

LABART:

**PESQUISA EM ARTE CONTEMPORÂNEA,
TECNOLOGIA E CURADORIA**

Organização: Nara Cristina Santos

PPGART
editora

LABART:

**PESQUISA EM ARTE CONTEMPORÂNEA,
TECNOLOGIA E CURADORIA**

Organização: Nara Cristina Santos



LABART:

Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Curadoria

ISBN: 978-65-88403-02-0

Organização: Nara Cristina Santos

Revisão: Natascha Carvalho

Projeto Gráfico: Daniel dos Santos | www.ds.art.br

L113 LABART [recurso eletrônico] : pesquisa em arte contemporânea, tecnologia e curadoria / organização: Nara Cristina Santos. – Santa Maria, RS : Ed. PPGART, 2020.
1 e-book : il.

ISBN 978-65-88403-02-0

1. LABART 2. Arte contemporânea 3. Arte e tecnologia I. Santos, Nara Cristina

CDU 7.036

Ficha catalográfica elaborada por Alenir Goularte - CRB-10/990
Biblioteca Central - UFSM

Todos os direitos desta edição estão reservados à Editora PPGART.

Av. Roraima 1000. Centro de Artes e Letras, sala 1324.

Bairro Camobi | Santa Maria / RS

(55) 3220-9484 | (55) 3220-8427

editorappgart@ufsm.br e seceditorappgart@gmail.com

<http://coral.ufsm.br/editorappgart/>



Apresentação	5
Os territórios informacionais e novas perspectivas monumentais Giovanna Graziosi Casimiro	7
Galerias de arte e as suas relações com o mercado da arte na web Andrea Capssa	19
A tecnologia digital como protagonista na contemporaneidade: arte e museografia Valéria Boelter	29
Ar_conversa: a instalação como dispositivo Raul Dotto Rosa	46
Devir e multiplicidade: encontros entre corpos, fotografia e vídeo Walesca Timmen Santos	54
Obras de arte computacional: desafios para preservação e arquivamento na contemporaneidade Cristina Landerdahl	72
Mediação do FACTORS 4.0: compartilhando a experiência Rittieli D'Ávila Quaiatto	84
A BIENALSUR e a tecnologia como estratégia expositivo-curatorial Natascha Rosa de Carvalho	97
Autores	107

Essa coletânea reúne artigos de oito mestres do PPGART, integrantes do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais/LABART/CAL/UFSM. Os artigos resultam das pesquisas em História, Teoria e Crítica da Arte, assim como em Poéticas Visuais, desenvolvidas na área de concentração Arte Contemporânea e na linha de pesquisa Arte e Tecnologia, no período de 2013 a 2020, sob minha orientação.

Giovanna Casimiro propõe um debate sobre patrimônio urbano a fim de repensar o contexto da arte e da tecnologia na cidade, como meio expositivo. Analisa os projetos Black Monuments e Memória da Amnésia em pesquisa recente.

Andrea Capssa analisa as galerias e o mercado de arte, a partir da perspectiva do ambiente virtual, das mudanças ocorridas na sociedade e na própria arte. Concentra-se em galerias nacionais, MUV e Zipper, e chega na reestruturação delas com a internet e o meio digital.

Valeria Boelter discute a tecnologia digital como questão expográfica, desde o espaço físico até os catálogos as exposições virtuais. Exemplifica dados de instituições museológicas, como o ZKM, que foram planejadas ou se adequaram às mudanças tecnológicas, assim como os cibernuseus.

Raul Dotto compartilha o projeto “Ar_Conversa”, no qual sugere a instalação como um dispositivo, em que a tecnologia propicia (re)exibir uma ação no tempo e espaço do acontecimento. Parte do conceito de “dispositivo” de Agamben e de “imagem pensativa” de Rancière.

Walesca Timmen discorre sobre sua pesquisa poética Corpo-devir, na série de fotografias resultantes de ações performáticas com atores que assumem, a partir da direção dela, múltiplas possibilidades de atuação corporal para tratar de gênero. Discute o conceito “devir”, segundo Deleuze.

Rittieli Quaiatto retoma o tema da mediação, na concepção mais próxima da comunicação, e analisa a prática exercida na 4ª edição do FACTORS. Concentra-se na experiência dos mediadores no festival, seus contatos com os artistas, as obras e a interação com público em arte, ciência e tecnologia.

Cristina Landerdahl aborda o conceito da preservação e os seus desafios diante de obras de arte digital. Faz uma análise de cinco instituições públicas e privadas no Brasil e exterior, com obras de arte e tecnologia em seu acervo, para finalizar com o estudo de caso da instalação Desertesejo, de Gilberto Prado.

Natascha Carvalho analisa as propostas curatoriais da BIENALSUR. Faz um recorrido sobre a bienal, desde sua idealização, chegando na segunda edição, para estudar especificamente a tecnologia como estratégia expositiva de curadorias selecionadas, entre as quais a instalação Desde el outro lado do artista argentino Pablo Reinoso, MUNTREF, km 0.

Estes artigos seguem reafirmando o espaço iniciado pelo LABART, em 2005, na sedimentação da pesquisa em Arte e Tecnologia para o PPGART/CAL/UFSM, desde o seu princípio em 2007. A maioria dos autores deste e-book teve experiência como bolsista de Iniciação Científica ou de Extensão e todos desenvolveram uma investigação consistente no Mestrado em Artes Visuais. Em 2020, seis estão realizando o doutorado: na USP, UA/Aveiro Portugal e aqui na UFSM. Seguem produzindo no Brasil e exterior como artistas e curadores.

Nesta segunda publicação do LABART, os oito autores que assinam os artigos desta publicação não foram apenas orientandos, mas integrantes ativos e críticos no grupo de pesquisa Arte e Tecnologia CNPq, parceiros nos projetos de pesquisa e extensão, atuantes nos eventos e exposições, responsáveis nas apresentações de trabalho e publicações, comprometidos nas experiências acadêmicas compartilhadas no período de 2013 a 2020.

Na coletânea, portanto, compartilha-se tanto o excelente resultado das pesquisas realizadas pelos mestres em uma universidade pública e de qualidade, quanto se valoriza o trabalho acadêmico desenvolvido em um grupo de pesquisa, em um laboratório institucional em que a dedicação e a responsabilidade com a pós-graduação em Artes Visuais é também um compromisso sociocultural.

Profa. Dra. Nara Cristina Santos
Coordenadora do LABART/PPGART/UFSM

OS TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS E NOVAS PERSPECTIVAS MONUMENTAIS

Giovanna Graziosi Casimiro

Em continuidade às minhas questões de pesquisa apresentadas ao longo do Mestrado no PPGART/UFSM, e em consonância às minhas atuais questões de pesquisa no Doutorado pela FAU/USP, proponho este artigo, como ponto de congruência entre meu passado e presente acadêmico enquanto pesquisadora. Ele debate questões do contexto memorial e patrimonial na era digital e representa o avanço dos temas tratados no Mestrado. O tema, aqui proposto, é a expansão de um dos sub tópicos apresentados em minha dissertação, em 2015, quando apontei a relevância do uso de realidades aumentada e mista no campo expositivo e museológico. Em 2017, iniciei a pesquisa de doutorado com recorte no contexto museológico na cidade, direcionando a pesquisa para o patrimônio contemporâneo e as soluções digitais. A partir da redefinição dos paradigmas de tempo e espaço, em consequência às dinâmicas da sociedade em rede, apresentam-se projetos de intervenção e ocupação artística digital utilizando realidade aumentada como tecnologia para a inserção de monumentos intangíveis na cidade, os quais questionam o status quo da história e das narrativas sociais. Por meio da análise dos projetos Black Monuments e Memória da Amnésia, propõe-se um debate sobre monumento, memória urbana e patrimônio, para (re)pensar o contexto da arte e da tecnologia na cidade, e pensar a cidade como meio expositivo. A invisibilidade e intangibilidade das peças analisadas a seguir consolida o conceito central da minha tese de doutorado em processo: o Patrimônio Open Source - calcado na horizontalização da experiência memorial contemporânea.

Manuel Castells (2009), em sua obra *Communication Power*, aponta para a emergência de uma nova estrutura social e a sua relação direta com a redefinição da fundação material da nossa existência, dos espaços e tempos. Esta nova estrutura social e o modelo global no qual se configura a sociedade em rede questionam valores socioculturais, econômicos e políticos, pois a tecnologia digital desestabiliza a verticalização dos processos, entre eles o acesso e construção de informação em tempo real. O autor afirma que na sociedade em rede se observa os espaços de fluxos e tempos sem tempo, que coloca enquanto *timeless time*. Trata-se de um espaço-tempo dotado de uma interatividade assíncrona, com certo distanciamento, e é ao redor destes espaços de fluxos onde a sociedade em rede, apresentada por Castells, se configura e habita os espaços determinados por fluxos, sem os limites matéricos convencionais.

Assim, observa-se também uma redefinição espaço-temporal no contexto memorial e patrimonial, afinal, se o espaço é determinado por fluxos não lineares e o tempo é dissociado de si mesmo (*timeless*), os parâmetros que determinam a contagem do tempo e a linearidade das narrativas históricas são questionados. As novas gerações - as quais estão dissociadas do pensamento

convencional de espaço e tempo - não são capazes de associar memória e espaço do mesmo modo como estes têm sido representados ao longo do século XX. Ainda assim, Castells (2009) afirma que o espaço de fluxos não é um espaço vazio, dissociado de si mesmo, porém configurado por redes e nós, materializados pelas conexões eletrônicas que sustentam redes de comunicação, e estruturam as práticas digitais em tempo real: “in the space of flows places receive their meaning and function from their nodal role in the specific networks to which they belong” (CASTELLS, 2009, p. 34). O autor pontua que as práticas em rede são baseadas em fluxos de informação (processados entre diversos sites) e que o espaço da sociedade em rede é articulado entre três elementos essenciais: (1) os lugares onde pessoas e atividades acontecem; (2) a rede de comunicação material que viabiliza tais atividades; (3) o conteúdo e geometria dos fluxos de informação que performam as atividades, suas funções e significados. A sociedade contemporânea enfrenta uma transformação dos modelos memoriais associados a estes espaços e tempos, pois a sociedade em rede evidencia uma dinâmica de sequência reversa, na qual a relação com o tempo é definida pelo uso da informação em uma espécie de negação do conceito de sequência temporal:

(...) on one hand, by compressing time (as in split-second global financial transactions or the generalized practice of multitasking, squeezing more activity into a given time); on the other hand, by blurring the sequence of social practices, including past, present, and future in a random order, like in the electronic hypertext of Web 2.0, or the blurring of life-cycle patterns in both work and parenting. (CASTELLS, 2009, p. 35).

Habitamos, assim, um espaço definido segundo fluxos e configurado por sistemas eletrônicos matéricos os quais se virtualizam e (re)materializam enquanto ações dos cidadãos nos espaços propriamente ditos. Parece-me que os modelos lineares são gradualmente substituídos por modelos rizomáticos de informação e o espaço físico é tomado por informações construídas em tempo real pelos dispositivos digitais móveis:

Our world has been in a process of structural transformation for over two decades. This process is multidimensional, but it is associated with the emergence of a new technological paradigm, based in information and communication technologies, that took shape in the 1970s and diffused unevenly around the world. We know that technology does not determine society: it is society. (CASTELLS, 2005, p. 45).

A tecnologia digital, por sua vez, é uma ferramenta criada por nós e para nós cujos mecanismos evidenciam diversas facetas humanas comportamentais, sociais, econômicas e políticas. O modo como ela impacta o comportamento coletivo também faz pensar o quanto as práticas sociais dependem da contagem do tempo e da existência de marcos memoriais físicos. Eles reafirmam as identidades e posicionam o registro das narrativas “materializando” o tempo. O modo de registro contemporâneo é questionado e reconfigura o espectro sociocultural em resposta a um novo comportamento coletivo. Gradualmente, o avanço tecnológico redesenha os limites geográficos e físicos frente ao impacto das transformações técnico-científicas.

Neste contexto, a dissolução de fronteiras e limites geográficos se fortalece, questionando a secção entre espaço físico e virtual. Portanto, observa-se este território informacional construído e operado por informações e redes computacionais, as quais processam e distribuem a base de conhecimento acumulado, consolidando os nós da rede informacional (Castells, 2009) e redefinindo os paradigmas socioculturais. Estas transformações evidenciam novas instâncias da memória urbana, sobretudo do patrimônio. As tecnologias contemporâneas - ainda que pervasivas e ubíquas - permitem que artistas e coletivos repensem as narrativas urbanas por meio da apropriação das tecnologias digitais e do espaço para fins de revisão memorial. Abre-se precedente para o questionamento patrimonial, para a visibilização do invisível e a horizontalização dos processos memoriais.

INVISIBILIDADE E INTANGIBILIDADE MONUMENTAL

À medida em que o território informacional se consolida, a cidade e o urbano se tornam mediadores dos fluxos informacionais: a cidade é apropriada como superfície de projeção/visualização. Os avanços tecnológicos das últimas duas décadas impactam o modo como a superfície física da cidade é apropriada e, segundo Giselle Beiguelman (2016),

a arquitetura externa deixa de ser pensada como carcaça para ser problematizada como lugar de tensão e espaço a ser ocupado a partir de instâncias provisórias e do exercício de outras formas de cidadania, mediadas pelas tecnologias digitais em rede. (BEIGUELMAN, 2016, p. 68).

Para além da cidade, cujos prédios e superfícies se tornam telas, aponta-se para o urbano (pessoas, cartografias, fluxos que atravessam a cidade) como interface.

Não há dúvida. A era do virtual ficou na primeira década do século. O real engole tudo e nos põe no centro de redes interconectadas acessíveis, literalmente, na palma da mão. Vivemos no mundo do pós-virtual e isso não significa apostar numa volta ao mundo analógico. Ao contrário. Significa assumir que as redes se tornaram tão presentes no cotidiano e que o processo de digitalização da cultura é tão abrangente, que se tornou anacrônico pensar na dicotomia real/virtual. A rápida evolução das aplicações, que envolvem nanotecnologia, sensores e sistemas de redes sem fio, confirma essa hipótese. Esse processo altera profundamente nossas concepções de corpo – que passa a ser compreendido como um complexo bio informacional – e de cidade – territórios híbridos configurados a partir da superposição de redes diversas. (BEIGUELMAN, 2016, p. 13).

A tomada da cidade pelo território informacional, como Virilio (1993) afirma, gera um lapso da percepção espaço-temporal, impactando a percepção da linearidade do tempo, das narrativas e até mesmo da historicidade - em seus moldes tradicionais.

Atualmente, com a ubiquidade ótico-eletrônica e sua incidência sobre a configuração do território (. . .) desta transparência das distâncias que renova não somente as aparências físicas dos materiais, mas também a configuração morfológica e arquitetônica do ambiente urbano. Hoje, trata-se menos de deslocar (ou de nos deslocar) no espaço de um percurso do que de defasar no tempo o instante de uma disjunção-conjunção, afluência de circunstâncias técnicas em que as aparências estão contra nós, totalmente contra nós, na interface ótico-eletrônica. (VIRILIO, 1993, p. 74).

Deste modo, a emergência de uma nova geografia em consonância à cibergeografia¹ configura “a unidade do espaço sem a unidade do tempo”, fazendo “com que a cidade desapareça em uma heterogeneidade de um regime temporal de tecnologias avançadas” (VIRILIO, 1985, p. 19). E, de fato, no tempo presente, a cidade e o ciberespaço se confundem quando diversos serviços digitais tangibilizam sobre as suas superfícies (vídeo projeção, telas interativas, drones, dispositivos de vigilâncias, etc.) e impactam o comportamento dos usuários (consumo, cultura, economia, etc.), dizendo respeito ao urbano, caso de serviços como Uber, Airbnb, Amazon, e tantos outros que cruzam a linha entre comandos virtuais e “vida real”.

À medida em que a nova cibergeografia emerge, a relação dos indivíduos e suas memórias se transformam. O território físico e geografia são redefinidos, e novos parâmetros passam a reger a discussão memorial/patrimonial. A discussão do patrimônio na atualidade suscita sua relação com as ferramentas digitais e seu “apagamento” diante da onda de digitalização das memórias. Há um processo de esquecimento e dissociação dos lugares que aponta para a espetacularização da memória e do patrimônio do futuro. Este estado de negociação constante torna o contexto contemporâneo ainda mais volátil em se tratando do patrimônio, e Laurajane Smith (2006) afirma que a questão do patrimônio envolve negociação e regulação dos valores socioculturais, na qual a administração cultural patrimonial e sua espetacularização agem na manutenção dos mesmos, do ponto de vista dos significados culturais ou sociais.

The real sense of heritage, the real moment of heritage when our emotions and sense of self are truly engaged, is not so much in the possession of the necklace, but in the act of passing on and receiving memories and knowledge. It also occurs in the way that we then use, reshape and recreate those memories and knowledge to help us make sense of and understand not only who we ‘are’, but also who we want to be ...Heritage, according to the AHD, is inevitably saved ‘for future generations’ a rhetoric that undermines the ability of the present, unless under the professional guidance of heritage professionals, to alter or change the meaning and value of heritage sites or places. In disempowering the present from actively rewriting the meaning of the past, the use of the past to challenge and rewrite cultural and social meaning in the present becomes more difficult. (SMITH, 2006, p. 2).

¹‘Cybergeography Web site’ (www.cybergeography.org): constructed and maintained by Martin Dodge from Centre for Advanced Spatial Analysis (CASA, directed by M. Batty) in UCL.

A reflexão de Smith ajuda a pensar a constante revisão de valores no estabelecimento do patrimônio e como as memórias se transformam segundo contextos variados. Diante das ações digitais corporativas e institucionais na cidade, observa-se o fortalecimento da discussão sobre a cidade como espaço de captura, arquivamento e exposição das memórias cotidianas. Deste modo, a ideia da invisibilidade monumental se apresenta neste artigo a partir de dois problemas: (1) o descaso e abandono dos monumentos já existentes e (2) a negação de narrativas locais (monumentos nunca construídos, por exemplo). Por meio deles, proponho um desdobramento a partir do invisível: a tática de ocupação urbana por meio de monumentos invisíveis e inacabados, utilizando tecnologias digitais. Seguindo propostas similares ao do coletivo Manifest.AR (que se dá por meio de “invasões” intangíveis com realidade aumentada), este artigo aponta projetos que questionam a memória e a visibilidade memorial, utilizando a intangibilidade monumental a favor de suas intervenções. Logo, trata-se de intangibilidade monumental que propicia novas táticas de ocupação urbana.

