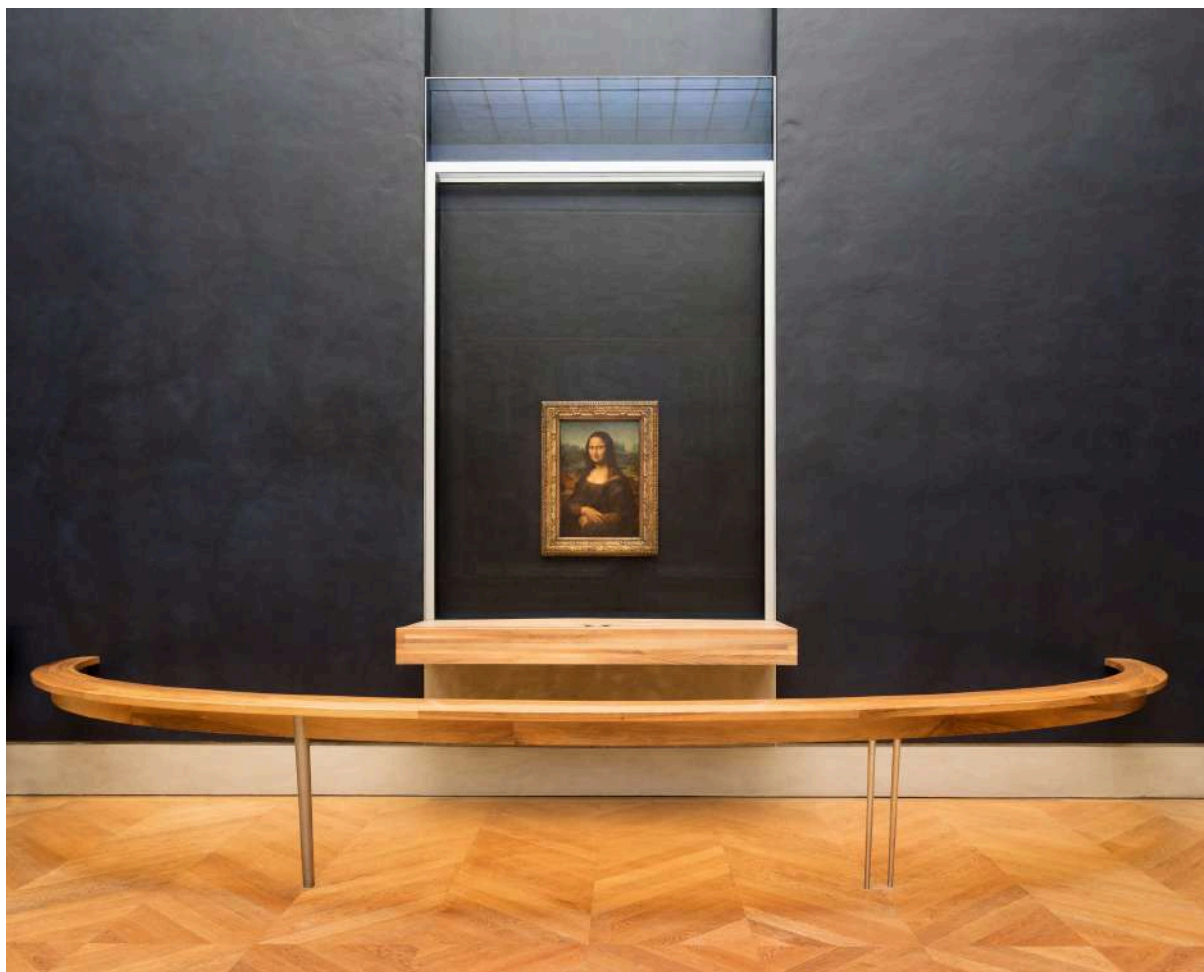


Figura 31 - Vista de *Mona Lisa* no Museu do Louvre.
Fonte: Museu do Louvre²⁸.

²⁸ Disponível em: <https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/from-the-mona-lisa-to-the-wedding-feast-at-cana>. Acesso em 27 nov. 2024.



Figura 32- Vista de *A Última Ceia* em Santa Maria delle Grazie.
Fonte: Studio Piero Castiglioni²⁹.

A Última Ceia, que desde a sua criação (há mais de cinco séculos) esteve na parede do refeitório da Igreja de Santa Maria delle Grazie, em Milão, foi virtualmente replicada nas paredes da imersiva no Morumbi Shopping, em São Paulo. Sua imagem foi projetada em tamanho real (de 4,6 metros de altura e 8,8 metros de largura) à mesma altura em que o afresco está situado no mosteiro. Embora a reprodução tivesse se mantido fiel a esses aspectos da obra, era evidente que se inclinava mais a uma releitura do que um facsímile. A imaterialidade da projeção tornava imperceptível o real estado de conservação dos pigmentos, enquanto a imponente orquestra de *Assim Falou Zaratustra* apresentava ao público um espírito outro da obra, desvinculado de sua atual condição de extrema fragilidade.

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. E nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra. Essa história compreende não apenas as transformações que ela sofreu, com a passagem do

²⁹ Fonte: Studio Piero Castiglioni. Disponível em: <https://pierocastiglioni.com/en/architecture/museum/leonardo-da-vinci-the-last-supper/>. Acesso em: 17 dez. 2024.

tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou (BENJAMIN, 1987 [1936], n.p., tradução de Grünnewald).

Pela perspectiva apontada por Benjamin, a aura de *A Última Ceia* só poderia ser apreciada por aqueles que forem vê-la em Milão, na parede do refeitório da Igreja de Santa Maria delle Grazie. Prestar visita em um silêncio sagrado e austero, notar o cheiro da antiga construção, se colocar diante dela em uma compostura comedida, sentir a grandiosidade histórica de uma pintura que às muitas custas tem subsistido às mazelas do tempo.

Desde que Da Vinci terminou a obra em 1498, “seis restauradores trabalharam na pintura e cada um deles mudou a fisionomia, as características e as expressões dos apóstolos”, disse Brambilla em entrevista à BBC News³⁰, em 2016. Além das intempéries causadas pela fumaça e vapor vindos da cozinha, a parede do refeitório onde está pintado o mural absorveu a umidade de um córrego subterrâneo que passava sob o mosteiro, acelerando os danos sofridos pelo afresco. Durante as Guerras Revolucionárias Francesas, as tropas de Napoleão usaram a parede do refeitório para fazer prática de tiro e em 1943, durante a Segunda Guerra Mundial, os bombardeios arrancaram o telhado da antiga sala de refeições dos dominicanos, deixando a pintura exposta por vários anos³¹.

O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. [...] Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. Eles se relacionam intimamente com os movimentos de massa, em nossos dias (BENJAMIN, 1987 [1936], n.p., tradução de Grünnewald).

[...] Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante por mais perto que ela esteja. [...] Graças a essa definição, é fácil identificar os fatores sociais específicos que condicionam o declínio atual da aura. Ela deriva de duas circunstâncias, estreitamente ligadas à crescente difusão e intensidade dos movimentos de massas. Fazer as coisas "ficarem mais próximas" é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de

³⁰ Fonte: BBC News Mundo. A restauradora que 'salvou' a 'Última Ceia' de Leonardo da Vinci. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c2xe8r84ykyo>. Acesso em 13 out. 2024.

³¹ Fonte: Milan Museum. Disponível em: <https://www.milan-museum.com/leonardo-last-supper-cenacolo.php>. Acesso em: 21 nov. 2024

possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução. (BENJAMIN, 1987 [1936], n.p., tradução de Grünnewald)

Embora a reprodutibilidade tenha a potência de subverter o cerceamento colocado sobre a obra, fazendo-a extravasar para além dos redutos de uma burguesia esclarecida, há de se pensar nas implicações que vêm à tona quando isso se dá em detrimento de sua natureza enquanto fruto artístico. A que interesses os múltiplos de uma obra servem? Acredito que essa seja a maior questão, ainda em aberto, o que habita o hiato entre a obra e a sua reprodução.

5 O HIATO ENTRE A REPRODUÇÃO DA OBRA E O PÚBLICO

5.1 Espetáculo

Qualquer pessoa que tenha ido alguma vez a uma exposição em museu provavelmente já presenciou a situação em que um orientador de público, ao flagrar um visitante fotografando uma obra, pede a ele para que não utilize a câmera. Nas imersivas, a situação se inverte. Ninguém passa por esse tipo de constrangimento. Não há restrições em fotografar ou filmar o que ali é mostrado: câmeras são mais do que bem-vindas, são premeditadas como instrumento primário para a sua fruição estética dessas *exposições*. Afinal, do que elas se constituiriam, não fossem as reproduções de imagem?

Examinemos o costume que temos de fotografar uma obra (ou reprodução de obra) no espaço expositivo. Isso não só é efeito da condição da arte enquanto objeto de apreciação, como também é sintomático da cultura de consumo que nos faz querer obter algo de tudo. Com as redes sociais, muitos se tornaram obcecados em extrair da experiência humana – uma viagem, um jantar especial ou o próprio dia-a-dia – a publicação viral e a foto instagramável. Este é o novo saldo que esperamos obter, sobretudo, de imersivas.

Guy Debord já observava os indícios desse fenômeno em seu clássico *Sociedade do Espetáculo* (1967). Em sua teoria, ele define como “espetáculo” o estado em que a experiência geral humana se converteu em fachada: “um pseudo-mundo separado que só pode ser olhado”, pois nossa vivência não é mais genuinamente direta, ela é obstruída pela imagem

em diversas circunstâncias. Com isso, “a alienação do espectador em proveito do objeto contemplado (que é o resultado da sua própria atividade inconsciente) exprime-se assim: quanto mais ele contempla, menos vive [...]” (p. 30). A fotografia, amplamente difundida na cultura de massas, se manifesta como espetáculo, fragmenta nossa consciência entre a imagem e o plano real – pois quanto mais se preocupa com o ângulo, brilho e outros aspectos da imagem, mais rarefeita é a relação com o que ocorre diante de si – e opera como suporte imagético dos remotos ideais de vida das propagandas, celebridades e redes sociais.

Mas cabe fazer a ressalva de que nem todo ato fotográfico é alienante. Mesmo que seu princípio esteja na suspensão temporária da vida – como quando alguém pausa o caminhar para guardar o deslumbre de um pôr-do-sol – a fotografia, assim como outras manifestações visuais, pode se originar de um profundo mergulho do sujeito na realidade e gerar o mesmo efeito a quem a observa (não há quem diga que os retratos de Josef Koudelka ou que as naturezas-mortas de Josef Sudek não revelam um sincero vínculo com as existências do plano real). O recuo em relação à experiência direta através da imagem só é, então, motivo de preocupação quando transparece o esvaziamento da relação do sujeito com a realidade e com si mesmo.

Debord identifica o hábito moderno de assistir a programas televisivos como uma espécie de espetáculo. No pouco tempo que se tem fora do trabalho para a verdadeira fruição da vida, a experiência é relegada à distância, ao universo imagético das novelas, reality shows e propagandas comerciais que, também ideológicas, disseminam a aspiração coletiva de emular os imaginários de realização representados por eles – como a “família margarina”. Embora a televisão já não tenha o mesmo protagonismo enquanto dispositivo midiático que algumas décadas atrás, a imagem digital segue invicta como pilar da indústria de entretenimento. Hoje, é com o celular que nos ocupamos nas horas vagas³² e, por podermos carregá-lo em nossos bolsos, nos atemos a ele inclusive quando vamos a uma exposição num fim de semana.

³² WAKEFIELD, Jane. People devote third of waking time to mobile apps. **BBC News**, 12 Jan. 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-59952557>. Acesso em: 19 Dez. 2024.

O tempo de consumo das imagens, médium de todas as mercadorias, é o campo onde atuam em toda sua plenitude os instrumentos do espetáculo e [...] se traduzem positivamente para a população dos Estados Unidos neste fato: de que só a contemplação da televisão a ocupa em média três a seis horas por dia. A imagem social do consumo do tempo, por seu lado, é exclusivamente dominada pelos momentos de ócio e de férias, momentos representados à distância e desejáveis, por postulado, como toda a mercadoria espetacular. [...] Mas mesmo nestes momentos destinados à vida, é ainda o espetáculo que se dá a ver e a reproduzir, atingindo um grau mais intenso. O que foi representado como vida real, revela-se simplesmente como a vida mais realmente espetacular (DEBORD, 1967, p. 153).