A inserção de monumentos intangíveis no espaço urbano e o conceito de monumentos inacabados faz pensar a transformação do território e sua edição digitalmente. Neste sentido, evidencia-se a gradual sobreposição dos territórios físico e informacional, compondo uma paisagem urbana única. Trabalhando com as questões de visibilidade e invisibilidade, as tecnologias de realidade aumentada² e mista editam o espaço físico, expandindo as narrativas associadas aos monumentos urbanos. Os dois projetos debatidos neste artigo - Memória da Amnésia e Black Monuments - ajudam a perceber as camadas sobrepostas entre virtual e físico, e como a cartografia urbana e o patrimônio material têm se transformado à medida em que o espaço urbano é tomado pelos dispositivos digitais móveis.

Discutindo a apropriação de percursos e seus monumentos, o projeto Memória da Amnésia, desenvolvido pela artista e doutora Giselle Beiguelman em 2015, apropria-se da tecnologia de realidade aumentada para o debate sobre monumentos desaparecidos na cidade de São Paulo:

O projeto Memória da Amnésia busca compreender como as políticas culturais e de patrimônio histórico definem o que são obras de arte pública e estabelecem suas relações com a memória urbana. Para tanto, aborda a memória pelo prisma do esquecimento, focalizando a mudança de monumentos de lugar e o “desterro” de monumentos em depósitos, duas questões recorrentes da história urbana de São Paulo. Essa abordagem foi feita a partir de duas ações: por meio de uma intervenção artística, que consistiu no traslado de monumentos de um depósito da Secretaria Municipal de Cultura (SMC), localizado no bairro do Canindé, para o Arquivo Histórico de São Paulo; e com um mapeamento dos monumentos que mudaram de lugar na cidade de São Paulo. Via de regra, três são as motivações

²Elemento das novas tecnologias que dispõe de uma visão diferente da realidade. Consiste na combinação de elementos de um ambiente real com outros elementos de um ambiente virtual que são criados em três dimensões.

que explicam a mudança de monumentos de lugar em São Paulo: obras urbanas, questões orçamentárias e argumentos de cunho ideológico ou moral. (BEIGUELMAN, 2016, p. 225).

A ação multidisciplinar envolveu uma série de linguagens artísticas, como fotografia, vídeo documentário e mídias digitais móveis, em uma exposição dos monumentos “guindasteados” para dentro do espaço expositivo. Para esta ação, foi criado³ um protótipo de percurso interativo utilizando realidade aumentada geolocalizada, no centro de São Paulo, a partir de cinco destes monumentos desaparecidos e seus lugares de origem, em uma dinâmica de visualização das fotos históricas da cidade pelo roteiro proposto. A experimentação se apropria da mesma dinâmica de aplicativos museológicos e patrimoniais apontados previamente, porém, a discussão não se dá na visualização ou recomposição do passado, mas acima de tudo no questionamento das ausências do presente. O mapa expandido é apenas um gatilho técnico para a provocação do transeunte, que se pergunta o porquê, como e quando tais monumentos desaparecem.



Figura 1: Screenshot de Memória da Amnésia (AR app), 2015.

Fotografia: Marina Lima.

Fonte: Arquivo próprio.

³Por Giovanna Casimiro e Marina Lima.

Memória da Amnésia busca compreender como as políticas culturais e de patrimônio histórico definem o que são obras de arte pública e estabelecem suas relações com a memória urbana. O projeto aborda a memória pelo prisma do esquecimento, focalizando a mudança de monumentos de lugar e o “desterro” de monumentos em depósitos, duas questões recorrentes da história urbana de São Paulo. Propõe uma reflexão sobre as relações de poder e visibilidade e uma discussão sobre a memória no processo de apropriação do espaço público.⁴

O uso da tecnologia de realidade aumentada geolocalizada permite a recriação de certas realidades, ou a implementação de objetos que redefinem lugares, caso do projeto Black Monuments Project, que debate a supremacia branca norte-americana dos monumentos, “corrigindo esse legado sórdido por meio de uma mistura de história e imaginação”⁵. Publicado no início do Mês da História Negra, ele reafirma a memória centrada nos Confederados da guerra civil como uma chance de celebrar os heróis negros estadunidenses:

*The Black Monuments Project aims to realize the world activist Bree Newsome gave Americans a glimpse of when she climbed the flagpole at the South Carolina Statehouse in June 2015 and tore down the Confederate flag that had flown there for decades. Where that memorial stood, Mic imagines a statue saluting the Charleston Nine. In place of Lee's likeness in Virginia, we would see a monument to Henrietta Lacks, the black woman whose cells were stolen by doctors and formed the basis for decades of vital medical research.*⁶

A intervenção Black Monuments funciona com o sistema de 3D do Snapchat Lenses, também utilizado previamente para uma exposição digital geolocalizada das obras do artista Jeff Koons⁷. Estes monumentos tridimensionais são vistos através do serviço Snapchat com geolocalização ativa para camadas de realidade aumentada e apresentam uma tática de apropriação de serviços digitais para a subversão do espaço urbano e de suas narrativas. Esta ação revisa os valores pré-determinados do patrimônio, dialogando com a iniciativa de Memória da Amnésia e questionando a presença e a ausência de narrativas e significados.

⁴ Disponível em: <http://www.desvirtual.com/mda/>

⁵ Disponível em: <https://mic.com/interactives/black-monuments#.rqBuHHCLu>

⁶ Disponível em: <https://mic.com/interactives/black-monuments#.rqBuHHCLu>

⁷ Disponível em: <https://www.adweek.com/digital/snapchat-is-working-with-the-artist-jeff-koons-to-create-augmented-reality-lenses/>



Figura 2: Screenshot do Black Monuments app, 2018.

Fonte: <https://mic.com/interactives/black-monuments#.rqBuHHCLu>

Assim, estes exemplos dialogam diretamente com a ideia de um patrimônio em constante revisão de valores, fator chave no entendimento do Patrimônio Open Source. Enquanto Memória da Amnésia permite a inserção de objetos desaparecidos, questionando a natureza das decisões políticas de cunho patrimonial, Black Monuments reorganiza o espaço urbano, inserindo objetos nunca ali presentes e permitindo a inserção de narrativas históricas até então suprimidas. Estes projetos se dão por meio do silêncio e da invisibilidade, cuja ressignificação do espaço está diretamente associada à inexistência física destas peças. Em ações como estas, o monumento não é determinado como tela (dinâmica mais evidente nas ações do artista ucraniano Krzysztof Wodiczko, por exemplo), mas como gatilho de uma reflexão sociocultural do que não se vê.

O PATRIMÔNIO OPEN SOURCE E AS NOVAS INSTÂNCIAS DE PODER

Na cultura analógica, a memória se materializa enquanto forma, arquivo, objeto, registro, marcando a existência de um fato em particular. Neste caso, o registro é resultado de uma seleção em meio a uma série de acontecimentos. Enquanto a cultura analógica opera segundo um sistema limitado de armazenamento (uma reserva técnica, por exemplo), a cultural digital é capaz de arquivar todo e qualquer rastro informacional. A memória digital e o modo como os computadores operam, tornam-na iminente, em que a lembrança - enquanto dados digitais - é quase absoluta: o dado gera um sub dado, e assim por diante. É como se cada memória gerasse um outra, em uma cadeia de registros e dados. A camada informacional mais profunda - que lida com o Big and Small data - e o futuro dos dados coletados vai muito além da simples visualização das coleções online.

Todos somos construtores de memórias digitais urbanas, porém elas pertencem a bancos de dados - aos quais não se tem acesso. À medida em que a tecnologia computacional avança, a sociedade é menos capaz de administrar as próprias recordações, e a capacidade de lembrar é reduzida gradativamente diante do avanço computacional. Assim, propõe-se o conceito de Patrimô-

nio Open Source como um possível caminho à democratização digital e horizontalização patrimonial digital, conceito este que dialoga diretamente com os projetos apresentados neste artigo. A ideia de Patrimônio Open Source (ainda em desenvolvimento em tese de doutorado pela FAU USP) é chave para discutir os sistemas digitais abertos para geração de valor e construção da memória da sociedade em rede. Este conceito em construção aponta para movimentos de abertura de dados, de uma arquitetura open source, e suscita paradigmas da conectividade e das vilas globais⁸, em que se evidencia a conexão iminente em escala global, onde a humanidade se torna espacialmente conectada. Portanto, a apropriação do termo código aberto para outros espectros da sociedade, como arquitetura, cultura e patrimônio, faz pensar os sistemas independentes construídos por indivíduos e para indivíduos além das instâncias de poder, que licenciam e modelam os softwares/métodos/serviços pré-existentes.

Power is the most fundamental process in society, since society is defined around values and institutions, and what is valued and institutionalized is defined by power relationships. Power is the relational capacity that enables a social actor to influence asymmetrically the decisions of other social actor(s) in ways that favor the empowered actor's will, interests, and values. (CASTELLS, 2009, p. 10).

Castells (2009) coloca que tempo e espaço são redefinidos pela emergência de novas estruturas sociais e, segundo ele, o Espaço e o Tempo expressam as relações de poder da sociedade em rede. Logo, constata-se que há uma relação direta entre o redimensionamento do território segundo a cibergeografia, o conceito de nação e os valores nacionais da atualidade. Este redimensionamento questiona o modo como a sociedade em rede entende cultura e identidade. A tomada do espaço por telas vai além do estabelecimento de um regime de onipresença informacional, e marca a ascensão do capitalismo de vigilância e da cultura de extração de dados. Logo, a liberdade de revisão memorial é essencial em momentos de vigilância e controle binário.

Portanto, a atual sociedade observa desdobramentos no campo da história e da conservação patrimonial, cujas dinâmicas espaço-temporais se dão para além do objeto presente, transformando o entendimento de patrimônio. Enquanto observa-se um gradual processo de apagamento dos resíduos materiais do passado, emerge uma versão virtualizada do mesmo, caso de muitos dos serviços de digitalização de obras de arte, visitas virtuais (Arts&Culture) a museus ou escaneamento 3D de sítios arqueológicos (Google Open Heritage). O estabelecimento dessa paisagem interativa, portanto, desestabiliza o ciclo tradicional de produção de memórias e valores urbanos, e, como resultado, observa-se o surgimento de um novo tipo de relação entre cidadãos e suas lembranças. E assim, como tática aos muitos serviços parasitários, consolidam-se tentativas de um Patrimônio Open Source, caso dos projetos aqui citados e de muitos outros que artistas e comunidades tomam posse de sua própria história.

⁸ MCLUHAN, 1962.

Por fim, quando os monumentos são apropriados, ou ineditamente alocados, eles ativam superfícies em uma ressignificação urbana; têm a sua materialidade revista e o espaço que habitam é reativado sob outras perspectivas, gerando narrativas nunca vistas. A revisão desta geografia, por meio de ferramentas digitais, permite a inserção de informações adicionais, da sobreposição de conteúdos e da ativação de novos modelos patrimoniais resultantes das tensões contemporâneas.

Deste modo, constata-se que o debate não está associado a uma tecnologia em particular, ou aos processos de digitalização de acervos, mas à potencialidade de recontar as histórias a partir das invisibilidades. Se os espaços são fluxos, se o tempo é anacrônico, por que não o memorial ser intangível e escalável, mutante, coletivo e horizontal? Essas perguntas apontam para um debate que vai além da realidade aumentada, das plataformas de compartilhamento ou redes sociais, aponta para um território informacional já estabelecido. Neste território informacional se vê a consolidação da invisibilidade monumental como tática de horizontalização dos poderes, questionando as narrativas pré-curadas e estabelecendo um novo horizonte para o patrimônio do futuro: o Patrimônio Open Source.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt; LYON, David. *Vigilância Líquida*. Rio de Janeiro, Zahar, 2014.
- BARAONA POHL, Ethel. *Emancipatory Architecture*. Disponível em: <<http://leidiniu.archfondas.lt/en/alf-04/ethel-baraona-pohl-emancipatory-architecture>>
- BEIGUELMAN, G. *Public Art in Nomadic Contexts*. In: *Urban Screens Reader*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009. Disponível em: <<http://networkcultures.org/urbanscreens/reader>>. Acesso em: 22 jan. 2018.
- CASTELLS, M. *Communication Power*. Oxford University Press, 2009.
- DE WAAL, M. *The City as Interface: How New Media Are Changing the City*. nai010 publishers, 2014.
- HUYSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro, 2000.
- JENKINS, H. *Cultura da Conexão*. São Paulo: Ed. Aleph, 2013.
- JEUDY, Henri-pierre. *Un sociologue à la dérive: chronique d'un village*. Sens & Tonka, 2006.
- JOHNSON, S. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2001.
- KIRNER, Cláudio. *Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada*. Pré-Simpósio VIII Symposium on Virtual Reality: Belém – PA, Maio de 2006.
- LEMOS, A. *A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura*. São Paulo: Annablume, 2013.
- LEMOS, A. *Mobile communication and new sense of places: a critique of spatialization in cyberculture*. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 16, p. 91-108, dez 2008.
- LIPOVETSKY, Gilles e SERROY, Jean. *A cultura-mundo, respostas a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, MIT Press, 2002.
- MANOVICH, L. *Software takes command*. New York: Bloomsbury Publishing, 2016.
- MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. *A Cidade como bem cultural*. IPHAN, 2006.
- MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. *Patrimônio ambiental urbano: do lugar comum ao lugar de todos*. *CJ Arquitetura*, São Paulo, v. 5, 1978.
- OUTROS. *Masp.Etc.Br. 2017*. Disponível em <<http://www.masp.etc.br>>. Acesso em: 24 out. 2017.
- RATTI, C. *Open Source Architecture*. New York: Thames & Hudson, 2015.
- RUBINO, Silvana, 2009. “Enobrecimento Urbano” in Carlos Fortuna e Rogério Proença Leite (Orgs.), *Plural de cidade: novos léxicos urbanos*. Coimbra, Almedina, pp. 25 40.
- SOMEKH, Nadia. *Cidade, patrimônio, herança e inclusão - Em busca de novos instrumentos*. *Vitruvius*, 18, dec. 2017. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/18.211/6825?fbclid=IwAR2AuFkKaN8foT3d6eVOMtKDhnU2rv8oLUeluPVNnqSy1A4juSFySh-ObAlk>>
- SMITH, L. *Uses of Heritage*. New York: Routledge, 2006.
- TOFT AG, T. *Future DiverCitizens*. In: *Creativity in urban context: an action research Project by Future DiverCities*, p. 21-24, Sv. Nedelja: Printera, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/Zvknni>>. Acesso em: 22 jan. 2018.
- TORVALDS, L. *The future of open source versus proprietary software - Long term threats, chal-*

lenges and opportunities, for the ICT industry, the private and public sectors and the general and the public. Disponível em: < http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2009_2014/documents/stoa/dv/05b_annuallecture2012_open_source_/05b_annuallecture2012_open_source_en.pdf>
TOWNSEND, A. M. Smart Cities: Big Data, Civic Hackers, and the Quest for a New Utopia. W. W. Norton & Company, 2014.

VIRILIO, P. O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008.

WALSH, Kevin. The Representation of the Past: Museums and Heritage in the Post-Modern World, from the series "Heritage: Care-Preservation-Management Program." New York, NY: Routledge, Chapman and Hall Inc., 1992.

WISNIK, Guilherme Teixeira. Inside the labyrinth: Hélio Oiticica and the challenge of the 'public' in Brazil. ARS (São Paulo) [online]. 2017, vol.15, n.30.

ZUBOFF, Shoshana. Big Other: Surveillance Capitalism and the Prospects of an Information Civilization (April 4, 2015). Journal of Information.

Andrea Capssa

Este artigo no campo da arte contemporânea aponta diferentes estratégias de atuação das galerias de arte e as suas relações com o mercado. A partir de teóricos como Raymonde Moulin, Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, Daniëlle Granet e Catherine Lamour, galeristas e curadores com vasta atuação no sistema da arte, compreende-se as galerias enquanto implementadoras de políticas de comercialização e comunicação e que estão em busca de reestruturação em um cenário cada vez mais globalizado. Propõe-se, contudo, discutir aqui as dinâmicas das galerias no mercado da arte, de seus agentes culturais, bem como novos modos de inserção e de comercialização das galerias contemporâneas, sobretudo no mercado da arte na web.

GALERIAS E MERCADO DA ARTE

O cenário da arte tornou-se globalizado nas últimas décadas e os países emergentes garantiram boas surpresas para a arte contemporânea, de acordo com o diretor da Art Basel (1991-2001) Lorenzo Rudolf¹. Rudolf pontua que houve mudanças significativas quanto às estruturas do mercado, que evoluem permanentemente ao surgir novos colecionadores, novas fundações, bem como novas técnicas de marketing no sistema da arte. Esta situação também acentua a importância da articulação arte<>mercado, contribuindo para a valorização do objeto artístico.

No começo do século XXI, a partir da globalização, se institui a indústria da arte que dialoga com “[...] o mercado financeiro, as marcas e os meios globalizados e com o capital recente dos países emergentes que tem causado a explosão de preços no segmento mais alto do mercado da arte²” (FLECK, 2014, p. 10), sobretudo na valoração das obras de arte contemporâneas. O valor da obra de arte é, segundo Raymonde Moulin (2007), estabelecido a partir das avaliações realizadas por especialistas, sejam eles críticos, curadores, historiadores, entre outros agentes culturais.

O preço que lhe é ofertado, de acordo com as leis de mercado, reafirma a compreensão da arte como mercadoria e a torna suscetível à especulação. Segundo Hans Belting, “A sociedade, por motivos os mais diversos, é dependente de uma cultura de prestígio e está fortemente decidida, por isso, a dar crédito à arte, sem considerar o que ela hoje efetivamente realiza” (2006, p. 138). Neste cenário, para se inserirem no mercado da arte, as galerias precisam atender às demandas

¹ Diretor da Art Basel de 1991 -2000 em entrevista cedida à Granet e Lamour (2014, p. 233)

² Tradução nossa. Texto original: “[...] el mercado financiero, com las marcas y los médios globalizados y com el capital reciente de los países emergentes que há causado la explosión de precios em el segmento más alto del mercado del arte.” (FLECK, 2014, p. 10).

de diferentes públicos, consumidores, especuladores, colecionadores, todos ávidos por novidades. Alguns procuram bons investimentos, contando com a ascensão dos artistas emergentes, outros são movidos apenas por modismos e prazeres estéticos. A arte é aliada do comércio, da indústria, do consumo e do divertimento, e assim, ela está de fato mais próxima do grande público.

Deve-se considerar também que os jovens colecionadores e investidores contribuem para a circulação mais rápida das obras de arte no mercado (GRANET; LAMOUR, 2014), devido ao seu alto poder aquisitivo, o que contribui para manter o valor de mercado.