Pode-se considerar que imersivas como *Os Mundos* são de natureza “espetacular” não só pela extravagância que se entende no sentido genérico da palavra (vide a aparição da *Última Ceia* aclamada com trompetes e tambores), mas também pelas definições apontadas por Debord. Isso porque, quando o espectador publica a imagem da reprodução de obra nas redes sociais, o recuo em relação à experiência direta se dá em três níveis: no primeiro, a pintura enquanto objeto artístico original é substituída por sua reprodução fotográfica para fins de uma difusão mais ampla; no segundo, a reprodução da obra se converte em horizonte cenográfico da imagem tirada com o celular; e em última instância, essa foto ou vídeo é visualizado por inúmeros usuários ativos nas redes sociais. É o anseio pelo olhar do outro que ocupa o hiato entre a reprodução de obra e o público.

5.2 *Mise en abyme*

Como na pintura *Não deve ser reproduzido*³³ [*La réproduction interdite*] (1937) de René Magritte, “nos tornamos conscientes de estar olhando para uma obra de arte (olhando para nós mesmos olhando)” (O’DOHERTY, 1986 [1976], p. 61)³⁴. A expressão francesa “*mise en abyme*” é habitualmente usada para referir a esse efeito de espelho-infinito, quando uma imagem surge dentro da outra em repetição; mas em sentido literal, é o ato de “ser colocado no abismo”, o que sugere a existência de um aspecto mais crítico dessa cadeia de olhares. Como bem disse Sacchettin, “ao pressentir a instabilidade de nossa própria identidade, buscamos a confirmação de que estamos presentes e somos reais através de uma semiconsciência de duas faces”. O que se busca para saciar o “ego” está fora do “eu”.

³³ Tradução nossa.

³⁴ Tradução nossa.

Ficamos presos em um ciclo exaustivo em que nos sentimos insuficientes ao ver o outro ou suficientes ao ser vistos pelo outro. O abismo do espetáculo é a fragmentação do eu em eterna repetição.

Esse processo é, em última análise, o fundamento das milhares de imagens nas redes sociais, em que pedimos para alguém nos fotografar enquanto observamos uma obra ou interagimos com ela. Olhamos para nós mesmos olhando: esse tipo de registro nos torna autoconscientes talvez em demasia, quem sabe convertendo num ato performativo, numa encenação, nossa presença no espaço expositivo e a relação com as obras. Na realidade, é um olhar voltado para si mesmo, pois planejamos nossa imagem fundida à imagem da obra, do que resultará uma terceira imagem, a foto ou selfie a ser compartilhada. Esta será uma nova espécie de imagem *mise en abyme*: eu olho a obra, eu me olho olhando, infinitos outros me olham olhando. Assim, acontece a desforra do corpo em relação à obra, principalmente a interativa: se, num primeiro momento, ele foi submetido à função de gatilho para o funcionamento da obra (como em *Rain Room*), esta deve agora se conformar à função de disparador da sucessão de olhares admirados - assim esperamos - de nossos amigos e seguidores (SACCHETTIN, 2019, p. 645).

Mas essas *selfies*, que a princípio não seriam mais do que uma propaganda de si, operam igualmente como uma campanha para imersivas. O alcance de público cresce exponencialmente a cada foto ou vídeo postados pelos visitantes, que retroalimentam-na com os seus visualizadores interessados em ter a própria versão das imagens que viram. Em vista dessa eficiência publicitária de exposições blockbuster como as imersivas, elas “são frequentemente mais parecidas com shows em estádios do que com exposições de museus, começando pelas filas que as antecedem.” (SCHWAB, 2016, n.p.). Museus e galerias têm incorporado imersivas em sua programação como uma estratégia de captação de recursos para melhor atender as suas próprias demandas e proposições enquanto instituição. Esse foi o caso da imersiva *Wonder* realizada em novembro de 2015 na Smithsonian’s Renwick Gallery, que atraiu mais visitantes em seis semanas do que a galeria havia recebido no ano anterior. Essa tendência aponta para o risco no cenário cultural do público se converter em mera audiência e da exposição deixar de ser percebida pelo seu teor para existir somente enquanto fachada.

As exposições imersivas, a meu ver, habitam essa fronteira entre a experimentação e o banal, e têm de lidar o tempo todo com o risco de submissão ao segundo - o que faz delas um fascinante objeto de reflexão. Note-se ainda que a banalização do lúdico e da participação não foi uma invenção do mercado, mas um desenvolvimento no interior da própria arte, que se volta contra si mesma (SACCHETTIN, 2019, p. 614). / Penso que as exposições blockbuster (inclusive as imersivas), aliadas à entrada em cena das redes sociais, têm implicações para a prática museal como um todo, impactando as instituições, as obras e, sobretudo, o

público. [...] No tocante às instituições, elas próprias correm o risco de se “instagramizar” em demasia. Um defeito observável é a convenção dos espaços expositivos em geral - e das imersivas em particular - em mero pano de fundo para as fotos dos visitantes (SACCHETTIN, 2019, p. 641).

5.3 Hedonismo

Pensemos por uma outra perspectiva sobre as motivações que levam o público ao hábito de fotografar e filmar no espaço expositivo. É uma forma conveniente de se ocupar com certas obras quando pressentimos uma incapacidade de formular juízos ou de não ter a sensibilidade necessária para ser atravessado por alguma emoção diante dela, pois nos afastamos da frustração desse vazio, cumprindo ainda uma apreciação à ela (mesmo que fingida). Sem uma câmera, talvez não saberíamos como dirigir um olhar demorado a obras que nos remetem a nada. É um ato inconsciente de escapismo.

Em *exposições* como *Os Mundos*, o público faz a obra de arte mergulhar em si. Essa é justamente a proposta de imersão. A subjetividade do espectador é, então, dissolvida a partir de três fatores principais. O primeiro deles é a escala de tamanho das salas de projeção que, devido a sua imensidão (proporcional à presumida grandiosidade do artista), provocam uma sensação de apequenamento no espectador. O segundo, são os efeitos visuais e sonoros que de tão impactantes – como em uma sala de cinema – incitam antes o rebaixamento da consciência do que a sua ativação. O terceiro, é o caráter do discurso apresentado pelos organizadores da imersiva que nada mais é uma pré-fabricada apreciação ao artista, pois tudo a respeito dele é conjecturado como encantador, nada é questionável. Esse esvaziamento do espectador enquanto sujeito, de seu poder de reagir à imersão a partir de sua própria sensibilidade e raciocínio, é compensado com o uso das câmeras. Elas convertem a monotonia dos museus em um vigoroso entretenimento, principalmente se as postagens renderem altos sinais de aprovação de seus seguidores nas redes sociais.