Para criar um sentido que justifique o valor de mercado – ou seja, uma desculpa com recorte histórico e científico –, é necessário colocar em prática toda uma construção, um sistema de diversos agentes - galeristas, marchands, assessores, casas de leilões, colecionadores, críticos, pesquisadores, historiadores da arte, a mídia e os próprios artistas – fazendo com que uma determinada obra de arte venha a afirmar um determinado valor e que, além disso, tenha veracidade. A ideia é que os colecionadores acreditem verdadeiramente e que, se tratando de arte contemporânea, perguntem aos consultores, galeristas e marchands, a portas fechadas, o que se escuta corriqueiramente: “Qual é o último, o que se tem de mais novo, o que todos estão buscando?” Em arte, sim, os artistas também ditam moda. (BERGLIAFFA, 2013).³

Os valores das obras podem variar também de acordo com as estratégias dos agentes culturais, como, por exemplo, por meio dos galeristas que optam por unir aos artistas renomados os artistas emergentes, a fim de alcançar diferentes instâncias culturais e públicas. Outra observação estratégica dos galeristas diz respeito às apostas em jovens artistas na intenção de atrair e mobilizar, inclusive, novos colecionadores de arte e investidores arrojados. Como exemplo podemos citar Fabio Cimino, diretor da Zipper Galeria (SP), que prima pelas descobertas e apadrinhamento de jovens e promissores artistas no mercado da arte.

³ Tradução nossa. Texto original: “Para crear un sentido que justifique el valor de mercado –o sea, una excusa con ribete histórico y científico–, es necesario poner en marcha toda una construcción, un sistema de diversos agentes –galeristas, marchands, asesores, casas de subastas, coleccionistas, críticos, investigadores, historiadores del arte, los medios y los mismos artistas– que hagan que una obra de arte determinada parezca valer un precio específico y que, además, eso tenga veracidad. La idea es que los coleccionistas o compradores verdaderamente lo crean y que, en el caso del arte contemporáneo, llamen a los consultores, galeristas y marchands con ese tipo de preguntas que tanto se escucha en el mundillo, a puertas cerradas: ‘¿Qué es lo último, qué es lo más nuevo, qué es lo que busca todo el mundo?’ Es que en el arte, sí, los artistas también se ponen de moda”. Fonte: <http://www.revistaenie.clarin.com/arte/Quien-le-pone-precio-al-arte_0_896310370.html>. Acesso em 21 out. 2015.

Observa-se que, para os galeristas, é fundamental identificar o que o seu público procura: se obra de arte rara para investidores conservadores, com valores mais altos devido à sua unicidade e originalidade, ou obras de jovens e promissores artistas contemporâneos, para perfis de investidores mais agressivos/arrojados, ou obras de baixo investimento, muitas vezes encontradas através de obras reprodutíveis (também designadas como múltiplos, como as gravuras e fotografias com edições limitadas) e por esse motivo, são mais acessíveis para jovens colecionadores. Quanto aos múltiplos, cabe lembrar que “para entrar no mercado com o estatuto de obra de arte, um objeto deve ser único ou, na impossibilidade de ser único, deve ser raro”, como afirma Moulin (2007, p. 93), e parte-se do princípio, portanto, de que devem ter valor artístico, estético e originalidade certificada.

De acordo com Lipovetsky e Serroy, desde os anos 1980 “[...] o mercado de arte contemporânea está preso numa espiral inflacionista que só abranda em tempos de crise” (2014, p. 58). Em 2016, o Brasil passa por uma crise institucional e financeira e, para o galerista e curador Baixo Ribeiro, o mercado da arte em 2015 opera em retração:

A conjuntura econômica atual não favorece as novas experiências. O mercado se retraiu com a crise atual e, com isso, os investidores ficaram mais conservadores. Deveríamos ter uma política pública voltada a reequilibrar as forças econômicas para que os negócios nascentes e os negócios de cunho experimental pudessem se manter no mercado. (RIBEIRO, 2015).⁴

Para Fernanda Feitosa, diretora da Feira SP-Arte, economia em crise não significa necessariamente que há um declínio nas vendas de obras de arte. Conforme declarou em entrevista para o Jornal O Globo⁵, durante o período de crise também surgem boas oportunidades. Ela alerta para as possibilidades de aquisição de obras de arte com valores mais acessíveis através de galeristas e colecionadores que necessitam vender com maior urgência a fim de se capitalizar. Há, nesse momento, uma maior flexibilidade quanto aos trâmites e até mesmo valores das obras, o que faz movimentar toda a cadeia produtiva, segundo Feitosa. Estar atento ao mercado e às possibilidades que surgem, depende, também, de um olhar empreendedor por parte dos agentes do campo da arte.

É o mundo dos negócios que abrange e incentiva os galeristas a promover e, em alguns casos, patrocinar novos artistas. Obviamente, visando lucro para a galeria, como uma fábrica que aposta no produto. Impossível não vincular à imagem o legado de Andy Warhol que, na década

⁴ Reportagem de Nahima Maciel em 9 jun. 15. Mercado de arte em tempos de crise exige criatividade. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/06/09/interna_diversao_arte,485971/mercado-de-arte-em-tempos-de-criese-exige-criatividade.shtml>. Acesso em 21 out. 15

⁵ Reportagem de Alessandro Giannini em 9 mai. 15. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/sp-arte-feira-em-tempos-de-criese-15819214>>. Acessado em 17 jun. 15.

de 1960, utilizou o seu conhecimento de marketing para atingir objetivos comerciais: lucrar com a arte. Anne Cauquelin afirma que o “Warhol’s system” (2005, p. 109) compreende o abandono da estética, quando Warhol passa a trabalhar com o kitsch, com a repetição e a saturação. A rede de comunicação, a partir da experiência de Warhol com a arte comercial, torna seu próprio nome produto e imagem para a publicidade e, em 1964, passa a ser representado pela galeria de Leo Castelli: a repetição, através da qual Warhol procura impactar o público e tornar seu nome e sua arte tão populares quanto os grandes nomes do cinema e da música; o paradoxo, no qual Warhol é, ao mesmo tempo, produtor da imagem de astro e o astro em si.

Suas séries, suas repetições estereotipadas de produtos de consumo, sua empresa (a Factory) concebida como um verdadeiro consórcio, as declarações que as acompanham, em forma de slogans publicitários, tudo parece indicar que ele é o porta-voz lúcido e satírico dessa sociedade de consumo. A arte será regida pelas leis de mercado dos produtos, será um produto como qualquer outro. (CAUQUELIN, 2005, p. 106-107).

Warhol defendeu a arte enquanto mercadoria, em seu ateliê, conhecido como *Factory*, e concedeu ao artista o status de celebridade. A euforia do mercado da arte, no entanto, estava apenas começando quando o artista passa a ser reconhecido como empresário da arte.

Sob o impulso dos formadores de opinião, os grandes marchands e os grandes colecionadores, certos artistas foram promovidos ao nível de estrelas. Muitos foram submetidos à forte pressão para produzir sempre mais, porque não havia muitas obras de artistas conhecidos para atender à demanda. Ajudado pela especulação, o mercado ficou voraz, fazendo com que artistas se convertessem em “produtores de arte”. Como a difusão pela mídia acelerou mais o processo, a arte contemporânea passou a ser um “bom negócio mundial”. Um negócio que colocou a arte no centro da nossa sociedade de consumo. (GRANET; LAMOUR, 2014, p. 37).

Galerias brasileiras como a Zipper Galeria que disponibiliza seu acervo digitalizado através de aplicativos para celulares e atua ativamente nas redes sociais, ou como a MUV Gallery, que aposta nas exposições e participações em feiras de arte para se inserir no sistema, são exemplos de Galerias que evidenciam novas dinâmicas de atuação. Segundo Lipovetsky e Serroy (2014), faz referência à criação de um sistema de comercialização e de difusão da arte em escala internacional, devido à multiplicação de colecionadores, investidores e especuladores, inclusive no âmbito do ciberespaço. Felipe Caldas pontua que

O discurso é mobilidade, flexibilidade, trânsito e empreendedorismo. A autonomia do campo da arte oriundo da modernidade é colocada em xeque devido aos fluxos, à porosidade e o trânsito entre fronteiras. (CALDAS, 2015, p. 185).

Surge, portanto, na contemporaneidade, um novo perfil de colecionadores, ávidos por novidades e atentos às novas dinâmicas, sobretudo na web. De acordo com Bruna Fetter, “[...] foi registrado um aumento do interesse dos colecionadores por maior conhecimento e ‘uma vontade de aderir ao sistema’, ao realizar suas compras através de galerias” (in BULHÕES, 2014, p. 132), o que ratifica a compreensão sobre o sistema artístico e sobre os processos de legitimação e valorização da produção em arte e, por sua vez, em ritmo acelerado de circulação.

REESTRUTURAÇÃO DAS GALERIAS

[...] reestruturação do universo consumista pelo princípio criativo que funciona como estratégia de marketing, processo criativo de valor, instrumento de competitividade das empresas. A arte que impregna o mundo comercial não se espalha à maneira de ‘éter estético’: procede de um projeto e de uma estrutura organizacional que fixa objetivos e que os criativos enquadram. (LIPOVETSKY; SERROY, 2014, p. 77).

Considera-se que o processo de reestruturação após a crise dos anos 1990 levou as galerias de arte contemporânea a buscar e adotar múltiplos papéis na contemporaneidade. Elas se encontram em um momento de reestruturação. Diante de uma sociedade consumista, elas estão inseridas em um projeto de organização, de internacionalização e de comercialização com metas e objetivos bem definidos por seus agentes culturais.

Também é importante ressaltar o fato de que a arte contemporânea se torna mais acessível que a arte clássica ou moderna, pois os artistas vivos continuam trabalhando, atentos ao mercado e mais próximos do público. Produzem arte visando à comercialização de suas obras diante da demanda atual, conforme a economia no Brasil e no mundo.

O artista é o produtor, aquele que está na fonte do comércio mundial da arte. Toda a cadeia vive para ele: o galerista, o curador, o diretor de museu, os peritos de todo tipo, as casas de leilões, os críticos, as revistas e sites especializados... Em contrapartida, para ser lançado, o criador precisa do reconhecimento de toda essa cadeia. Sem ele, nada é possível, mas ele não é o dono do jogo, ele é o prisioneiro. (GRANET; LAMOUR, 2014, p. 43).

O sucesso do artista depende não somente de seu trabalho, mas das pessoas e lugares por quem e por onde ele e suas obras circulam. Imprescindível estar presente nos eventos culturais e expor o seu trabalho em museus e galerias, independente de ser ambiente comercial ou não. “É uma galeria ou um falso museu privado? Nem um nem outro, mas antes de tudo um local de exposição que permite o lançamento de seus pupilos” (GRANET; LAMOUR, 2014, p. 46).

As galerias mais poderosas impõem as tendências, usam o marketing e outros métodos de promoção para criar ou sustentar a demanda, com o apoio mais ou menos explícito de curadores, diretores de museu e consultores artísticos - que se tornaram todos mais importantes para o mercado da arte que o próprio artista. (GRANET; LAMOUR, 2014, p. 91).

Um artista que não expõe seu trabalho, não se permite ser reconhecido no circuito artístico, tão pouco se insere no sistema. Lisbeth Rebollo Gonçalves (2004) afirma que as exposições atuam como ponto de encontro entre quem as promove (a galeria, por exemplo) e o público, e como produto cultural, satisfazem hábitos de consumo. A Zipper Galeria, de Cimino, é um exemplo de galeria que promove exposições em ambientes físicos, mas suas obras também são disponibilizadas na web através da galeria virtual, aplicativo para mobile e de seus perfis nas redes sociais. É a base da rede de divulgação e de comercialização da Zipper: primeiro, divulgam-se as obras e os artistas através das exposições em ambiente físico, posteriormente, disseminam-se os registros das mostras através dos ambientes virtuais para, no final desse plano estratégico de ação, disponibilizar as obras para a venda no ambiente físico, ou através das redes. Cimino, atento às transformações, inova ao lançar aplicativo para a sua galeria e conectar todas as ações das galerias a partir do seu ambiente físico para as redes. Ainda que não haja comercialização via mobile, é um indicativo de reestruturação com vistas para o futuro: o mercado da arte online.

Nesse sentido, também podemos destacar o trabalho de Camila Tomé e Stephanie Afonso, da MUV Gallery⁶, galeristas preocupadas em valorizar e apostar em artistas promissores ao expandir suas redes de contatos. Inicialmente, com atuação exclusiva por meio da internet, investiram em uma boa programação para o site da galeria lançado em 2012⁷ e, posteriormente, devido às demandas impostas pelo sistema da arte, abriram as portas do ambiente físico para realizar exposições individuais a fim de atrair o público, os colecionadores e demais agentes culturais para visitaç o. O ambiente expositivo físico est  conectado ao ambiente virtual, onde h  divulga o das exposi es, dos artistas e obras, o que contribui para a sua proje o nacional e internacional.

Observa-se que marchands e galeristas estabelecem sistemas de conex es importantes, consagrando suas redes de contato (CAUQUELIN, 2005). Seguem-se os passos de Leo Castelli, um dos maiores galeristas do s culo XX, que contribui para compreender o papel do galerista no sistema da arte e do colecionador Charles Saatchi, que traduz para os dias atuais o novo panorama que surgiu nos  ltimos vinte anos, onde os colecionadores s o tamb m marchands e curadores.   o jogo da arte, ou seja, a busca constante pelos artistas que estar o em plena ascens o no cen rio art stico mundial.

⁶ A carioca MUV Gallery passou por transforma es nos  ltimos anos e trocou o nome para C.Galeria, com sede no Rio de Janeiro – RJ administrada por Camila Tom .

⁷ Divulga o do lan amento do site em mat ria do jornal O Globo. Dispon vel em: <<https://blogs.oglobo.globo.com/saideira/post/muv-gallery-lancada-no-rio-478419.html>>. Acesso em 20 abr. 2020.

O sucesso de uma galeria está diretamente ligado às estratégias de atuação, de divulgação e de projeção de seus ambientes, sejam eles físicos ou virtuais, e de seus artistas. E depende, contudo, da influência de quem os descobre e promove para levar suas obras aos colecionadores. Entretanto, pode-se compreender que as estratégias de atuação se dão com maior consistência se conjugadas em ambientes físicos e virtuais, uma vez que ainda há certa resistência do público, dos galeristas e dos colecionadores em adquirir obras de arte por meio da internet. Ana Letícia Fialho⁸ afirma que a comercialização na web, no Brasil, é residual e admitia em 2015 ser difícil fazer um prognóstico para os próximos anos. Porém, na atualidade, vê-se o mercado da arte online crescendo e promete ganhar ainda mais espaço, como indica o relatório de 2017 da TEFAF⁹ com um número significativo de galerias com tendência a comercializar na web.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao contextualizar alguns pontos sobre as galerias de arte no Brasil no século XX, constata-se que a procura por novos modos e ambientes expositivos contribuiu para o surgimento e o fortalecimento das galerias de arte. Nota-se que para todos os agentes do campo da arte é primordial estar atento à arte na contemporaneidade e às transformações e oportunidades de crescimento e de expansão, sobretudo, na web.

De acordo com Moulin (2007), as galerias adotaram múltiplos papéis para abranger a nova arte. Vê-se, contudo, perfis diferenciados de galeristas e, entre eles, há os que apostam nas exposições como meio principal para divulgação e projeção de obras e artistas. Há também os galeristas que buscam nas feiras de arte a possibilidade de inserção, de legitimação e de afirmação no mercado, e outros que optam por trabalhar com jovens e promissores artistas junto aos artistas com carreiras consolidadas. Galeristas que comercializam múltiplos pensando na acessibilidade, no valor de mercado e principalmente, no mercado online. Galeristas que atuam em ambiente físico e virtual, por acreditarem ser a melhor opção para inserção no mercado, usufruindo da rede para a disseminação da arte contemporânea e projeção de seus artistas, mas sem abrir mão da segurança que o ambiente físico traz aos clientes mais resistentes ao e-commerce e vê-se que esta é uma prática cada vez mais comum entre os galeristas.

Evidentemente, é imprescindível dominar o processo de redes de comunicação para construir boas estratégias e obter sucesso na esfera da comercialização da arte, sobretudo na web. O mundo globalizado impõe novas demandas, e não basta apenas disponibilizar o acervo das galerias na internet, é necessário investir em programação tanto quanto investiu-se em edificações para re-

⁸ Ana Letícia Fialho, sobre o comércio online, em troca de e-mail particular com Andrea Capssa. De: Ana Letícia Fialho [mensagem pessoal] para <andreacapssalima@gmail.com>. Em 22 jul. 15.

⁹ Relatório disponível em: <<https://www.tefaf.com/tefaf/media/website/fair%20images/tefaf%20maastricht/2017/art%20symposium/tefaf-art-market-report-online-focus.pdf>>. Acesso em 20 abr. 2020.

ceber o público em grandes vernissages. A contemporaneidade revela a necessidade de se adequar às novas tendências, mais conexões por meio das redes de internet e menos deslocamentos físicos.

A atuação das galerias na atualidade exige uma reestruturação voltada para a web. Cada vez mais conectados, os clientes, colecionadores e investidores tendem a buscar através das redes informações sobre onde e como investir em arte. Faz-se necessário, portanto, investir em ferramentas para o e-commerce e, com a tecnologia 4G para smartphones cada vez mais abrangente no território brasileiro, sugere-se investir em aplicativos e apostar no desenvolvimento de novas possibilidades de atuação no sistema da arte. Soluções no campo da arte e tecnologia para auxiliar o mercado online de arte podem, contudo, surpreender e contribuir para alavancar as vendas das galerias no ambiente online com tecnologias possíveis, como a realidade aumentada, por exemplo.

Entretanto, seja qual for a estratégia adotada, ou a decisão tomada pelo galerista, a necessidade de atualização e de reestruturação é recorrente no que tange as estruturas das galerias que buscam sua expansão através da web. Como afirma Rancière (2010): estudar o consumo de uma época é tão importante para compreender o momento em que ela se encontra quanto utilizar uma linguagem próxima a do seu público. A arte contemporânea é, sobretudo, detentora dessa capacidade de surpreender e de buscar novas possibilidades.

REFERÊNCIAS

- Art Plural Gallery - Entrevista com Lorenzo Rudolf. Disponível em: <<http://www.artpluralgallery.com/blog/2014/08/interview-with-lorenzo-rudolf/>>. Acesso em 13 jan. 15.
- BASTOS, Marcus. Limiares da rede: escritos sobre arte e cultura contemporânea. São Paulo: Intermeios; FAPESP, 2014.
- BELTING, Hans. O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- BERGLIAFFA, Mercedes Perez. ¿Quién le pone precio al arte? Disponível em: <http://www.revistaen.clarin.com/arte/Quien-le-pone-precio-al-arte_0_896310370.html>. Acesso em 21 out. 2015.
- BULHÕES, Maria Amélia (org.). As novas regras do jogo: o sistema de arte no Brasil. Porto Alegre: Zouk, 2014.
- CALDAS, Felipe Bernardes. O CAMPO ENQUANTO MERCADO: um estudo sobre o cenário mercadológico de Porto Alegre (1990-2012). Dissertação (mestrado – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Instituto de Artes). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, RS, 2013.
- CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005.
- E-COMMERCE NEWS. Mobile Commerce já representa 20% das compras online no Brasil, revela pesquisa. 2015. Disponível em: <http://ecommercenews.com.br/noticias/pesquisas-noticias/mobile-commerce-ja-representa-20-das-compras-online-no-brasil>. Acesso em 15 jan. 16
- FETTER, Bruna Wulff. MAPAS DENTRO DE MAPAS: estratégias de articulação entre o local, o regional e o global na Bienal do Mercosul. Dissertação (mestrado – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, RS, 2013.
- FIALHO, Ana Letícia. O mercado de arte contemporânea no Brasil. Pesquisa Setorial Latitude. 3ª Edição, 2014. Disponível em: <http://media.latitudebrasil.org/uploads/arquivos/arquivo/relatorio_por-1.pdf>. Acesso em 06 dez. 14.
- FIALHO, Ana Letícia. O mercado de arte e as instituições: uma aliança possível? Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/event_pres/exposicoes/sp-arte-2011/relatos/o-mercado-de-arte-e-as-instituicoes> [2014]. Acesso em 23 nov. 14.
- FLECK, Robert. El sistema del arte em el siglo XXI: museos, artistas, coleccionistas, galeristas. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Mardulce, 2014.
- GIANNINI, Alessandro. SP-Arte Feiras em tempo de crise. Artigo publicado no jornal eletrônico O Globo em 9 mai. 15. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/sp-arte-feira-em-tempos-de-crise-15819214>>. Acesso em 17 jun. 15.
- GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. Entre Cenografias: O Museu e a Exposição de Arte no Século XX. São Paulo: EdUSP/FAPESP, 2004.
- GRANET, Daniëlle; LAMOUR, Catherine. Grandes e pequenos segredos do mundo da arte. Tradução Procópio Abreu. - 1.ed. - Rio de Janeiro: Tinta Negra, 2014.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. O capitalismo estético na era da globalização. Portugal: Edições 70, 2014.
- MOULIN, Raymonde. O Mercado da Arte: mundialização e novas tecnologias. Porto Alegre: Zouk,

2007.

RANCIÈRE, Jacques. Las desventuras del pensamiento crítico. In: RANCIÈRE, Jacques. El espectador emancipado. Buenos Aires: Manantial, 2010

RIBEIRO, Baixo. Mercado de arte em tempos de crise exige criatividade. [Entrevista disponibilizada em 9 de maio de 2015, a internet]. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/06/09/interna_diversao_arte,485971/mercado-de-arte-em-tempos-de-criatividade.shtml/>. Entrevista concedida a Nahima Maciel. Acesso em 21 jun. 15.

A TECNOLOGIA DIGITAL COMO PROTAGONISTA NA CONTEMPORANEIDADE: ARTE E MUSEOGRAFIA

Valéria Boelter

O uso das tecnologias digitais são recursos que fazem parte do nosso cotidiano. Elas estão presentes em diversos lugares e abrangem diferentes áreas da sociedade: educacionais, políticas, econômicas e culturais. A cultura digital e o fácil acesso aos *smartphones* facilita a ubiquidade, afetando nossa maneira de ler, aprender, consumir, transmitir conhecimentos e conviver com os outros. Possibilita mais acesso às informações, liberdade de expressão, compartilhamento de ideias e criações através de redes sociais, blogs, congressos e fóruns online.

As mudanças do nosso mundo hiper conectado são refletidas nas obras dos artistas contemporâneos que usam as novas linguagens da tecnologia digital em produções como a net arte, nanoarte, gamearte, neuroarte, instalação interativa, entre outras. As obras influenciam a arquitetura dos museus, pois são eles que exibem, que incorporam estes novos conceitos e iniciam uma estruturação, inserindo a tecnologia digital em seus espaços físicos e virtuais, produzindo exposições complexas e atraindo um público mais familiarizado com a tecnologia. Isso exige espaços preparados e equipes multidisciplinares com diferentes olhares e conhecimentos. É importante que o designer de exposições explore as potencialidades oferecidas por estas tecnologias contribuindo para o projeto de exposições tanto físicas quanto virtuais.

A TECNOLOGIA DIGITAL NA ARTE E EXPOSIÇÕES CONTEMPORÂNEAS

As transformações ocorridas nas últimas décadas do século XX contribuíram para o crescimento e para modificações da produção artística. Com a globalização e a tecnologia, as pessoas têm mais acesso a outras culturas através da TV e da internet. A utilização de novas linguagens, a cultura de massa e digital proporcionaram aos artistas uma infinidade de referências para suas criações. Lucia Santaella (2005, p. 22) informa que “o imenso caldeirão de identidades, estilos, gêneros, técnicas, práticas, tecnologias, mídias e misturas que caracterizam a cultura, também caracterizam a arte contemporânea”.

São inúmeros os processos e materiais utilizados pelos artistas nas poéticas das suas obras, isso exige conhecimentos específicos e técnicos que necessitam ser compartilhados através de uma equipe multidisciplinar com designers, curadores, arquitetos, artistas, operadores de multimídia, entre outros que, reunindo suas especialidades, fazem a exposição acontecer. Julio Plaza (1985) já apontava

que “nas artes artesanais a produção é individual, nas industriais e eletrônicas é coletiva”. Ele defende o processo colaborativo de profissionais de outras áreas com a arte, pois, “o artista já não pode mais criar sem a ajuda do engenheiro, do matemático ou do programador de dados. A criação é hoje o resultado da interação dessas práticas” (PLAZA, in PICCININI, 2009, p. 308).

Dentro desta infinidade de linguagens e materiais, a tecnologia digital é amplamente utilizada pelos artistas contemporâneos que trabalham com diferentes mídias e linguagens. Isso torna as montagens mais complexas pois exigem conhecimentos específicos referentes a outras áreas como informática, eletrônica, robótica e programação.

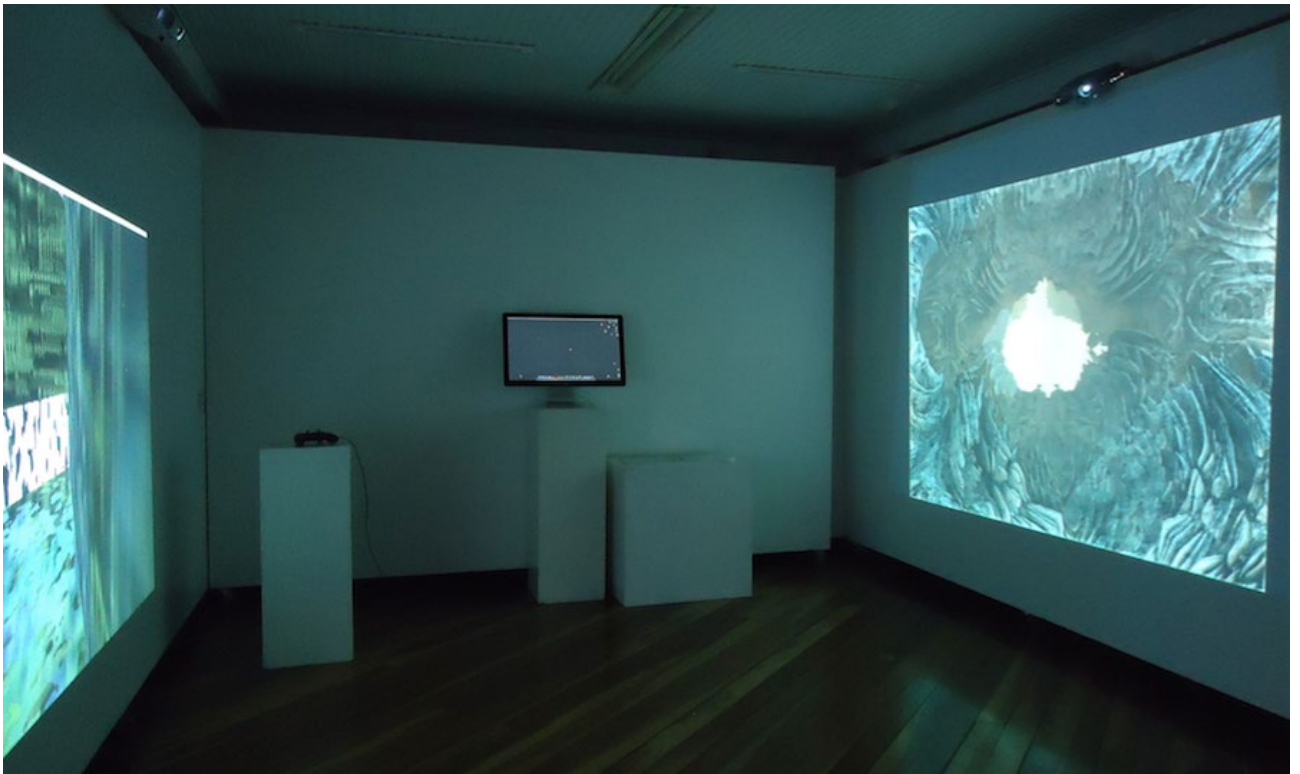
Reunir as diversas produções num mesmo espaço exige um estudo cuidadoso na sua distribuição para que não haja interferências na proposta que cada uma delas apresenta. O designer de exposição precisa compreender a complexidade de cada obra para tornar o espaço visualmente interessante. Para isso, é importante observar como elas se comportam dentro desse espaço: umas precisam de mais luz do que outras, algumas têm sons, outras precisam de silêncio; uma tem como suporte a tela, outra o tablet ou o monitor. São muitas as questões técnicas, tais como: quantidade ideal de obras no espaço, iluminação adequada, acústica ideal que não cause interferência nas outras produções, climatização do espaço para resistência dos computadores ao calor e suportes adequados.

Outro ponto importante para o designer que projeta exposições para um público diverso é entender que a experiência museográfica modificou-se. As inúmeras informações e imagens acessíveis em vários meios de comunicação interativos fazem com que o público não se contente em apenas contemplar as obras, mas queira ter uma participação e interação com elas, compartilhando suas experiências com outras pessoas em tempo real através dos diversos aparatos tecnológicos como smartphones, tablets e computadores conectados à internet. Segundo Vairinhos (in Sousa, 2016) a tecnologia digital não apenas enriquece e requalifica o estatuto do visitante no contexto da mediação, como também alarga o âmbito da experiência museográfica a dimensões da vida social e cultural do visitante.

Essas possibilidades contribuem para uma arte cada vez mais híbrida assim como para as exposições que se tornam mais teatralizadas com a inserção das mídias digitais. A “caixa preta” expositiva é incorporada às mostras, permitindo projeções, sons, vídeos, multimídias nos espaços e experimentações perceptivas do público. A multiplicidade e complexidade das obras exigem novas concepções museográficas e profissionais especializados para suas montagens.

Nas exposições da arte e tecnologia digital, tecnologias como *mapping*, *processing*, *kinect*, inteligência artificial, realidade virtual e aumentada são frequentemente utilizadas nas poéticas dos artistas e têm um diferencial no design de suas exposições, pois requerem um conhecimento específico tanto das tecnologias que envolvem as instalações das obras, quanto da estética do espaço.

Figura 1: Obras de arte e tecnologia digital. FACTORS, Santa Maria, 2015.



Fonte: Arquivo pessoal.

Alguns detalhes como fios e cabos ficam esteticamente melhores se escondidos – embora alguns artistas questionem o fato de que eles também fazem parte da obra –, os lugares necessitam ser adequados e adaptáveis, permitindo projetar a luz ou escurecer o local, a temperatura ideal para os suportes tecnológicos funcionarem durante um longo período de tempo, uma internet de qualidade para acesso rápido e um constante e minucioso cuidado de revisão, atualização e manutenção das obras durante o período expositivo. Assim, os espaços precisam estar preparados e equipados para receber essas obras. Cristiane Paul nos diz que:

A apresentação das novas arte mídias envolve a criação de plataformas de troca entre obra de arte e o público ou o espaço público de uma galeria e o espaço público de uma rede, e assim por diante. Os desafios práticos para criar essas plataformas incluem a necessidade de manutenção contínua e um ambiente de exposição flexível e tecnologicamente equipado, que os prédios de museus (tradicionalmente do tipo “cubo branco”) não necessariamente oferecem. (PAUL, in: DOMINGUES, 2009, p. 345).

Esta flexibilidade é importante pois os espaços podem influenciar limitando, através de sua estrutura física ou proposta conceitual, as obras e a museografia. Elisa de Souza Martínez (in OLIVEIRA, p. 31, 2012) esclarece que “na medida em que o valor das formas arquitetônicas se impõe, mesmo que ocorra uma convivência harmônica com as exposições que abrigam, deixam de ser neutras”.

Conforme Anna Barros (in GASPARETTO, 2014), no Brasil, boa parte das exposições em arte e tecnologia digital ocorrem em espaços dentro das universidades, pela possibilidade de pesquisa e pelo acesso aos equipamentos de hardwares e softwares sempre muito caros para os

artistas. Alguns laboratórios são formados nessas instituições com intuito de incentivar os alunos a investigarem as práticas artísticas que utilizam esses meios. Assim como no Brasil, Shanken (2009, p. 321) nos informa que, “nos EUA, ao contrário da Europa, uma grande parte em New Media Art (NMA) aconteceu dentro de departamentos das universidades”. Neste sentido, conforme o autor:

[...] houve um enorme crescimento do corpo docente com experiência em mídias digitais. Isso por si só é um modo de legitimação, uma vez que as universidades estão realmente pagando as pessoas para ensinar NMA e prosseguir pesquisas artísticas em relação a isso. (SHANKEN, in GASPARETTO, 2014, p. 321).

Embora haja recursos mais acessíveis para os artistas e teóricos da área, os espaços das universidades brasileiras ainda não estão adequadamente preparados. Verifica-se que a maioria dessas exposições são feitas em locais alternativos, adaptados para essa produção, porém a falta de espaços próprios da arte e tecnologia digital não impossibilita suas exposições. Mesmo com poucos recursos financeiros, através de materiais simples, é possível transformar ambientes alternativos em espaços expositivos, porém, são necessários alguns requisitos mínimos para que o designer de exposição possa projetar a museografia do espaço para melhor receber essas obras.

Esta situação é vivenciada na 4ª edição do congresso internacional: “CAC4: Arte computacional e design para todos”, organizada com a colaboração de NANO LAB, apoiado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). A exposição aconteceu no mezanino da Reitoria da UFRJ, e tem como objetivo divulgar a produção feita através de mídias digitais e promover a reflexão sobre as contribuições que as novas tecnologias trazem para a arte, gerando vertentes como a arte computacional.

O projeto e a montagem contaram com uma equipe de diferentes áreas, como: designers, arquitetos, marceneiros, eletricitas, técnicos em informática, alunos e os próprios artistas. Essa prática colaborativa ocorre, segundo Edward Shanken (in GASPARETTO, 2009), devido às especificidades técnicas exigidas nas montagens e aos custos financeiros necessários para a arte e tecnologia digital, o que demanda uma colaboração muito próxima de artistas, cientistas, engenheiros, indivíduos, comunidades e instituições.

O grande desafio dessa exposição de arte computacional foi transformar o mezanino, totalmente aberto e envidraçado, em um ambiente escurecido, pois as obras em sua maioria consistiam em projeções em telas, vídeos em monitores, jogos em tablets, obras em led, e necessitavam de um ambiente escurecido para a melhor visualização. Essa “apresentação de novas mídias em uma “caixa preta” separada ou numa sala com computadores e telas não é necessariamente movida por um conceito, mas frequentemente imposta por requisitos tecnológicos”. (PAUL, in: DOMINGUES, 2009, p. 153).

A solução encontrada pela equipe para resolver o problema foi o uso de materiais alternativos. Foram suspensos em toda a extensão do mezanino um “sombrite” preto, preso em cabos de aço através de presilhas, além de pesos próprios para pescaria que proporcionam sustentação e

estabilidade à tela, não correndo o risco de cair.

O papel do designer, neste processo, é projetar a exposição no espaço oferecido, que nem sempre é o ideal, muitas vezes com diversas limitações. Neste sentido, cabe a ele propor soluções através de recursos museográficos, tecnologias e elementos gráficos, editando, agrupando informações, expondo um raciocínio e comunicando de forma compreensível ao público o discurso do curador.

A TECNOLOGIA DIGITAL NOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS: ESPAÇO FÍSICO

Os museus investem cada vez mais em tecnologia digital, porém grande parte não está preparada para receber as obras e artifícios museográficos que utilizam esta tecnologia. Há poucos recursos e a maioria dos espaços são inadequados, com infraestruturas insuficientes para atualizar-se e manter as obras funcionando com técnicos e mediadores experientes. Isso se manifesta principalmente quando os espaços, que muitas vezes não eram museológicos, são adaptados para exibir o acervo de um museu.

Segundo Martins (2013), o processo de requalificação de espaços antigos em museus tem a finalidade de conservação e preservação, porém, é necessário carregar para este bem construído e seus espaços a essência do uso do novo museu a que se destina. O estudo desse processo é chamado de “reconversão” que de acordo com o autor deve ser entendido como:

o conjunto de intervenções arquitetônicas que visam, principalmente, a atualizar o acervo construído, viabilizando-lhe a utilização para novo fim, uma vez respeitadas as características fundamentais da construção. (MARTINS, 2013, p. 12).

Os museus que são projetados, desde o início, para receber a infinidade de linguagens das obras contemporâneas normalmente são embasados em estudos prévios sobre a relação dessas obras com o espaço, e portanto, mais preparados para expor as obras de arte e tecnologia digital, o que difere de espaços requalificados, que podem ter limitações técnicas.

Outro fator que pode interferir para a falta de preparo dos museus é que na maioria dos manuais de montagem de exposições¹, os que foram consultados durante a pesquisa de mestrado em Arte Visuais na UFSM (2014-2016)², não possuem em seus conteúdos práticas que preparem

¹ Planejamento e gestão de Exposições em Museus-Belo Horizonte (2011), Museologia Roteiros práticos: planejamento de exposições 2 e 3 - São Paulo (2001), Manual básico de montaje museográfico - Colômbia (2012), Manual de producción y montaje para las Artes Visuales - Colômbia (2012), Diseño de exposiciones y accesibilidad - Barcelona (2010), Dossier metodológico: montaje de exposiciones - Cádiz (2011).

seus espaços para receber as obras de tecnologia digital. Há pouca pesquisa sobre a expografia da arte e tecnologia digital e, neste sentido, isso pode ser uma das causas da falta de referências metodológicas para implementação desses itens nos manuais museológicos.