Na produção artística, a exploração do jogo, da participação e do teor lúdico é algo interessante na medida em que está em tensão com dimensões não lúdicas, que procuram refletir sobre o fazer e colocar em questão a relação entre exterior e interior da obra, o papel do espectador, a participação, a percepção, sem que nada disso seja fechado numa relação cabal, preservando e explorando as contradições formais ou conceituais do processo. No entanto, quando outros aspectos são

anulados restando apenas o lúdico, ou seja, quando este não encontra a contraposição que o tensiona, reduz-se a divertimento a ser comprado e vendido. Em outras palavras, quando privada de toda a complexidade, a obra se reduz a entretenimento. Cabe à crítica e ao público analisar cada caso, de modo a avaliar como a imersão, a participação e o lúdico são agenciados, e como se articulam (ou não) com aspectos que os ultrapassam (SACCHETTIN, 2019, p. 613).

O problema, ao meu ver, não está por si só na falta de profundidade, erudição ou formalidade das coisas que nos entretêm. O ponto crítico é que isso está ligado a todo um contexto de adoecimento humano, diante do qual inibimos a consciência e sensibilidade para suportar as mazelas da vida e do mundo, enquanto esses são justamente os recursos necessários para identificar e combater as raízes (muitas vezes de ordem política) das diferentes crises que nos assolam. Esse é o caso dos inúmeros alimentos com flavorizantes e altas doses de condimentos à nossa disposição que, à medida que despertam o nosso apetite (e bom humor), dessensibilizam nosso paladar, nos tornando suscetíveis a diversas doenças crônicas. A propósito, a busca por hedonismo é manifesto na própria presença do Outback Steakhouse em Mondo Piazza. Em entrevista ao GKPB³⁵, o sócio-proprietário da franquia no Morumbi Shopping, Erinaldo Rosa, descreveu a parceria com *Os Mundos* tal como pão e circo: uma união entre arte e gastronomia ocasionada pelos “impulsos” humanos de celebração e escapismo.

Arte e gastronomia caminham juntas por aqui, afinal temos em nosso DNA a celebração e o escapismo. Para nós, será um privilégio fazer parte de uma exposição como essa. Leonardo da Vinci foi um grande gênio e o Outback não poderia ficar de fora dessa, gerando uma experiência ainda mais especial aos visitantes. Eles poderão desfrutar da mostra e do nosso restaurante exclusivo para o evento. É uma oportunidade de passeio completo para aqueles que querem aproveitar os momentos de lazer e celebração com amigos ou familiares (ALEXANDRO, 2023, n.p.).

Também há de se observar que no perfil de Instagram da *exposição* foi divulgado o vídeo de um ator se apresentando como o próprio Giorgio Vasari. O biógrafo é conhecido na história da arte como o autor de *As Vidas* (c. 1550-1568), referência clássica para o estudo da pintura Renascentista. Embora a banalidade tenha um potencial positivo em desafiar os formalismos da alta-cultura, neste caso ela é perversa pois, ao deturpar a historicidade, induzindo (e normalizando) o anacronismo ao público, ela gera desinformação e desconexão com o plano real. O confronto genuíno entre passado e presente. Essa personificação

³⁵ Portal de notícias voltado para conteúdos de marketing e comunicação do Brasil.

lembra fantasias de personagens em parques temáticos, mas com o agravante da distorção dos fatos. A ficcionalidade por si só não é nociva, mas quando ela se manifesta como pretensão da verdade histórica, ela não é mais que um simpático negacionismo.



Figura 33 - Ator personificando Giorgio Vasari em vídeo.
Fonte: @osmundosdeleonardodavinci (Instagram, 20/11/2024)³⁶.

Está enraizado em nossa cultura - a cultura de massas - o hábito de recorrer a distrações quando se quer refugiar das angústias da vida. Esse escape está à nossa disposição na forma de produto de diversos setores de mercado e, assim, o alívio do sofrimento resultante do anestesiamiento de nossos sentidos é confundido com o verdadeiro gozo da vida. O vazio existencial que se sente ao voltar de uma viagem, ou ao terminar de assistir o último capítulo de uma série televisiva hipnotizante, é indício de que o anseio pela sensação de transportamento de realidade promovido por *Os Mundos* é, na verdade, o anseio de fuga da experiência real. Experiências fabricadas que nos proporcionam consolo e divertimento são ofertadas em abundância na cultura de massas e isso é proporcionado com maior eficiência pelas imersivas. A euforia da indústria de entretenimento é a outra face da mesma moeda da disforia do sujeito em relação ao mundo e a si mesmo.

³⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/osmundosdeleonardodavinci/>. Acesso em 20 nov. 2024.

Embora as fotos instagramáveis possam funcionar como uma rota de fuga provisória para frustrações de natureza diversas, ao publicá-las nas redes sociais a fim de satisfazer nossa vaidade, regressamos à órbita do ciclo vicioso de eterna comparação e inveja. Se antes o espetáculo era presente na mídia impressa e na imagem televisiva, hoje ele está nas telas dos nossos celulares, carregando-os na mão ou nos bolsos para qualquer lugar que vamos. Como bem diz Debord: “Eis porque o espectador não se sente em casa em parte alguma, porque o espetáculo está em toda a parte” (1967, p. 29-30). Estamos cronicamente nos entretendo, estamos cronicamente nos divertindo.