Existe uma demora muito grande na atualização de algumas instituições culturais, se comparamos ao rápido avanço tecnológico. Segundo Norman (2010, p. 145), a “ciência e a tecnologia mudam rapidamente, porém os comportamentos e culturas das pessoas levam décadas para mudar.” Isso pode explicar a demora dessas instituições em se adaptarem às tecnologias digitais e ao novo público, embora isso não seja “um fenômeno novo pois, desde as primeiras ferramentas, a introdução de cada uma delas mudou o nosso comportamento.” (NORMAN, p. 146, 2010). É necessário, além de uma mudança de conceitos e paradigmas, rever o papel do museu na sociedade contemporânea, seu público e as mudanças trazidas pela tecnologia digital.

Para os museus se manterem relevantes, vitais e significativos, eles devem se adaptar a uma sociedade em mudança, o que significa não apenas reconhecer e incorporar novas ferramentas digitais para comunicação, mas, e mais importante, reconhecer as novas necessidades e aspirações da sociedade e seu reflexo nas comunidades de visitantes físicos e virtuais. (SMITH, in MENDES, 2015, p. 62)

Esta adaptação e reconhecimento em adquirir uma prática e maturidade digital é vista em diversos fóruns, congressos e conferências específicos para museus, que discutem as mudanças e os avanços da tecnologia digital. Entre eles destacam-se: Museum Next, Digital Challenges for Museum Experts, Museum Computer Network, Museums and the Web e CODE | WORDS: Technology and Theory in the Museum. O CIDOC (International Committee for Documentation), pertencente ao ICOM (International Council of Museums), embora seja responsável pela documentação, também realiza discussões sobre as novas tecnologias nos museus, através de um grupo de trabalho específico sobre o uso da internet.

Em alguns países como Alemanha, Suíça e Áustria, percebe-se um olhar mais atento em relação à configuração dos espaços que ainda precisam ser repensados para receber as inovações da produção contemporânea. Em entrevista à Revista Piauí³, o crítico e historiador americano, Hal Foster, questiona os espaços atuais pois boa parte das novas produções artísticas necessita de um espaço diferente com áreas obscurecidas para projeções, a chamada “caixa preta”, e outra para performances e dança, sendo necessário criar outros espaços, como a proposta inicial para a expansão do MoMA chamados de “caixas cinza” e art bay:

[...] (imagino que a caixa cinza seja um cruzamento do cubo branco com a caixa

² Dissertação defendida em 2016 intitulada: Expografia na Contemporaneidade: Propostas em Arte e Tecnologia Digital.

³ Revista Piauí, ano 9, junho de 2015.

preta, e que art bay seja um híbrido de área para performances com um espaço para eventos, mas isso é só um palpite). Qualquer museu que pretenda expor um conjunto representativo da arte moderna e contemporânea precisa, de alguma forma, oferecer todos esses tipos de espaço, e todos eles de uma só vez. (FOSTER, 2015, p. 27)

O Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), fundado em 1989, localizado na Alemanha, é um exemplo de espaço que é projetado para receber todas as linguagens. Em seu primeiro projeto, o arquiteto Rem Koolhaas (1989, p. 1) propõe um “laboratório aberto ao público para investigar a elusiva conexão entre arte e tecnologia”, um prédio dinâmico, com uma série de espaços, os “contentores” e uma fachada interativa. Infelizmente este projeto não foi executado, pois, de acordo com o arquiteto, era muito futurista para as visões conservadoras da cidade. Porém, embora o primeiro projeto não tenha sido concluído, o anexo chamado “Cubo” foi inspirado no design original de Koolhaas. Em sua página na internet, o atual ZKM se auto intitula como:

[...] uma instituição cultural única em todo o mundo. É uma casa para todos os meios de comunicação e gênero, uma casa para ambas as artes do espaço, como pintura, fotografia e escultura, bem como artes baseadas no tempo, tais como cinema, vídeo, mídia arte, música, dança, teatro e performance.⁴

O ZKM é pioneiro na concepção destes espaços preparados para receber a multiplicidade da arte contemporânea. E cada vez mais os museus, galerias e centros culturais incluem em suas propostas ambientes preparados para que a tecnologia atue como protagonista.

Figura 2: Primeiro projeto do ZKM de Rem Koolhaas.



Fonte: <https://dokumen.tips/documents/koolhaas-zkm-brief.html>

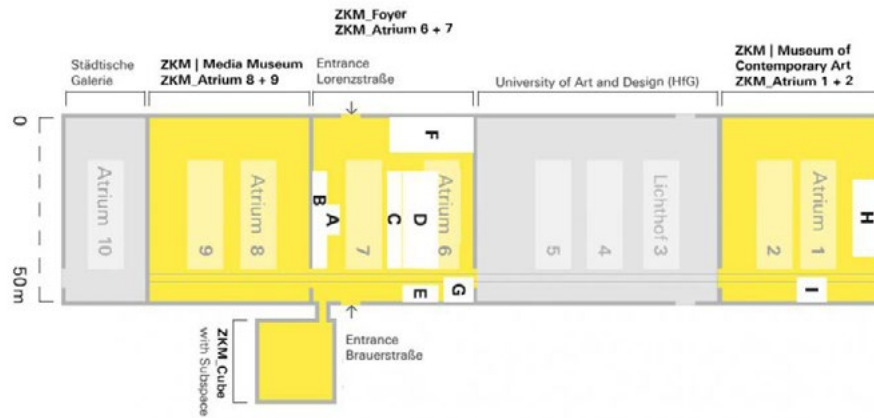
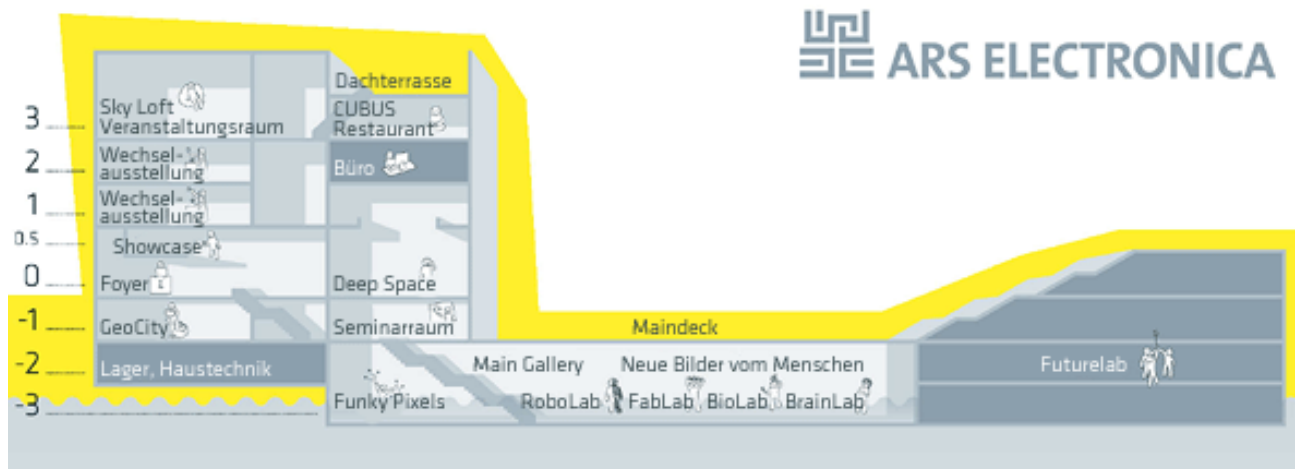


Figura 3: Planta baixa do ZKM e indicação da área do Media Museum, Cubo e da Universidade de Arte e Design.

Fonte: <https://zkm.de/en>

O Ars Electronica Center também se aproxima deste mesmo conceito. Localizado em Linz, na Áustria, nasceu do Festival de Arte Tecnologia e Sociedade, em setembro de 1979, mas o centro só foi construído em 1996, um verdadeiro “mostruário de criatividade e inovação, laboratório de pesquisa e desenvolvimento”⁵. Possui um laboratório de arte e mídia, o FUTURELAB, que tem como objetivo produzir infraestrutura e conteúdo para o centro e o festival. Em 2009, foi inaugurada uma nova versão mais estruturada do centro.

Figura 4: Planta baixa do Ars Eletrônica e a indicação do Futurelab.



Fonte: <https://ars.electronica.art>

O Museu de Arte, Arquitectura e Tecnologia (MAAT), localizado em Lisboa e planejado

⁵ Acessado em <https://ars.electronica.art/about/en/0/05/2020>.

pelo atelier da arquiteta britânica Amanda Levet, é um exemplo de museu planejado com tecnologias necessárias para receber a arte digital. O diretor Pedro Gadanho (2016) propõe um “museu ativador”, com a função de trazer a reflexão crítica sobre a arte contemporânea para dentro do museu. Uma maneira de fazer com que o público tenha um posicionamento mais participativo e não meramente contemplativo.

O espaço possui uma área expositiva com mais de 3.000 metros, com duas salas, o projeto Room e o vídeo Room, destinada à apresentação de projetos em filme ou vídeo e instalações. “No total existirão no campus Fundação EDP 7.000 metros quadrados disponíveis para receber exposições sobre artes visuais e multimídia, arquitetura e cidade, tecnologia e ciência sociedade e pensamento” (Revista MAAT, p. 32, 2016).

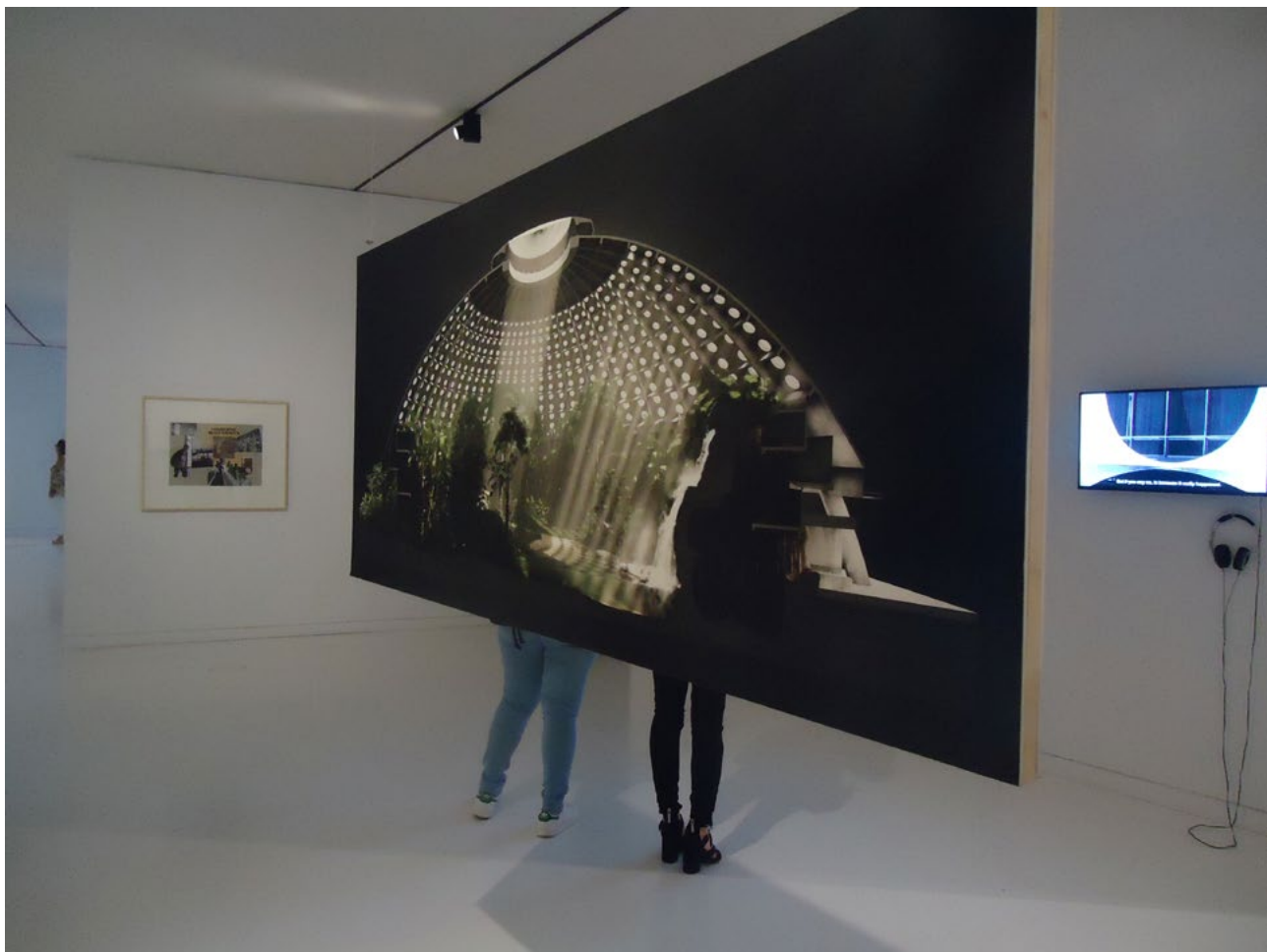


Figura 5: Interior do MAAT, exposição da obra de arte digital, Paraíso, Pedro Bandeira, 2017.
Fonte: Arquivo pessoal.

Outro exemplo é o MUDA, inaugurado no início de 2016 em Zurick, considerado o primeiro museu físico e virtual da Europa, totalmente dedicada à arte e tecnologia digital. Possui 400 metros quadrados e um site com informações e obras interativas. O museu só foi possível graças ao Kicks-tarter⁶, considerado o maior site de financiamento coletivo do mundo, que busca apoiar projetos inovadores. Neste sentido, a internet ocupa um lugar importante, pois contribui através destas plataformas virtuais para o surgimento de novos museus, favorecendo o mercado aberto da arte, disseminação, exposições e ampliação do conhecimento da arte e tecnologia digital.



Figura 6: Site do MUDA.

Fonte: <https://muda.co/zurich/>

Um fator importante para implementar a tecnologia nos museus são as parcerias com as empresas de informática, uma prática cada vez mais recorrente de apoio aos museus que utilizam as mídias digitais em suas propostas. No caso do Muda, a Microsoft, Hinderling Volkart e Greenliff, são os colaboradores e desenvolvedores de novas experiências na interface de arte e tecnologia. A tecnologia de ponta exige um alto custo que nem todos os museus possuem para se estruturarem. Estas parcerias são uma forma de incentivo para que os museus possam manter-se atualizados.

⁶ <https://www.kickstarter.com>

ESPAÇO VIRTUAL

A tecnologia digital também se encontra fora do espaço físico do museu. O ciber museu é uma nova alternativa em expansão, de fácil acesso, possui um baixo custo de manutenção se comparado aos museus físicos. Pode ser criado em plataformas gratuitas, em pouco tempo e tem a possibilidade de alcançar um público diverso. A internet e web contribuem para o surgimento de espaços virtuais como o ciberespaço, que engloba:

[...] as redes de computadores interligadas no planeta (incluindo seus documentos programas de dados); as pessoas, grupos, instituições que participam dessa interconectividade e, finalmente, o espaço (virtual social, informacional, cultural e comunitário). (LEÃO, 2004, p. 9).

O ciberespaço é um ambiente ideal para estimular, desenvolver, democratizar e ampliar significativamente o acesso a museus, espaços culturais e exposições. Os sites dos museus podem atuar como um cartão de visitas para despertar interesses no público com informações das exposições, eventos culturais e disponibilizando seu acervo gratuitamente.

A tecnologia digital influencia a maneira como o público absorve o conteúdo de uma exposição. É possível, após estar na exposição fisicamente, acessar informações mais detalhadas das obras, biografia do artista e curiosidades através da internet ou de aplicativos móveis em outro momento. Neste sentido, estes recursos servem como complemento e divulgação antes, durante e depois da visita ao museu.

Em outros casos, há exposições feitas somente dentro do ciberespaço e alcançam um grande público que pode compartilhar, registrar e recriar as obras, democratizando e transformando o museu em plataformas públicas que geram conhecimento e um feedback imediato.

Os museus virtuais são cada vez mais comuns e a articulação entre o real e o virtual, o físico e o simbólico, tem vindo progressivamente a desenvolver novos híbridos culturais, que geram a renovação da comunicação cultural no mundo utilizando novas formas de tecnologia de informação e comunicação. (CASTELLS, in BARRANHA, 2015 p. 48).

Um exemplo destas articulações é “+ Mostra”, exposição que integrou o FACTORS – Festival de Arte, Ciência e Tecnologia, com a proposta curatorial de buscar repensar a visibilidade da rede, expondo obras online acessadas na internet através do computador em conjunto com as exposições físicas das edições do Festival, para propiciar a participação no evento também ao visitante online.



Figura 7: +mostra.
 Fonte: <https://mostrafactors.wordpress.com>

Cada exposição é única e tem suas características na expografia e montagem, necessitando de uma equipe multidisciplinar no desenvolvimento de novas possibilidades para beneficiar todos os profissionais que participam da mostra. Expor obras feitas para o espaço virtual requer profissionais de tecnologia da informação, designer digital, de web e interfaces. É importante analisar o desempenho de funções acerca da interatividade, browsers, interfaces, aplicativos, periféricos, visando a uma melhor interação entre o público e a plataforma utilizada.

A curadoria das exposições virtuais demanda conhecimentos específicos e diversos que estão em constante mudança, necessitando de atualizações frequentes, não só do ponto de vista do curador, mas de artistas, críticos, designers e demais profissionais envolvidos. A produção dessas obras, como salienta Beiguelman (in SANTOS, 2009), exige saberes híbridos que nos desafiam a investigar áreas distintas das humanas, por isso é importante nas montagens de suas exposições uma equipe de profissionais especializados que correspondam a essas especificidades, garantindo o bom funcionamento e a distribuição das obras no espaço físico e/ou virtual para que o público interaja e a mostra aconteça de forma fluida e assertiva.

É através das exposições que “os olhares sobre as coleções ou temas expostos propõem de forma sensível a construção de poéticas sensoriais, discussões e argumentações por parte dos diferentes públicos”.⁷ Neste sentido, é importante que os curadores, designers e demais profissionais responsáveis pelas exposições adquiram um conhecimento das poéticas e funcionamento das tecnologias utilizadas nas produções artísticas.

⁷ Instituto Brasileiro de Museus. Museu e turismo: estratégias de cooperação. IBRAM: Brasília, 2014, p. 25.

Os artistas compreendem a rede de maneira quase intuitiva, e demonstraram grande interesse e entusiasmo pelo processo colaborativo, expondo visões realmente interessantes dos usos que se podem dar à Web, como ela mudaria nosso modo de nos comunicar, como reuniria as pessoas de modo diferente, criando o que eu às vezes chamo de “mundo vigeo” – geografia virtual, informada pela mídia. (WEIL, in PERISSINOTO, 2015, p. 84).

São os questionamentos acerca das comunicações e as inter-relações dos conhecimentos de profissionais distintos que auxiliam para pensarmos em novas maneiras de expor. Neste sentido, além de ações no ciberespaço e nas exposições físicas, é possível criar outras alternativas de visualizar a arte e tecnologia digital, como os aplicativos (app) e os catálogos digitais, híbridos ou aumentados⁸.

A curadora e crítica de arte Anne-Marie Duguet lançou a coleção de catálogos interativos chamada Anarchive. Através de CD-ROM, DVD-ROM e aplicativos de Realidade Aumentada (RA), a curadora explora o trabalho de vários artistas a partir de múltiplos arquivos. Entre eles Antoni Muntadas, Thierry Kuntzel, Jean Otth, Fujiko Nakaya, Masaki Fujihata e Peter Campus.



Figura 8: Anarchive
Fonte: <https://www.anarchive.net>

⁸ Geralmente chamados os catálogos que usam a tecnologia de realidade aumentada.

Segundo DUGUET (2016), o projeto nasceu de uma pesquisa histórica e crítica, cujo objetivo principal é “construir a memória e aumentar o conhecimento de uma parte essencial das práticas artísticas contemporâneas: instalações, ações, vídeos, performances, intervenções no espaço público”.⁹ A proposta de usar o recurso da tecnologia de RA no catálogo é uma maneira de visualizar as obras de forma mais dinâmica e interativa, pois explora potencialidades que não seriam possíveis em catálogos convencionais.

Os exemplos abordados neste artigo nos mostram que as várias tecnologias digitais ampliam a maneira de expor tanto no espaço físico quanto no virtual ou em plataformas híbridas. Os laboratórios de pesquisa do mundo inteiro pesquisam novas maneiras da utilização da tecnologia digital que aos poucos se inserem em nossas vidas: ambientes inteligentes, internet das coisas (IoT), realidade aumentada (RA), Realidade Virtual (VR), tecnologias vestíveis (Wearable), georreferenciamento e beacons são uma realidade do nosso cotidiano. Em texto do Simpósio de Newcastle, Norman nos informa que:

O ambiente inteligente está cada vez mais afetando nosso cotidiano: computadores já estão inseridos em inúmeros objetos do nosso dia a dia como aparelho de TV, utensílios de cozinha ou aquecimento central, e em breve eles estarão ligados em rede uns com os outros... A bio sensibilidade permitirá que os equipamentos percebam a presença e o estado de usuários e compreenda mais suas necessidades e objetivos, a fim de abrir as suas condições gerais de vida e bem-estar. (NORMAN, 2010, p. 31).

“As tecnologias digitais são um meio para alcançar a missão do museu” (SURACE, 2019, p. 9). Neste sentido, surgem novos desafios para os museus e profissionais que atuam na produção cultural, entre eles, os designers. Ao colocar em prática seus projetos, eles precisam estar atentos aos impactos gerados por estas mudanças na sociedade, assim como ao surgimento de um novo público que tem acesso cada vez mais cedo à tecnologia. Norman (2010) acredita que os designers estão na linha de frente dessas preocupações, pois são eles que transformam ideias em realidade. Assim, mais do que nunca, estes profissionais precisam compreender o impacto social de suas ações e os benefícios e questionamentos proporcionados pela tecnologia digital.

CONCLUSÃO

A tecnologia digital é um recurso cada vez mais presente tanto nas obras de arte quanto nas estruturas e ações dos museus. A complexidade da museografia das exposições de arte e tecnologia digital possuem especificidades que demandam profissionais e espaços preparados para recebê-las. O alto custo das tecnologias de ponta é um dos fatores que impede muitos museus de se atualizarem e estarem aptos para uma prática museológica digital. Países com maiores recursos

⁹ Retirado de <http://www.anarchive.net>. Acesso em 20/05/2017.

financeiros ou instituições museais que possuem parceiros que investem na tecnologia digital estão mais preparadas para receber as infinitudes de linguagens da arte contemporânea, assim como implementar os recursos necessários para uma museografia digital. Nesse sentido, os designers, através de conhecimentos de expografia, interface de usuário, design de experiência, entre outros, podem propor novas alternativas de visualização da arte e tecnologia digital tanto nos espaços físicos como nos virtuais. Os aplicativos móveis, sites, páginas nas redes sociais, catálogos híbridos e cibernúcleus são uma forma de suprir a falta de tecnologias digitais em alguns espaços físicos, complementando as exposições de forma democrática, compartilhando e exibindo as diversas obras contemporâneas para um amplo público.

REFERÊNCIAS

- BARRANHA, Helena, MARTINS, Susana S., RIBEIRO, António Pinto. Museus sem lugar ensaios, manifestos e diálogos em rede. Lisboa: Unplace, 2015.
- BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Org.). Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: EdUSP/FAPESP, 2014.
- BOELTER, Valéria. Expografia na contemporaneidade: propostas em arte e tecnologia digital. Dissertação de Mestrado. Santa Maria: UFSM, 2016.
- CAPSSA, A. Lima, BOELTER Valéria, LANDERDAHL, Cristina. +Mostra online: Galeria de Arte Digital e os Modos Expositivos. 25 ANPAP, Porto Alegre, 2016.
- CASTILLO, Salcedo Del. A arte de Expor: curadoria como exothesis. Rio de Janeiro: Ed. Nau, 2015.
- CATRICALÀ, Valentino. media art: towards a new definition of arts in the age of technology. Roma, Fondazione Mondo Digitale. 2015
- DOMINGUES Diana. Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009.
- LEÃO, Lucia (org.). Derivas: Cartografias do Ciberespaço. São Paulo, Editora Annablume, 2004.
- GASPARETTO, D.A. Arte ciência e tecnologia: o sistema de arte em perspectiva. Santa Maria: Editora Lab Piloto, 2014.
- HUGHES, P. Exhibition Design. London: Laurence King Publishing, 2010.
- MARTINS, Antonio. C. Arquitetura de Museus: Articulado Saberes. XIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação—ENANCIB, Florianópolis. 2013.
- MENDES, Luis Marcelo [org], Tecnologia, Inovação e Cultura numa Nova Era de Museus. Rio de Janeiro: Ímã Editoria, 2015.
- NORMAN, Donald, A. O Design do Futuro. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2010.
- PECCININI, Daisy. Novos meios multimeios. São Paulo: FAAP, 2010.
- PERISSINOTTO Paula e Ricardo Barreto. Teoria Digital: dez anos do FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo. Imprensa Oficial, 2010.
- SANTOS, Franciele Filipini dos. Arte Contemporânea em Diálogo com as Mídias Digitais: concepção artística/curatorial e crítica. Santa Maria: Gráfica Editora Pallotti, 2009.
- SANTOS, Nara Cristina. Arte, Tecnologia e Mídias Digitais: considerações para a historiografia da arte contemporânea. XXXI Colóquio CBHA 2011 - [Com/Con]tradições na História da Arte. Universidade Estadual de Campinas Outubro 2011.
- SOUSA Álvaro, Providência Francisco, Pereira, Cátia. (org). [2016] Ergo trip Design 2015 - Textos dos palestrantes. Aveiro.
- SURACE Romina , STURABOTTI, Domenico. Museum of the Future Insights and reflections from 10 international museums. MuSA “Museum Skills Alliance”, Europa, 2019.
- SITES:
<http://zkm.de>
<http://muda.co>
<http://www.aec.at>
<http://www.ctm-festival.de>
<http://www.multiplicidade.com>

<https://www.maat.pt>

<http://www.weareculture24.org.uk/projects/action-research/>

<http://museumtwo.blogspot.com>

<http://musingonculture-pt.blogspot.com>

<http://icom.museum>

AR_CONVERSA: A INSTALAÇÃO COMO DISPOSITIVO

Raul Dotto Rosa

OBSERVAR PARA PENSAR

A partir de um passeio descompromissado pelas ruas da cidade, percebi um senhor, munido de seu telefone com câmera, que estaciona seu carro diante de uma casa cercada por grades e plantas espinhosas. Ele desce do veículo e contorce seu corpo em posições nada convencionais, talvez na busca por uma captura específica, possivelmente de um detalhe do jardim que despertou sua curiosidade. No acontecimento dessa imagem, o fluxo da rua segue seu curso, porém algumas pessoas notam o senhor e sua ação, e, sem nada dizer, prosseguem com suas atividades, desviando rapidamente alguns olhares para a cena. Dentro deste “ato corajoso” que desbrava o desconhecido além da calçada e invade a intimidade alheia, em busca de um clique que satisfaça o interesse daquele que o executa, penso em 3 operações: a ação que busca fazer a imagem, o dispositivo sociocultural no qual ela ocorre, e a visualidade que observo como construção de uma imagem presente.

Para desenvolver o experimento poético, tracei um paralelo entre o ato praticado pelo senhor e o meu interesse, definindo, por assim dizer, certa presença na (re)construção da imagem. Então, através de um smartphone preso ao meu corpo, proponho transmitir e (re)exibir uma ação diretamente no local onde ocorre, sob o mesmo tempo e espaço de sua presença. O título, **AR_Conversa**¹, oferece uma prévia do que tento na prática. Um espaço de relação entre a imagem e as operações que produzem sua visualidade, através da conversa com o público e do movimento que busco realizar na sala de exposição.

AR_CONVERSA

Pensar a instalação como dispositivo requer pensar a possibilidade de público. Neste encontro, entre espectador e estratégia poética, há uma vontade em processo, uma esperança de que os espectadores respondam com seu próprio conhecimento, identificando através de suas experiências aquilo que sabem e/ou desconhecem sobre os elementos que constituem a instalação.

¹ Raul Dotto Rosa, AR_Conversa, 2016. Instalação. Smartphone, CPU, antena WiFi, projetor, cordas e lacres plásticos.

Esta abordagem, de uma relação incerta que produz visualidades, tem como base o conceito de “imagem pensativa”, formulado por Jacques Rancière (RANCIÈRE, 2012B, p. 103), em que algumas imagens escondem “pensamento não pensado”, logo, guardam em si potencialidades que são despertadas em razão do visitante e do modo com que este a percebe e relaciona a um saber próprio. Um modo de ver impreciso, capaz de relacionar experiências anteriores e atuais a uma expectativa que a presença do corpo produz sobre a distância das imagens. Uma distância que as mantém parcialmente irreveláveis.

A noção de dispositivo na prática de AR_Conversa surge a partir de uma aproximação ao pensamento de Giorgio Agamben. A relação de dispositivo, segundo Agamben (2014, p. 30-32), ocorre em situações de poder, nas quais determinado sistema é tensionado a fim de equacionar suas partes entre reguladores e regulados. Neste sentido, o dispositivo oferece breves soluções para um regime de “efeito mais ou menos imediato”, no qual não há respostas e sim novas questões. No campo da arte, o dispositivo sugere uma busca por subverter a regra do meio, ou seja, mobilizar elementos a fim de que se tenha a formação de um contexto reflexivo.

É importante destacar o pensamento e o projeto da instalação a partir da relação entre elementos que evocam semelhanças ou divergências ao meio social, os quais foram experienciados e selecionados como possibilidades formadoras do trabalho. Meu interesse é propor pequenos pontos de tensão entre o saber do espectador e o fazer artístico. Entre imagens cotidianas e aquelas manipuladas na formação do trabalho, a fim de que ocorram novas imagens, resultado da presença do público e do tempo expositivo em que AR_Conversa permanece ativo no museu.

Também é necessário pensar no espaço expositivo do museu transformado na instalação. Esta transformação revela um experimento poético que desloca a objetividade de um modo de ver, ou experienciar as imagens, propondo ao espectador que (re)pense o que é apresentado de maneira sensível. Busco no trabalho um espaço para a (re)construção, um fazer que opere a realidade através de sua imagem, negociando-a na incerteza do olhar.

Na prática, a necessidade foi pensar como a imagem ocorre na (re)construção, através da elaboração e estudo de um dispositivo poético, para isso, repositonei meu lugar de artista dentro de uma produção específica, na qual também era participante. AR_Conversa é um experimento híbrido que desperta questões próprias da Web, como rede social e transmissão de imagens ao vivo, entrelaçadas em um conjunto de ações físicas sugeridas por uma atividade in loco no espaço expositivo, a fim de sensibilizar estas duas realidades na experiência com trabalho.

Em AR_Conversa, apresentado no Museu Nacional de Brasília², durante o 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia³, foi necessário realizar o design da instalação sem que se tivesse as medidas do museu. No projeto, sugeri o espaço de circulação pensando em um movimento produzido pelas conversas durante a exposição. Para tanto, precisei elaborar o trabalho de maneira a criar um dispositivo poético, no qual fosse possível compartilhar o sensível da relação entre o espaço expositivo e as ações do público. No laboratório, experimentei alguns recursos do smartphone e da

transmissão de imagens, através das redes sociais, optando pelo Facebook, pois seu aplicativo para celular disponibiliza, de maneira simplificada, opções de postagem e compartilhamento para vídeos ao vivo. Assim, as imagens e sons captados na experiência correspondem ao espaço participativo que, em ação, produz novas imagens.

O trabalho mostra-se no movimento que o artista realiza, e convida o outro a partilhar na instalação (Figura 1). O dispositivo que carrego junto ao corpo, e que na medida da experiência oferece ao público, tem uma forma simples (Figura 2). O pequeno objeto acomoda o celular por meio de cordas, em tons de azul e branco, transpassadas por conectores plásticos que permitem o encaixe nos ombros do portador. Posiciona-se na altura do tronco do participante e transmite por WiFi aquilo que passa a sua frente. Seu projeto inicial previa uma câmera na região da cabeça, mas conforme ocorre a manipulação dos materiais, realizo algumas adaptações em seu desenho, a fim de estimular sua operação no percurso do museu.



Figura 1: Raul Dotto Rosa, Design da Instalação AR_Conversa, 2016.

Nota: Detalhe da ação sugerida no espaço expositivo do museu a partir do design de instalação da obra.

Fonte: Raul Dotto Rosa, 2016.

² Museu Nacional de Brasília, <http://www.museus.gov.br/tag/museu-nacional-da-republica/>

³ A obra foi apresentada na exposição #EmMeio 8.0, dentro do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: Arte, ação e participação, #15.

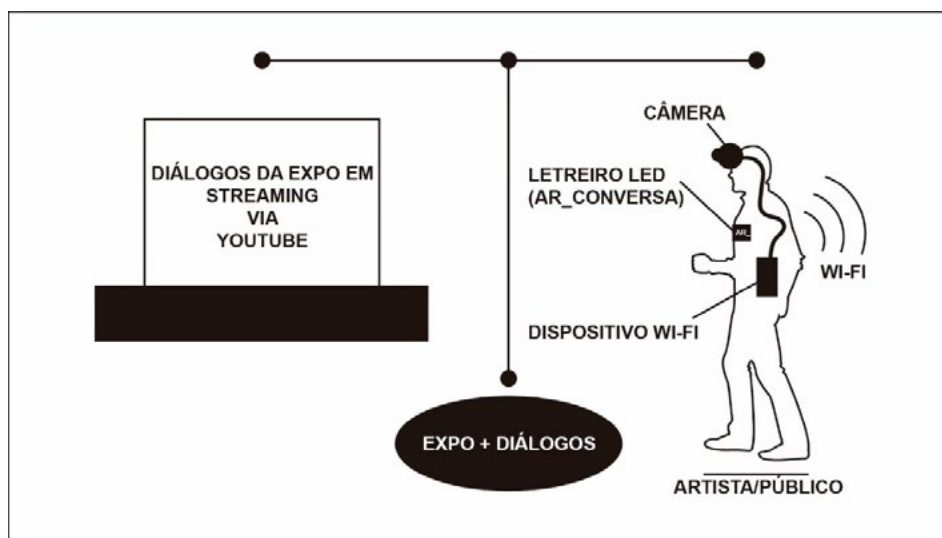


Figura 2: Raul Dotto Rosa, Design da Instalação AR_Conversa, 2016.
 Nota: Detalhe do dispositivo poético sugerida no design de instalação da obra.
 Fonte: Raul Dotto Rosa, 2016.

O participante, de posse do dispositivo poético, circula livremente pela exposição, e, seguindo sua curiosidade, realiza um percurso conforme experiencia o espaço do museu. No entanto, não consegue visualizar as imagens que captura, pois não há tela próxima aos seus olhos. Assim, uma vez que o participante não consegue verificar aquilo que propaga, sente-se livre e aventura-se na sala, pois não pode mensurar sua investida visual, no entanto, é confrontado com o público que o percebe como alguém estranho, e que processa uma determinada ação.

A curiosidade é dividida entre aqueles que acessam a rede social e podem verificar o que é transmitido, realizar comentários e compartilhamentos através de seus aparelhos, e aqueles atentos a ação atual, seguindo os passos do participante que os captura, atuando frente a câmera por acenos e outras movimentações, com a expectativa daqueles que o assistem na web e na projeção exibida no museu.

Além do gesto ativo, os participantes acessam o percurso através de uma projeção localizada acima das paredes da sala de exposição. Projetada no teto em grande formato, a imagem assume características distintas da exibida na tela do celular ou de computadores, pois é ampliada em proporções extremas e deixa de ser nítida, processa-se, então, algo próximo da metamorfose de uma imagem.

Segundo Rancière (2012A, p. 32-41), a capacidade metamórfica da imagem ocorre na poética que produz interrupções e testemunhos de uma realidade. Ela entrelaça uma imagem da arte e uma imagem coletiva, ou seja, embaralha o produto das operações de uma linguagem artística e o repertório de imagens comuns e críticas do imaginário social. Aquilo que se apresenta primeiramente como uma semelhança logo se desfaz e deixa o público em dúvida sobre o que vê ou escuta. Transforma algo conhecido em instabilidade, uma distância que necessita ser pensada a fim de que possa ser reconhecida, ou significada a partir do repertório próprio de experiências que o participante oferece à dinâmica da operação.

A imagem metamórfica ocorre junto as estratégias da “dessemelhança”. Uma operação da linguagem artística que produz visualidades singulares a imagem, e a ela adere as ambiguidades da semelhança existentes no meio de seu acontecimento, pois, “[...] é impossível circunscrever uma esfera específica de presença que isolaria as operações e os produtos da arte das formas de circulação da imageria social e comercial, e das operações de interpretação dessa imageria” (RANCIÈRE, 2012, p. 34).

Então, a dessemelhante é empregada na captura da imagem ao vivo pelo dispositivo, e ampliada pelo jogo de luzes e sombras a partir do escurecimento do museu, assim como pelo ajuste de brilho e luminescência do projetor. Desta maneira, aqueles que observam esta imagem, quase abstrata, visível por borrões claros e escuros, em tonalidades azuis e amareladas, buscam semelhanças ao espaço tangível de suas presenças, cujo processo exige maior tempo em frente a projeção.