Mona Lisa já é um tanto conhecida como o ponto de parada obrigatória no Louvre em que um aglomerado de pessoas disputam espaço para poder enxergá-la com os próprios olhos e, quem sabe, conseguir fotografá-la. Por conta dessas circunstâncias, cópias são fabricadas para tornar o objeto original mais acessível. No entanto, *Os Mundos* criou um cenário para a cópia da pintura emulando justamente a distância que a obra de arte impõe ao público. O visitante se aproxima da reprodução de *Mona Lisa* como quem posa ao lado de uma celebridade e registra o momento em que pôde presenciar tal ilustre presença, mas as barreiras de controle de multidão o afasta. É reproduzido até mesmo o apreço não correspondido que o público tem pela arte. A propósito, essas barreiras mal eram necessárias, pois o vidro preso rente à reprodução já efetivamente a protegia de eventuais danos ou furtos. Do ponto de vista prático, elas não passavam de uma mera decoração, mas do ponto de vista simbólico podemos dizer que elas reforçavam a impressão de que ali estava a *Mona Lisa* original. Seria como ver a sócia de alguma atriz famosa acompanhada de guarda-costas; a presença deles faria com que ela parecesse ainda mais ser a própria estrela.

No espetáculo, uma parte do mundo representa-se perante o mundo, e é-lhe superior. O espetáculo não é mais do que a linguagem comum desta separação. O que une os espectadores não é mais do que uma relação irreversível com o próprio centro que mantém o seu isolamento. O espetáculo reúne o separado, mas reúne-o enquanto separado (DEBORD, 1967, p. 29).

6 O HIATO ENTRE A OBRA E O PÚBLICO

6.1 A arte “difícil”

O êxito das imersivas é o reflexo de que invariavelmente não importa muito ao público se o que está diante dele é o objeto artístico original ou a sua reprodução. Embora ainda não haja sinais evidentes no cenário atual de que a massificação dessas *exposições* esteja ocorrendo em função de um suposto grave índice de evasão de museus, elas representam um desencontro generalizado entre a obra de arte e o público. Como visto outrora, esse afastamento em parte se deve ao espectador, que não encontra o divertimento ou a saciedade do ego na sua relação com a obra de arte, representada pelo museu. Cabe agora, então, procurar entender essa desunião pela perspectiva inversa, pela distância que a instituição de arte estabelece ao público.

Em salas de projeções como Mondo Transportamento, no entanto, várias privações sobre o corpo do espectador são anuladas. Ninguém precisa se precaver de quebrar alguma obra, pois não há obra. Crianças podem pular e correr sem que sejam advertidas pelos pais ou pelos orientadores de público. Cadeirantes e outros perfis de visitantes com mobilidade reduzida – cuja presença não raro é negligenciada nos planos de expografia elaborados por curadores – também têm uma considerável liberdade de locomoção. As imersivas surgem, então, como um lugar menos restritivo ao corpo do espectador.

Mas, ao meu ver, a simpatia do público a *exposições* como *Os Mundos* se origina, sobretudo, em função de uma outra face do espectro de hostilidade das instituições de arte. Nesses espaços, não raro o público se sente incapaz de ver (como se diz no senso comum) o “conceito da obra” ali exposta, especialmente quando as obras se distanciam de uma representação literal que demonstre uma notória destreza do artista. Como na antiga fábula *A Roupa Nova do Imperador* escrita por Christian Andersen em 1837, as pessoas fingiam ver as roupas para não serem julgadas como tolas ou incompetentes pelos outros (e por elas mesmas), quando na verdade viam o rei desfilando nu. Para muitos, estar diante de uma obra constituída por qualidades imateriais em detrimento dos atributos físicos é como tentar enxergar o traje invisível do rei. Com isso, vale observar que em razão da erudição ser percebida socialmente como uma forma de distinção de classe, a experiência em *Os Mundos* de performar o acesso à cultura é, de certo modo, um simulacro de intelectualidade.

Não podemos ignorar que a lógica interna do discurso artístico proveniente das vanguardas modernas teve repercussões para o seu exterior – o público – sem de fato incluí-lo. As sucessivas rupturas dos limites da arte progrediu de maneira autorreferente, como é de se esperar de todo e qualquer ato de auto-definição. A “nova arte” surgiu a partir da morte dos preceitos anteriores e o grande público (em sua maioria, apartado do que dizem os curadores e o que fazem os artistas prestigiados nas grandes feiras e bienais) não a reconhece. Na concepção modernista, o espectador é humilhado por uma pretensa incompetência. Como resultado disso, hoje a ideia que se tem de “arte contemporânea” no senso comum não vai muito além de um contrassenso desprezível, que ainda tem seu lugar resguardado na alta-cultura.

A hostilidade clássica da vanguarda se expressa por meio de desconforto físico (teatro radical), barulho excessivo (música) ou pela remoção de constantes perceptuais (o espaço da galeria). Comum a todos são as transgressões da lógica, a dissociação dos sentidos e o tédio. Nessas arenas, a ordem (o público) testa quais quotas de desordem pode suportar. Esses lugares são, portanto, metáforas para a consciência e a revolução. O espectador é convidado a entrar em um espaço onde o ato de aproximação é revertido contra si mesmo. Talvez um ato vanguardista perfeito seria convidar um público e atirar nele (DOHERTY, 1986 [1976], p. 75)³⁷.

Diante desse cenário, não é de se surpreender que muitas pessoas sintam uma grande revolta quando obras como *Comedian* (2019) de Maurizio Cattelan (conhecida como “a banana colada na parede com silvertape”) aparecem nas notícias ao serem vendidas por milhões de dólares³⁸ em alguma feira ou leilão de arte. Com isso, *exposições* como *Os Mundos*, que resgatam artistas da tradição, acabam se tornando um refúgio para quem a arte contemporânea se tornou uma aberração. Assim, mesmo que os valores de seus ingressos estejam acima da média dos museus, o teor não disruptivo e nostálgico das obras ali representadas fazem o preço valer mais a pena.

Aqui, a exposição imersiva assume um discurso tranquilizador dirigido ao visitante: “Não se preocupe, você (i.e., sua cultura, formação ou intelecto) não será testado. Qualquer um que saiba operar um celular está pronto para esta experiência”. Ao contrário do cubo branco, é oferecido um espaço “seguro”, pois não há risco de o visitante sentir-se despreparado, constrangido ou apenas confuso. É fato que as imersivas recusam qualquer esnobismo; elas contrariam as ideias de elitismo e

³⁷ Tradução nossa.

³⁸ Disponível em: <https://rb.gy/eqv87v>. Acesso em: 27 nov. 2024

exclusividade em favor da ampliação do mercado consumidor - qualquer pessoa que possa pagar o valor do ingresso (SACCHETTIN, 2019, p. 626-627).

O espaço convencional dos museus e galerias de arte, como descrito por O'Doherty, é um mediador e também um "produtor" de significado para a obra. Esses ambientes estéreis isolam-na de fatores externos que venham a danificá-la ou a interferir na sua percepção suposta e idealmente neutra. Ele observa que, assim como na tradição, as molduras consagravam o caráter artístico das pinturas circunscritas por elas, hoje são as paredes brancas no interior dos edifícios das instituições – o “cubo branco” – que emolduram os mais diversos objetos, garantindo que eles sejam contemplados (e vendidos) enquanto obra de arte. Ele também comenta que até mesmo um hidrante parece ser um enigma estético nesses espaços. Mas é a autoridade que as instituições representam de atribuir o estatuto de arte (e preço) para este ou aquele objeto, cujos critérios são muitas vezes incompreensíveis ao público, que desmentem a pretensa neutralidade social e política do cubo branco (é a inserção simbólica de *Comedian* nas instituições que a distingue de qualquer outra banana colada na parede). O isolamento do espaço expositivo é determinante na condição da arte “difícil”.

Para muitos de nós, o recinto da galeria ainda emana vibrações negativas quando caminhamos por ele. A estética é transformada numa espécie de elitismo social – o espaço da galeria é exclusivo. Isolado em lotes de espaço, o que está exposto tem a aparência de produto, joia ou prataria valiosos e raros: a estética é transformada em comércio – o espaço da galeria é caro. O que ele contém, se não se tem iniciação, é quase incompreensível – a arte é difícil. Público exclusivo, objetos raros difíceis de entender – temos aí um esnobismo social, financeiro e intelectual que modela (e na pior das paródias) nosso sistema de produção limitada, nosso modo de determinar o valor, nossos costumes sociais como um todo. Nunca existiu um local feito para acomodar preconceitos e enaltecer a imagem da classe média alta, sistematizado com tanta eficiência (O'DOHERTY, 1986 [1976], p. 76)³⁹.

6.2 O lugar social da arte

Diante de tantas maneiras que a instituição de arte é desencorajadora ao público “inculto”, se você pode ir a um shopping para assistir a um filme no cinema, por que não aproveitar também uma *exposição* de arte? São Paulo, especialmente, tem sido palco de muitas outras imersivas realizadas em shoppings, além de *Os Mundos*. Entre elas foram: *Van*

³⁹ Tradução nossa.

Gogh Live 8k (Shopping Lar Center, 2023), *Frida Kahlo: a Vida de um Ícone* (Shopping Eldorado, 2023), *Klimt e Gaudí: o Impossível Existe* (Mooca Plaza Shopping, 2024) e *Pincelando a História: os 4 Artistas que Mudaram a História da Arte* (Shopping Vila Olímpia, 2024). Isso revela um novo empenho do setor corporativo em disputar seu lugar no domínio das artes visuais, dessa vez enquanto anfitrião de *exposições* blockbuster.

No interior dessa polêmica, um dos argumentos mais comuns é justamente aquele que credita às exposições de grande bilheteria o poder de atrair ao museu pessoas que, de outro modo, dificilmente o visitariam, contribuindo assim para ampliar o público da arte (SACCHETTIN, 2019, p. 640).

Mas o caso de *Os Mundos* desmente a hipótese de que, em contraposição às instituições representativas da alta-cultura, shopping centers seriam um terreno fértil para uma experiência mais democrática de arte. A reprodução da *Mona Lisa* em plástico espelha o barateamento de custos em detrimento da qualidade da fruição estética e, ao impor distância ao público, reforça a pretensa superioridade da arte (vide o poder simbólico das barras de controle de multidão colocadas ao redor dela). E não nos esqueçamos que a própria bilheteria da *exposição* reiterava a lógica tipicamente capitalista de distinguir um certo acesso entre aqueles que “têm” e aqueles que “não têm”, os que “podem” e os que “não podem”. O atrativo final da imersão era reservado somente àqueles que compraram a entrada VIP, assim como o próprio estacionamento do shopping onde foi instalada, que oferece garagem VIP exclusiva aos clientes que tiverem pago o serviço de valet. O que há de mais virtuoso no contato com a obra de arte – o confronto genuíno com a criação humana – é subtraído, restando apenas a satisfação da vaidade.

O processo inverso, dos museus se transformarem em shoppings, também tem evoluído nas últimas décadas, conforme Otilia Arantes relata em *Os Novos Museus* (1991). “Já não é mais tão óbvia a distinção entre um museu e um shopping center.” (p. 161). Alegando em seu favor a regeneração do enfraquecido corpo social do público frequentador, os “novos museus” são de fato lugares acessíveis ao coletivo, mas encenam a própria ideologia que os força a obedecer a um imperativo de “animação cultural”.

Reina atualmente uma grande animação no domínio tradicionalmente austero e introvertido dos museus. Quem os visita dispõe de amplos espaços para a mais desenvolvida flânerie, abrigando jardins, passarelas, terraços e janelas que trazem a

cidade para dentro do museu. Isto sem falar em cafeterias, restaurantes (por vezes entre os melhores da cidade), ateliers, salas de projeção ou de concertos, livrarias etc. (ARANTES, 1991, p. 161).

Embora haja um certo imaginário social de que o meio das artes são um refúgio onde a atividade humana é resguardada das demandas do capitalismo, a situação real das instituições (mesmo as públicas) mostram o oposto. Para arcar com os custos de seu próprio funcionamento, as instituições dependem da contribuição das elites (das compras de colecionadores, do financiamento e patrocínio de grandes empresas). Essa conjuntura é facilmente testemunhada em São Paulo, onde a cena cultural é agenciada por extensões de entidades bancárias – como o Centro Cultural Banco do Brasil, Itaú Cultural, Caixa Cultural, Casa Bradesco e Farol Santander – e por museus fundados por grandes empresários – como o Museu de Arte Moderna de São Paulo (fundado pelo industrial e mecenas Francisco Matarazzo Sobrinho) e o MASP (fundado pelo magnata Assis Chateaubriand). A propósito, vale lembrar que a tradicional entrada gratuita no MASP às terças-feiras, válida para todos os visitantes, é hoje patrocinada pela Nubank.