Este tempo ocorre de modo diferenciado, a partir da presença do participante na imagem capturada e na transmissão através do dispositivo poético, assim como na movimentação que enreda as singularidades da ação. Neste tempo há um espaço da imagem em (re)construção. Um espaço no qual o conhecimento comum do lugar transforma-se em dúvida de percurso conforme a instalação é experienciada.

A negociação dos recursos digitais, como o aparelho celular que captura e, através da conexão WiFi, possibilita uma visualidade quase imediata das cenas produzidas pelo público gerando deformações na imagem. Pois, em razão do atraso e velocidade da transmissão dos dados via internet, em paralelo ao percurso que o participante desenvolve no museu, a (re)construção da imagem é apresentada como algo fragmentado, e diverge, de certo modo, do seu referencial, como mostram as Figuras 3 e 4, na qual um espectador é captado como se estivesse flutuando.

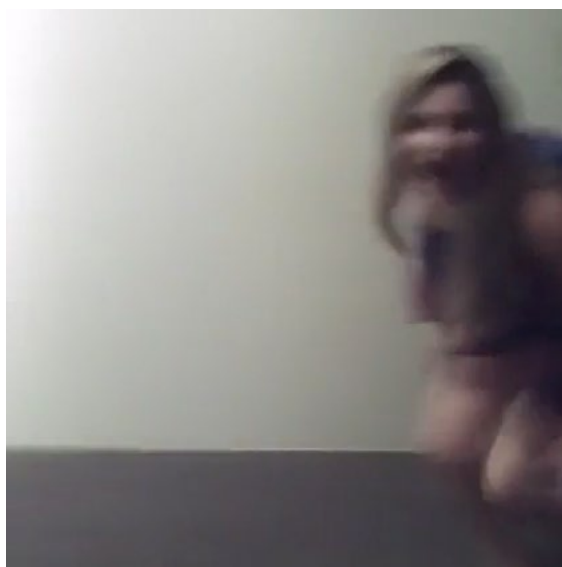


Figura 3: Raul Dotto Rosa, AR_Conversa, 2016.

Nota: Detalhe da obra na exposição coletiva #EmMeio 8.0, realizada no Museu Nacional de Brasília, Brasília/DF, 2016. Pormenor da imagem desenvolvida no dispositivo poético.

Fonte: Raul Dotto Rosa, 2016.

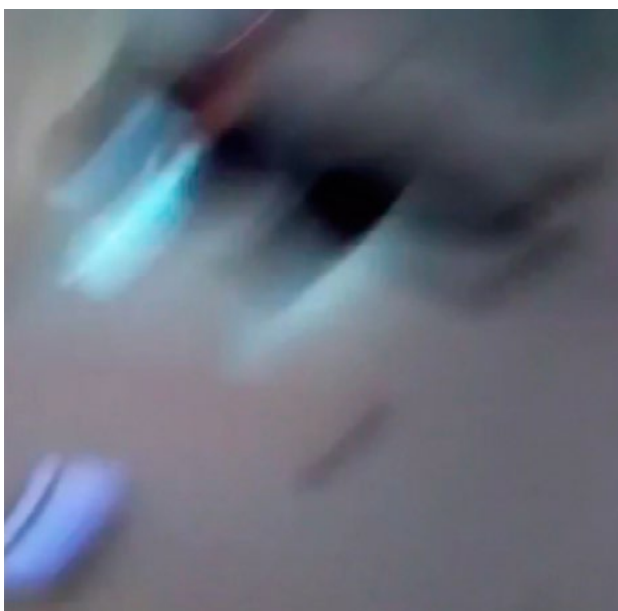


Figura 4: Raul Dotto Rosa, AR_Conversa, 2016.
Fonte: Raul Dotto Rosa, 2016.

Assim, longe de solucionar uma questão da imagem, como lhe atribuir origem em um local específico dentro da exposição, meu objetivo com o trabalho foi estudar um contato ambíguo que pudesse gerar dúvidas sobre o que é visto em sua (re)construção no espaço expositivo. O público sabe que vê o espaço atual de sua presença, porém não o reconhece, então se aventura no reconhecimento. A experiência difere da noção de museu habitualmente vivenciado na sala, e possibilita um certo conhecimento, que ocorre na medida da pensatividade sobre a imagem, constituída por incertezas entre o contexto amplo da presença e sua singularidade, como os atrasos de sua projeção.

AR_Conversa (Figura 5) engendra estados múltiplos do tempo em ocorrência no espaço, no qual a instalação, por meio do dispositivo, transforma uma simples captura e distribuição de imagens, através das redes sociais, em uma ação poética que depende da presença do espectador para ser produzida e vivenciada. A experiência na qual o participante se encontra, negocia modos particulares da imagem, em atraso ou distorções que tornam elásticos elementos sólidos. Ela suspende um modo habitual de relacionar as imagens de um espaço-tempo atual, buscando neste um significado que contrapõe a própria passagem do tempo sob um senso comum da ordem cronológica, uma vez que o passado é fugidio e abstrato na transformação da presença que se altera e permanece na projeção.



Figura 5: Raul Dotto Rosa, AR_Conversa, 2016.

Nota: Detalhe da obra na exposição coletiva #EmMeio 8.0, realizada no Museu Nacional de Brasília, Brasília/DF, 2016. Pormenor da imagem projetada no teto do Museu.

Fonte: Raul Dotto Rosa, 2016.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O amigo & o que é um dispositivo? Chapecó, SC: Argos. 2014.

RANCIÈRE, Jacques. O destino das imagens. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. O espectador emancipado. São Paulo: Martins Fontes. 2012.

DEVIR E MULTIPLICIDADE: ENCONTROS ENTRE CORPOS, FOTOGRAFIA E VÍDEO

Walesca Timmen Santos

Como artista e pesquisadora, entendo o processo de trabalho como um mapa que, quando desdobrado, expande a percepção de possíveis caminhos a percorrer. O interesse de pesquisar o corpo em diálogo com a fotografia e o vídeo emerge de práticas realizadas durante os anos de graduação, entre 2010 e 2014, quando comecei a trabalhar em consonância com a trajetória de dois amigos atores. Anderson¹ e Geison² pesquisavam o corpo em relação às artes da cena, e desenvolviam suas práticas no palco do teatro. Naquele período, realizamos alguns experimentos colaborativos que culminaram em ensaios fotográficos e dois curtas-metragens intitulados Outro Lugar³ e Nightcall⁴, respectivamente.

Uma estreita relação foi construída, não foi por acaso que os convidei para compor a prática que deu origem ao trabalho Além do Corpo (2016), apresentado neste artigo, e que fundamenta o primeiro ano das práticas realizadas durante o curso de Mestrado em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM.

CORPO DEVIR DE GEISON

As experiências passadas, o contato com o teatro, possibilitaram a abertura necessária para o atual processo criativo. Por meio de um contexto, que não era fechado e não se encerrava em um enredo exato, apresentei estímulos visuais e sonoros a Anderson e a Geison, com o objetivo de estimular a performance corporal e criativa de ambos. Essa postura inicial, de apresentar referências pessoais, serviu como método agenciador do discurso, enquanto responsável pela proposta do trabalho. Isso também permitiu que eu me posicionasse, enquanto artista e pesquisadora, na relação que estávamos construindo.

¹ Anderson Martins é ator e maquiador no grupo Teatro Por Que Não?, da cidade de Santa Maria-RS. Possui graduação pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), em Artes Cênicas.

² Geison Sommer é ator e integrante do grupo Teatro Por Que Não?. Possui graduação pela UFSM, em Artes Cênicas.

³ Outro Lugar. Curta-metragem experimental, 10min37seg. Rolante-RS, Brasil. 2014. Fez parte da mostra do Festival de cinema Cineserra, realizado em Caxias do Sul, 2014.

⁴ Nightcall. Curta-metragem experimental, 1min09seg. Rolante-RS, Brasil. 2014. Participou da exposição do XVI Salão de Artes Visuais, realizado na Pinacoteca Feevale, na cidade de Novo Hamburgo-RS, em 2014.

Nesse campo de ação, direcionei perspectivas, partindo da seleção de imagens que tinham como objeto de estudo o corpo e a performance diante do aparelho. Desta forma, abri o processo investigativo, primeiramente, para Geison, com o trabalho de Cindy Sherman. A produção inicial de Cindy Sherman, realizada no início da década 1970, denominada *Untitled Film Stills*, faz referência à ficção cinematográfica e publicitária, que apresenta personagens femininos como frágeis e submissos. Esses clichês servem de base para as séries fotográficas, em que Sherman utiliza essa cultura conduzida pela mass media, e critica esse sistema de imposição de estereótipos.

Joan Fontcuberta (2010) escreve sobre os questionamentos propostos pelo trabalho de Sherman, a respeito da identidade feminina (Figura 1). Segundo Fontcuberta, “suas fantasias evocam, portanto, a despersonalização e a noção de identidade como encenação” (2010, p. 28). Partindo dessas construções midiáticas do que seria uma mulher, ela realiza os trabalhos com o objetivo de questionar essas imagens.

Atuando como modelo de suas próprias fotografias, Cindy revela diferentes personagens e controla a produção desde a maquiagem até o disparo da câmera. Estas imagens dialogam com um universo ficcional de possibilidades, onde o corpo serve de suporte para discutir relações de gênero, imbricando reflexões sobre a construção de cenas. As imagens têm como objetivo levantar questões relativas aos comportamentos sociais, já que propõem um discurso político, de cunho feminista, utilizando o corpo e a fotografia como suporte, para contestar o papel da mulher na sociedade.

Neste sentido, o trabalho de Shermann oferece reflexões que vêm ao encontro da proposta que eu quis construir com Geison. Como artista, me propus a agenciar um espaço de reflexão na construção de diferentes imagens advindas do corpo, onde os estímulos para estas mudanças seriam proporcionados por meio da performance, da música, do vestuário e, por fim, do dispositivo fotográfico.



Figura 1: Cindy Sherman, *Untitled Film Still #35*, fotografia, 1979.

Fonte: Moma5.

Despertar a prática no campo do vídeo também foi uma das estratégias artísticas adotadas na construção deste trabalho. O curta-metragem experimental *Valtari*⁶ (Figura 2), da banda Sigur Rós, com direção de Christian Larson e coreografia de Sidi Larbi Cherkaoui, é o décimo quarto em uma série de dezesseis peças audiovisuais que compõem o projeto The Valtari Mystery Film Experiment⁷. Foi apresentado no Brasil pelo MIS⁸, na exposição *Spectacle: the music vídeo* (2013), com o objetivo de trazer exemplos importantes da convergência entre arte e a linguagem do videoclipe.



Figura 2: Sigur Rós, *Valtari*, frame de vídeo, 2012.

Fonte: Youtube.

O enredo de *Valtari* apresenta uma dançarina e um dançarino em uma construção abandonada. Eles executam movimentos de torção, contração e expansão do corpo em dança, dialogando com a trilha musical, por meio da qual eles se conhecem e se apaixonam.

O que me interessa nesta referência é como o vídeo explora imagens produzidas pelo corpo, as quais, posteriormente, são trabalhadas na edição e montagem das cenas captadas pelo dispositivo. As posições que o corpo ocupa no espaço também foram utilizadas por Geison como objeto de estudo na proposta que seguiu.

A partir das referências visuais apresentadas, as linguagens do vídeo e da fotografia foram trabalhadas concomitantemente, visando estabelecer relações entre a performance do ator e

⁶ *Valtari*. Direção de Christian Larson. Nova York: Black Dog Films, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wfJVAoTE2PI>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

⁷ O projeto The Valtari Mystery Film Experiment compõe visualmente o sexto disco *Valtari* (2012) da banda islandesa Sigur Rós. Diversos diretores audiovisuais foram convidados a criar livremente suas narrativas com base nas faixas do disco.

⁸ Museu da Imagem e do Som. Matéria online da exposição *Spectacle: the music vídeo* (2013), disponível em: <http://www.mis-sp.org.br/icox/icox.programacao_interna&id_event=1170>. Acesso em: 10 dez. 2016.

o dispositivo fotográfico operado por mim. Dentro deste contexto, propus que Geison construísse uma partitura de movimentos corporais, ou seja, uma sequência de movimentos coreografados, que tivesse como característica qualidades diferentes de força, ritmo e velocidade em sua execução. Para acompanhar esta proposta foi selecionada a música Zero, de Liniker e os Caramelows, que instigou o ator a explorar movimentos do corpo, em uma cadência constante. Com ritmo lento, a voz em timbre grave desliza na melodia até alcançar os agudos.

De modo sensual, a letra é interpretada e revela detalhes de uma relação onde predomina o desejo pelo oposto. Contudo, para além das intenções da música, a construção da performance de Liniker evoca questões de cunho social e político. Por se identificar como uma pessoa não-binária, esteticamente rompe com a relação homem/mulher, não associando seu gênero com seu sexo biológico. Utiliza roupas, acessórios e maquiagens que reforçam o estereótipo de feminilidade, mas não se identifica com o gênero.

Em entrevista ao site UOL, Liniker comenta sobre a relação com seu corpo e diz: “Eu me visto desta forma naturalmente porque é como me sinto à vontade. É a maneira que encontrei para quebrar alguns paradigmas sociais. Tenho o corpo masculino, mas não quero definir um gênero social” e complementa dizendo que “Não é porque uso saia, batom, brinco ou maquiagem que eu preciso ser homem ou mulher. Estar vestido deste jeito é mostrar um corpo político”. Para encerrar a questão, afirma que “podemos ser livres independentemente do que estamos usando” (CRUZ, 2015, n.p.).

O corpo apresenta objetos socialmente femininos, como o uso de batom e de saia, mas a performatividade exercida por Liniker subverte o uso destes elementos, o que permite realizar outra leitura sobre o corpo, enquanto potência e imagem. Nesse sentido, a performance e a música desta pessoa não-binária serviu de base para Geison, na proposta de construir uma partitura corporal aliada às referências anteriores, isto é, o trabalho de Cindy Sherman e o vídeo de Valtari.

A sequência exibida abaixo (Figura 3) foi constituída de tensões e expansões, torções e alongamentos. Neste momento, percebi a importância da música na composição da partitura, pois ela proporcionou estímulos sonoros utilizados como principais meios de percepção do espaço e do corpo. Somado a isso, as referências visuais serviram para o estudo de movimentos executados pelo ator. Esta estratégia também permitiu analisar o corpo em diálogo com a fotografia e com o vídeo.



Figura 3: Walesca Timmen, montagem com fotografias do primeiro experimento.
Fonte: Walesca Timmen, frames de vídeo produzido em sala residencial, 2016.

Geison realizou a partitura em uma sala de estar, um contexto provisório, mas, que dispunha de um espaço amplo e controle de iluminação. Ao analisar essas primeiras captações em vídeos e fotografias, foi possível perceber que a música Zero proporcionava os estímulos necessários para a atuação do corpo. Assim, a construção da partitura da sequência de movimentos coreografados foi deixada de lado e priorizei a experiência em decorrência do ritmo musical.

Para a segunda parte do trabalho, foi utilizado o espaço cênico de um palco de teatro, devido aos amparos técnicos, tais como o controle da luz, o tamanho e a liberdade de usar os recursos do local em horários alternativos, como das 20h às 6h. Registrar movimentos de contração e da expansão da atuação no espaço era o meu objetivo. Neste momento, a música foi pensada para servir como uma base, na qual a única diretriz era acompanhar o ritmo sonoro. Os gestos, diferentemente do primeiro exercício coreografado, pouco se encontravam a cada repetição de Zero (Figura 4).

Entre as características estéticas escolhidas para a cena, estava o palco vazio e a luz dura, bem marcada no corpo do ator. Esses procedimentos técnicos agenciaram um espaço intimista, onde Geison não enxergava as zonas de sombra, por conta da iluminação intensa. Suas ações no espaço pareciam fazer parte de um ritual, seu corpo remetia a um transe e só recobrava o contato comigo, quando a música parava.



Figura 4: Walesca Timmen, frame de vídeo da performance de Geison, 2016.

Fonte: Walesca Timmen, Além do corpo, frame de vídeo. 2016.

Ao escapar da partitura, as possibilidades de movimentos provocadas pelo ritmo, melodia e letra foram os pontos fortes do experimento. Tal exposição aos estímulos visuais e sonoros previamente estudados auxiliou a performance do ator e provocou formas que revelaram um corpo ativo e sensível diante da câmera.

Outra perspectiva que surgiu nesta proposta foi a de motivar transformações no corpo. Como um gatilho que disparou outras potencialidades, propus modificações em relação à fisionomia de Geison. A pilosidade do ator sugere características físicas socialmente construídas como masculinas, contudo, estas qualidades são subvertidas, após vesti-lo com uma saia, bem como barbear e maquiar seu rosto. A partir disso, a ação performática manifestou movimentos diferenciados e revelou o conceito de multiplicidade ao comparar as imagens do primeiro momento (Figura 5), em que ele está apenas com uma sunga, e o segundo (Figura 6), em que ele está com os novos adereços e sem barba.



Figura 5: Walesca Timmen, fotografia em plano médio de Geison com pelos e usando uma sunga, 2016.

Fonte: Walesca Timmen, Além do corpo #21, fotografia, 2016.

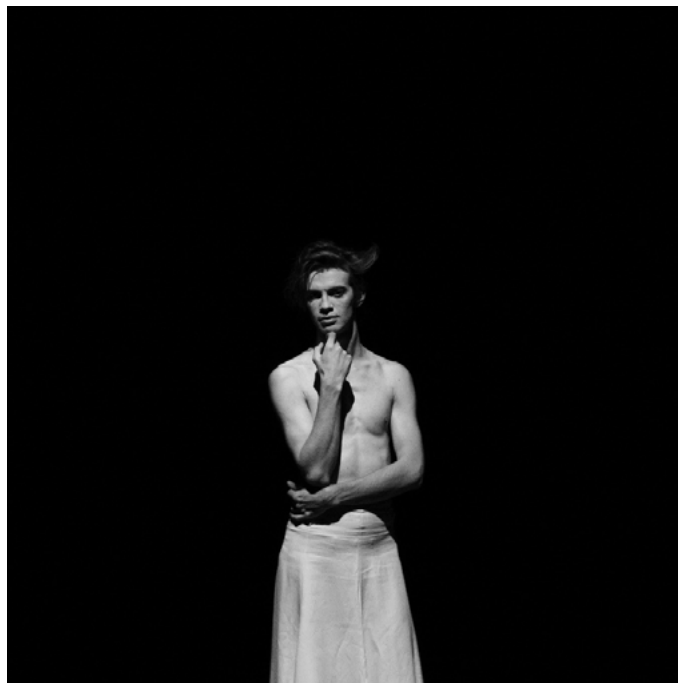


Figura 6: Walesca Timmen, fotografia em plano médio de Geison sem barba e com adereços, 2016.