Com isso, por mais crítico e consciente que seja, o artista consagrado pelas instituições está sempre em alguma medida preso às amarras do sistema. É difícil que a denúncia das mazelas da humanidade não fique limitada a um “souvenir estético”, que a curadoria não funcione como um filtro elitista da cultura. Seria o meio artístico um cemitério das boas intenções?

O artista que aceita o espaço da galeria está se conformando com a ordem social? [...] O desconforto com a galeria é desconforto com o papel atrofiado da arte, sua cooptação e status de vagabundo, como um refúgio para fantasias sem lar e formalismos narcisistas? (DOHERTY, 1986 [1976], p. 80)⁴⁰.

[...] O modernismo também nos forneceu outro arquétipo: o artista que, inconsciente da sua minoria, vê a estrutura social como alterável através da arte. Crente, preocupa-se não tanto com o indivíduo mas com a raça; é, de facto, uma espécie de socialista discretamente autoritário. O impulso racional e reformista remete para a idade da razão e alimenta-se do hábito utópico. Tem também uma forte componente mística/ideal que atribui pesadas responsabilidades à função da arte. Isto tende a reificar a arte e a transformá-la num dispositivo que mede exatamente a sua dissociação da relevância social (DOHERTY, 1986 [1976], p. 82)⁴¹.

⁴⁰ Tradução nossa.

⁴¹ Tradução nossa.

Apesar de todos os dilemas visíveis nas instituições, seria antes um retrocesso do que uma transgressão desejar que no meio da arte haja episódios tão trágicos quanto os recentes casos de incêndio que aconteceram ao Museu da Língua Portuguesa e ao Museu Nacional devido ao crônico processo de precarização. Os centros culturais, os museus, os institutos e as galerias de arte ainda são o lugar onde habitam os frutos da cultura e onde se convergem os esforços de sucessivas gerações pela liberdade humana. A arte não tem (e não deveria ter) o compromisso de agradar o público. Mas, paradoxalmente, ela precisa de uma parte outra que reconheça a existência de sua obra e reaja a ela.

Concluo entretanto com uma outra observação de Adorno: "O combate aos museus tem algo de quixotesco, não só porque o protesto da cultura contra a barbárie permanece sem eco (o protesto sem esperança é necessário)"; mas porque é ingênuo atribuir-se aos museus a responsabilidade (e agora sou eu quem o diz) de algo do qual eles não são senão um dos sintomas, embora um dos mais eloquentes (ARANTES, 1991, p. 169).

6.3 *Skholé*

Ainda que parcialmente, os museus de artes são abrigos para a poética e para o aprendizado. Imersivas como *Os Mundos* são casos de negligência evidente com o que ainda existe de melhor no papel formativo das instituições artísticas. Assim como as escolas, elas compartilham o propósito de sediar a confluência entre o legado cultural das gerações passadas com os habitantes do presente. Para que estes possam entender o próprio contexto, elementos de diferentes épocas são apresentados ordenadamente de maneira a instruí-los. Essa organização de conhecimento para fins públicos é o que configura a essência educativa das instituições artísticas.

A origem da palavra “escola” remonta ao vocábulo grego *skholè*, cujo significado (talvez inusitado na atualidade) é “ócio”⁴². O tempo livre ao qual os gregos se referiam é aquele sem trabalho, liberto da luta pela subsistência. Essa condição, ainda tão atual à prática escolar, é um ponto de semelhança entre arte e educação. Se, por um lado, isso as torna

⁴² Fonte: BENJAMIN, Walter. Ócio e Ociosidade (Verbetes). In: Ibid. *Passagens*. Belo Horizonte: UFMG, 2006 (original publicado em 1982), p.839.

vulneráveis às demandas e às adversidades econômicas, por outro, é o que as fazem traduzir e reproduzir tão bem o elitismo.

Da mesma forma que podemos conceber a escola como uma sala onde se desenvolve a observação da realidade através de janelas, cada qual uma área de conhecimento, uma disciplina que oferece uma própria perspectiva para o mundo e para a vida, o museu também pode ser entendido como esse espaço reservado para o estudo da experiência humana. Neste caso, as janelas seriam do domínio da estética (a pintura e a fotografia talvez sejam os meios expressivos que melhor se traduzem como janelas). Essas salas reservam um espaço e um momento para olhar as coisas a partir de uma certa distância. Tanto o isolamento da escola quanto dos museus têm o efeito de preservar e transformar algo cotidiano – que poderia passar despercebido – em objeto de reflexão. Desnaturalizar o mundo tem um potencial crítico.

O isolamento é o grande paradigma da instituição de arte que a torna tanto transgressora, quanto conservadora. Talvez a resolução para o cubo branco, que tanto se mantém estéril, esteja em abrir mais portas, deixar impregnar-se de mundo, mantendo ainda (se possível) a possibilidade de recuo para a apreensão da vida e da realidade. A crise é um chamado para a reflexão. O mal-estar que ela provoca nos obriga a voltar às questões mesmas, a decidir o que há de padecer e o que há de persistir. A emergência das imersivas – e a sua negligência com a criação humana, com a historicidade, com a apreensão sensível do mundo e com a democratização de acesso – nos força a repensar os caminhos para a arte no presente e futuro, em toda a sua radicalidade.

7 Considerações finais

As imersivas são um reflexo de uma crise entre a arte e o público, uma rejeição recíproca motivada por fatores pertinentes tanto à alta-cultura quanto à cultura de massas. A reprodução fotográfica desloca a pintura do seu lugar resguardado nas instituições de arte para os ambientes imersivos. Nesse movimento, a ausência da obra implica no

desaparecimento de suas melhores qualidades (sua essência histórica e a concretude da maestria humana) e de seu pior defeito (o esnoberadismo). Seu substituto imagético cobre extensas superfícies do espaço expositivo, formando o ambiente ideal para a foto instagramável. Assim surge ao mundo uma inédita opção de lazer para os fins de semana, por que não uma *exposição* em shopping center?

Nesses espaços, não há mais pressão para o exercício da percepção e do conhecimento nem a frustração com a absurdez da arte contemporânea. O público é convertido em audiência consumidora, a arte em espetáculo. A sensação de transportamento para o universo do artista é deslumbrante, mas a imersão é o vislumbre de uma conjuntura perversa. Ela é, na verdade, um simulacro de experiência estética, até mais caro e exclusivo que os próprios museus (já tão inacessíveis). Para nos distrair, emprestamos o charme e a altivez da arte para ensaiar nossa vaidade, mas assim sucumbimos a uma espiral de inveja. A distração não é mais que um alívio provisório para os tormentos à flor da alma. A desvinculação com a criação humana e com o plano real é a causa e a origem de um crônico desligamento à vida. Os tendões da conexão entre arte e público são políticos.

É difícil apontar caminhos para um problema estruturado em todo o sistema artístico e intrínseco aos modos de produção atual. Visto que a arte cumpre um papel segregador nas relações sociais e simultaneamente é um dos segmentos da atividade humana mais vulneráveis às demandas econômicas, é em certo grau ingênuo idealizá-la como força motriz para a democracia e libertação humana. Talvez não haja de fato uma resolução.

Porém, há de insistir em fazê-la viva. Talvez essa seja a virtude da utopia: quanto mais impossível ela se parece, mais ela se torna necessária, pois à medida que uma experiência humana digna se torna mais abstrata do que real, mais profunda é a crise que vivemos. Ela pode ser norteadora de nossa existência e de nossos esforços, ainda que falhos, ainda que humanos. As contradições da arte são as próprias contradições do mundo: essa é a importância do reconhecimento da função da arte e seu lugar no conjunto de nossa vida. Ela é um meio necessário (talvez o melhor) para figurar e refigurar a experiência humana em toda a sua complexidade.

REFERÊNCIAS

Fontes impressas

ANDERSEN, Hans C. **A roupa nova do imperador**. 1ª ed. São Paulo: LpC Books, 2021.

ARANTES, Otilia B. F. Os Novos Museus. **Novos Estudos CEBRAP**, N° 31, 1991, p. 161-169.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Apresentação, tradução e notas de Francisco de Ambrosio Pinheiro Machado. Porto Alegre: Zouk, 2014.

BENJAMIN, Walter. Ócio e Ociosidade (Verbete). In: Ibid. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2006 (original publicado em 1982), p.839 -846.

CROW, Thomas E. **Painters and public life in eighteenth-century Paris**. New Haven and London: Yale University Press, 1895.

DA VINCI, Leonardo. Tratado de pintura. Vol. 6, A figura humana. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline (dir.). **A pintura: textos essenciais**. Colaboração de Jean-François Groulier, Nadeije Laneyrie-Dagen, Denys Riout; coordenação de tradução de Magnólia Costa. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2004, 36-49; p. 36-49.

DA VINCI, Leonardo. Tratado de pintura. Vol. 10, Os gêneros pictóricos. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline (dir.). **A pintura: textos essenciais**. Colaboração de Jean-François Groulier, Nadeije Laneyrie-Dagen, Denys Riout; coordenação de tradução de Magnólia Costa. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2004, 36-49; p. 19-30.

GALASSI, Peter. **Before photography: painting and the invention of photography**. New York: The Museum of Modern Art, 1981.

GROULIER, Jean-François. A teologia da imagem e o estatuto da pintura. Vol. 2, A teologia da imagem e o estatuto da pintura. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline (dir.). **A pintura: textos essenciais**. Colaboração de Jean-François Groulier, Nadeije Laneyrie-Dagen, Denys Riout; coordenação da tradução de Magnólia Costa. São Paulo: Ed. 34, 2004, p. 9-16.

LICHTENSTEIN, Jacqueline. O mito da pintura. Vol. 1, O mito da pintura. In: ibid (dir.). **A pintura: textos essenciais**. Colaboração de Jean-François Groulier, Nadeije Laneyrie-Dagen, Denys Riout; coordenação da tradução de Magnólia Costa. São Paulo: Ed. 34, 2004, p. 19-24.

LIPPARD, Lucy. **Six Years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972**. California: University of California Press, 1977.

MÖRSCH, Carmen. Trabalhar na contradição. **Humboldt Redaktion**, N°104, 2011, p.7-9.

O'DOHERTY, Brian. **Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space**. San Francisco: The Lapis Press, 1986 (original publicado em 1976).

SACCHETTIN, Priscila. De volta à caverna de Platão: notas sobre exposições imersivas. **ARS (São Paulo)**, [S. l.], v. 19, n. 42, p. 691–739, 2021.

VASARI, Giorgio. **Vidas dos artistas**. Edição de Lorenzo Torrentino; organização de Luciano Bellosi e Aldo Rossi; apresentação de Giovanni Previtali; tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2011 (original publicado em c.1550-1568).

Fontes digitais

ALEXANDRO, Victor. Outback é o restaurante oficial da exposição Os Mundos de Leonardo da Vinci. **GKPB**. Disponível em: <https://gkpb.com.br/129289/outback-os-mundos-de-leonardo-da-vinci/>. Acesso em: 18 dez. 2024.

BBC News Mundo. **A restauradora que 'salvou' a 'Última Ceia' de Leonardo da Vinci**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c2xe8r84ykyo>. Acesso em 13 out. 2024.

LOUVRE. **Leonardo da Vinci**. Disponível em: <https://www.louvre.fr/en/what-s-on/exhibitions/leonardo-da-vinci>>. Acesso em 14 dez. 2024.

MIS Experience. **Leonardo da Vinci - 500 Anos de um Gênio**. Disponível em: <https://misexperience.org.br/exposicao/leonardo-da-vinci/>. Acesso em 14 dez. 2024.

ONU News. **Mais de três quartos da população mundial possuem um telefone celular**. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/12/1825432>. Acesso em: 14 out. 2024.

OS MUNDOS de Leonardo da Vinci. **São Paulo**. Disponível em: <https://osmundosdeleonardodavinci.com/sao-paulo/>. Acesso em 14 dez. 2024.

SCHWAB, Katharine. Art for Instagram's Sake. **The Atlantic**, 17 fev. 2016, n.p. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/02/instagram-art-wonder-renwick-rain-room/463173/>. Acesso em: 14 dez. 2024.

STUDIO Piero Castiglioni. Disponível em: <https://pierocastiglioni.com/en/architecture/museum/leonardo-da-vinci-the-last-supper/>. Acesso em: 17 dez. 2024

VISUAL Farm. Disponível em: <https://visualfarm.com.br/>. Acesso em 14 dez. 2024.