Fonte: Walesca Timmen, Além do corpo #26, fotografia, 2016.

O conceito de multiplicidade, revelado ao analisar as imagens, abrange inúmeras discussões no que diz respeito à relação com a fotografia. Tal aproximação permeia o objeto tecnológico e é discutida amplamente por pensadores como Walter Benjamin (1987) e Vilém Flusser (1985), que compreendem a relação da multiplicidade como elemento-chave para entender como se confere a

distribuição da informação, onde a fotografia seria o objeto multiplicável. Contudo, o objetivo deste processo prático foi tratar da multiplicidade que advém da performance corporal, para então ser fotografada e filmada. Nesse sentido, Gilles Deleuze (1992) contribui para a reflexão teórica ao definir a multiplicidade enquanto um estado do ser.

Para ele, os conceitos de “uno” e “múltiplo” não são oposições que formam a multiplicidade, e não é na combinação destes contrários que se chega a ela. Deve-se questionar cada caso e como ocorre, pois é aí que se encontra a substância das ideias. Entende-se, então, que existe multiplicidade em tudo que é encarnado na “ideia” (DELEUZE, 1992, p. 174), no pensamento.

A partir dessa semântica, o conceito de multiplicidade é relacionado à poética desenvolvida com Geison. A construção de sentido, na exposição do corpo a diferentes estímulos, é refletida enquanto potência. Neste sentido, a multiplicidade é definida ao empregar o termo “E”, ou seja, como algo que acontece entre os elementos que a compõem. Nas ações que o corpo do ator executa existe um “E [...] que não é nem um nem outro, nem um que se torna o outro, mas que constitui, precisamente, a multiplicidade” (DELEUZE, 1998, p. 45). Estas posições que o corpo pode constantemente assumir, que não são conjuntos e nem elementos únicos, colocam o corpo como fronteira, sem, contudo, confundir-se com a noção de dualidade. Estar em meio a modificações de características e atribuições de elementos revela um corpo múltiplo em sua natureza. O corpo está sempre em transformação, sempre no meio, entre um estado e outro. Isso pode ocorrer por estímulos externos, como acessórios atribuídos ao vestuário ou até mesmo o som da música de Liniker, que instiga seu corpo a movimentar-se em determinado ritmo.

A investigação com o ator Geison encontrou o desfecho das captações em vídeo e fotografia, apresentando esta zona indeterminada em que as variações existem, entre os movimentos que acompanham a música e as modificações em relação ao vestuário, o uso de maquiagem e a pilosidade.

Deleuze (1997) escreve que a multiplicidade muda quando se acrescenta ou retira de determinada circunstância algum elemento que compunha aquele conjunto. Esta variação está acompanhada da noção de indeterminação, do vir a ser algo, e neste contexto apresenta o conceito de devir, pois “as multiplicidades não param, portanto, de se transformar umas nas outras, de passar umas pelas outras [...] não é de se espantar, a tal ponto o devir e a multiplicidade são uma só e mesma coisa” (DELEUZE, 1997, p. 27).

Com a mesma música e o mesmo palco de madeira, porém, executando movimentos de contração e expansão diferentes dos iniciais, o corpo é percebido de outro modo pelo ator, após as intervenções realizadas. Esta alteração é identificada por meio da relação com o espaço e a trilha musical, quando ele apresenta movimentos mais suaves e lentos. A performance revela características onde o conceito de devir vem ao encontro da poética. Deleuze escreve que:

Devir é jamais imitar, nem fazer como, nem ajustar-se a um modelo, seja ele de justiça ou de verdade. Não há um termo de onde se parte, nem um ao qual se chega ou se deve chegar. Tampouco dois termos que se trocam. A questão “o que você está se tornando?” é particularmente estúpida. Pois à medida que alguém se torna, aquilo em que ele se torna muda tanto quanto ele próprio (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 10).

Nesta construção infinita, o corpo é exposto sempre em via de tornar-se algo novo. Trata-se de percebê-lo como múltiplo, rico em potencialidades, que se mistura e incorpora modos por meio de estímulos externos.

Conforme escreve Maurice Merleau-Ponty (1999), ao estudar a essência da percepção, o corpo “[...] é sempre outra coisa que aquilo que ele é, sempre sexualidade ao mesmo tempo que liberdade, [...] nunca fechado em si mesmo e nunca ultrapassado” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 268-269). Contudo, “[...] o sujeito enquanto presença absoluta a si é rigorosamente indeclinável, e que nada pode advir-lhe do qual ele não traga em si mesmo o esboço” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 572). O corpo em devir de Geison traz consigo nesta poética, não um modelo do qual se deva partir ou imitar, mas, a potencialidade de transformar, sem, contudo, perder a consciência de si, da ideia que se tem da própria existência.

O DEVIR DE ANDERSON EM AMA: PERSONAGEM COMO PROPOSTA CRIATIVA

A prática do trabalho (2016), iniciada em colaboração com Geison Sommer, abriu espaço para pensar a poética por meio de um processo criativo similar com o Anderson Martins, já na primeira sequência de experimentos realizados. A metodologia de trabalhar a performance em dois momentos, separando-os com estímulos externos, seguiu nesta etapa do trabalho prático, sendo que a primeira ação foi escolher o som que o ator utilizaria.

A música Coccon, de Björk⁹, com ritmo lento, batidas marcadas e timbre agudo e calmo foi selecionada. Inicialmente, a cantora interpreta a melodia quase como uma canção de ninar, mas vai ganhando potência até chegar em notas mais altas e intensificar seu ritmo. A partir de então, possibilidades de relação entre a sonoridade e a interpretação corporal do ator foram pensadas e direcionadas. A performance foi filmada no espaço do teatro¹⁰, onde Anderson (Figura 7) estava com o cabelo raspado, sem barba, utilizando apenas uma sunga. Ele apresentava movimentos alternados de expansão e contração, rápidos e rígidos, que ganhavam intensidade conforme a trilha musical.

⁹ A música Coccon compõem o álbum Vespertine, lançado em 2001.

¹⁰ Espaço Cultural Victório Faccin, Santa Maria-RS.



Figura 7: Walesca Timmen, frame de vídeo em plano aberto de Anderson sem adereços, 2016.
Fonte: Walesca Timmen, Além do corpo, frame de vídeo. 2016.

Em um segundo momento, retomei as investigações em torno de uma personagem chamada Ama, latente em meu caderno de roteiro. Sua construção, contudo, não era amarrada nas linhas que seguiam e, sem um enredo exato, ela estava aberta a possibilidades em relação a sua existência.

Gerar e construir uma personagem implicam discussões que envolvem o campo do real versus o do ficcional. Esta relação constrói um diálogo com um universo de potencialidades criativas que são definidas de acordo com o ponto de vista de quem as escreve e de quem as interpreta. Diante desse encontro, o caminho de Ama exibiu fragmentos de inquietações pessoais minhas, em relação a um corpo político e agente de questionamentos sobre si.

Ama possuía algumas características descritas em um roteiro que havia sido pensado em 2014, mas, que não foi desenvolvido. O contexto principal de sua existência, nos escritos, era mostrar a pluralidade do corpo e sua potencialidade em relação a um ser que não está de acordo com os binômios mulher e homem. A personagem não teria um gênero definido e Anderson atuaria no papel.

Tornar desejos e anseios pessoais figurativos foi a motivação para escrever a história da personagem e, sob esta perspectiva, entendi que o cruzamento entre a realidade e a ficção metaforiza o sujeito e os discursos da minha vivência enquanto artista. Syd Field (1982) faz menção a esse respeito, quando escreve sobre a construção de personagens:

[...] O que todas as pessoas têm em comum? Somos o mesmo, você e eu; temos as mesmas necessidades, os mesmos quereres, os mesmos medos e inseguranças; queremos ser amados, ter pessoas como nós, ter sucesso, sermos felizes e saudáveis. Somos o mesmo, sob a pele. Certas coisas nos unem. O que nos separa? O que nos separa de todos os outros é o nosso PONTO DE VISTA – como

vemos o mundo. Cada pessoa tem o seu ponto de vista. PERSONAGEM É UM PONTO DE VISTA – é a maneira de olharmos o mundo (FIELD, 1982, p. 35-36).

O autor encontra no “ponto de vista” recursos para caracterizar o que diz respeito à relação entre íntimo e externo, entre o que é inerente a todos, mas se distingue ao encontrar sentidos e pesos diferentes para cada situação. Escrever a história de uma personagem é fragmentar esta relação sensível e pessoal, visando um diálogo com um mundo hipotético, que é organizado entre realidade e ficção, resultado da experiência de quem escreve e de quem interpreta.

A partir desta perspectiva, propus que retomássemos a construção de Ama, aliada à prática de utilizar a trilha sonora Coccon, assim como na primeira sequência de ações, como base para explorar movimentos em uma cadência constante. A diferença entre o primeiro experimento e o segundo, encontrava-se em ter a investigação baseada em uma personagem, no segundo experimento, em que as fotografias revelaram um corpo sensível a estes diferentes estímulos ao comparar as imagens (Figura 8 e Figura 9).



Figura 8: Walesca Timmen, fotografia em plano médio, Anderson vestindo sunga, 2016.
Fonte: Walesca Timmen, Além do corpo #04, fotografia, 2016.



Figura 9: Walesca Timmen, devir de Anderson em Ama com vestido, maquiagem e peruca, 2016.
Fonte: Walesca Timmen, Além do corpo #42, fotografia, 2016.

Para o ponto de transformação, foram atribuídos um vestido e uma peruca, além do ator ter se maquiado e depilado o corpo. Os movimentos performados depois das modificações eram muito diferentes dos iniciais, mais suaves e delicados, com menor número de torções. A multiplicidade de estados que o corpo assumiu decorreu destas mudanças provocadas, isto é, do que retiramos ou acrescentamos, e neste sentido encontrei uma natureza mutável.

O desenvolvimento de Ama, no caderno de roteiros, deixava em suspensão sua história. Esta abertura promoveu um lugar de reflexão entre a personagem e Anderson, e permitiu explorar a multiplicidade e o devir por meio da proposta do trabalho. Gilles Deleuze (1998), quando escreve a respeito da dualidade em relação ao conceito de devir diz que:

[...] já não há máquinas binárias: questão-resposta, masculino-feminino, homem-animal [...] A vespa e a orquídea são o exemplo. A orquídea parece formar uma imagem de vespa, mas, na verdade, há um devir-vespa da orquídea, um devir-orquídea da vespa, uma dupla captura, pois “o que” cada um se torna não muda menos do que “aquele” que se torna. A vespa torna-se parte do aparelho reprodutor da orquídea, ao mesmo tempo em que a orquídea torna-se órgão sexual para a vespa. Um único e mesmo devir, um único bloco de devir (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 10).

É possível pensar a relação delineada no encontro entre a personagem e o ator da mesma forma que a da vespa e da orquídea, isto é, uma relação onde a dualidade não existe, ela está justamente entre Ama e Anderson, ou um devir-Ama de Anderson, um devir-Anderson de Ama, que compreende uma só unidade, um corpo único.

A relação entre o ator e a personagem foi entendida como um diálogo, uma mistura, onde um conferiu outros estímulos, em que o resultado foi uma interação íntima performada ao som de uma música. Em um discurso à Academia Sueca pelo recebimento do Prêmio Nobel (1998), o escritor português José Saramago discorre, em alguns trechos, sobre a relação que estabelece com seus personagens literários:

Ao pintar os meus pais e os meus avós com tintas de literatura, transformando-os, de simples pessoas de carne e osso que haviam sido, em personagens novamente e de outro modo construtoras da minha vida, estava, sem o perceber, a traçar o caminho por onde as personagens que viesse a inventar, as outras, as efectivamente literárias, iriam fabricar e trazer-me os materiais e as ferramentas que, finalmente, no bom e no menos bom, no bastante e no insuficiente, no ganho e no perdido, naquilo que é defeito, mas também naquilo que é excesso, acabariam por fazer de mim a pessoa em que hoje me reconheço: criador dessas personagens, mas, ao mesmo tempo, criatura delas (SARAMAGO, 1998, n.p.)¹¹.

¹¹ Disponível em: <http://www.citi.pt/cultura/literatura/romance/saramago/est_dis2.html>. Acesso em: 10 dez. 2016.

As palavras de Saramago remetem à ideia de que suas personagens são parte dele, suas construções estão em sincronia com sua vida e suas experiências. Este caminho de referências é desenvolvido de acordo com o que está por vir, com o que estas figuras de sua existência poderiam contribuir para sua literatura. As relações montadas pelo escritor encontram no devir a multiplicidade de conjuntos, ou personagens, sendo que, nesta troca, o papel de criador se mistura com o de criatura, sugerindo unicidade.

A performance executada no palco do teatro deriva de contaminações entre Anderson e Ama. Na escolha dos movimentos, ele carrega alusões de suas experiências passadas, de sua formação enquanto ator. Ama traz para a cena elementos físicos, como a maquiagem e a peruca, que contribuem para a sua indefinição de gênero. Este encontro carrega a multiplicidade como condição de existência, pois “[...] cada indivíduo é uma multiplicidade infinita, e a Natureza inteira uma multiplicidade de multiplicidades perfeitamente individuada” (DELEUZE, 1997, p. 33). Neste sentido, a natureza seria as relações entre os indivíduos e as circunstâncias, que geram composições sempre em devir. Pode-se dizer, então, que o encontro entre ator e personagem resulta na relação devir-Ama de Anderson ou devir-Anderson de Ama.

SÉRIES FOTOGRÁFICAS: A PAUSA COMO RECURSO CRIATIVO

Durante o trabalho no espaço do teatro foram realizadas fotografias com a intenção de produzir imagens das transformações e multiplicidades desencadeadas com as performances dos atores. Em duas séries, que não são o registro de um espetáculo, mas de cenas construídas pelos corpos e aparelho fotográfico, quarenta e duas imagens foram selecionadas para compor o projeto Além do Corpo (2016).

Philippe Dubois (1998) escreve a respeito do ato de fotografar: “[...] não é mais possível pensar a imagem fora do ato que a faz ser” (DUBOIS, 1998, p. 15) ou seja, “a imagem foto torna-se inseparável de sua experiência referencial, do ato que a funda” (DUBOIS, 1998, p. 53). Nesse sentido, entende-se que o contexto em que o fotografado está inserido lança a base que revela a imagem. A partir desse pensamento, analisei as ações executadas pelos atores e as fotografias, com o objetivo de identificar sua leitura, considerando questões relativas à arte contemporânea.

O contexto inicial do trabalho implicava em definir algumas escolhas estéticas para as fotografias que seriam realizadas. Minha intenção era apresentar imagens com desenhos bem definidos do corpo, então optei por utilizar luzes duras, sem difusão, onde as sobras eram recortadas por limites acentuados em relação às zonas mais claras. A partir desta escolha defini os ajustes técnicos da câmera, como velocidade de captura, sensibilidade do sensor e a abertura óptica da lente, em relação à luminosidade do palco. Estas variáveis foram analisadas, pois se tratava de um local com pouca intensidade de luz, portanto, o tempo de exposição mínimo para aquelas condições era de 1/30 segundos. Estes dados implicaram diretamente nas escolhas estéticas que fiz ao trabalhar

a performance dos atores, pois se eles realizassem movimentos rápidos causaria um “rastros” na imagem e esta não era a intenção.

Falar destas escolhas técnicas implica em refletir sobre o tempo e os instantes na fotografia. Conforme Arlindo Machado (2015) escreve, “não podemos nos esquecer de que este único fragmento temporal que o acaso escolheu para congelar na foto é também ele composto de infinitos outros instantes que o obturador, todavia, não sabe distinguir” (MACHADO, 2015, p. 54). Para exemplificar sua ideia de deslocamento na imagem, ele cita uma fotografia de Jacques Henri Lartigue (Figura 10), capturada por uma câmera analógica, com “um tempo de exposição muito longo em relação ao movimento dos carros” (MACHADO, 2015, p. 55).



Figura 8: Jacques Henri Lartigue, Grand Prêmio Automobilístico da França, 1912.
Fonte: Machado (2015, p. 55).

Machado (2015) explica que:

se tivermos diante da câmera um motivo em movimento, a película ‘fixará’ não mais um momento absoluto, o aqui e agora imposto pelo acionamento do mecanismo, mas o deslocamento do motivo em vários “instantes” superpostos uns aos outros (MACHADO, 2015, p. 55).

A escolha criativa para o registro do corpo dos atores foi utilizar a pausa para não gerar este efeito do movimento, mas, sim, obter uma imagem sem “rastros”. Segundo Philippe Dubois (1998), o ato fotográfico imobiliza a ação. Captura o tempo que “torna-se, uma vez pego, um instante perpétuo: uma fração de segundo, decerto, mas [...] destinada também a durar, mas no próprio estado em que ela foi capturada e cortada” (DUBOIS, 1998, p. 168, grifo do autor). Em outra temporalidade, a fotografia é estabelecida como infinita, acrônica e estática. A interrupção dos curtos movimentos de Geison e Anderson reforçam a ideia de corte e captura.

Como um jogo de estátuas, os atores eram dirigidos em suas ações com o comando de “pare”. Essa escolha atribuiu à minha relação com o trabalho o poder de decisão em relação ao corte no movimento dos corpos pelo espaço, sem, contudo, determinar posições no palco do teatro. Deter a performance não implicava saber em qual posição os atores parariam, pois existem alguns

segundos que sucedem o comando, e o corpo ainda está em movimento, a parada não é instantânea. Neste sentido, o devir e a multiplicidade acompanhavam a proposta realizada, ao encontrar as posições que o corpo pôde constantemente assumir sem imitar, ou referir a algum modelo. Não se tinha um ponto de partida ou chegada, mas um comando de corte, isto é, a palavra “pare”, e em sequência ao corpo imóvel o ato fotográfico era realizado.

As fotografias do trabalho *Além do Corpo* (2016) foram produzidas no devir, no acaso da relação de tempo e captura. Para Dubois (1998), a inscrição na superfície sensível, quando a fotografia é produzida, pode decorrer de duas situações que envolvem movimento. A primeira ressalta o apagamento, ou um rastro na imagem deixado pela passagem rápida do sujeito ou do objeto. A superfície sensível não grava a imagem e ela desaparece, passa. A segunda é referente ao instantâneo que captura, congela um instante. Apesar de extremos, ambos os casos geram:

[...] um fora-de-campo muito particular: coloca fora-de-campo o próprio tempo (a duração crônica). Isso é evidente no primeiro caso: o movimento apaga-se por si mesmo, tudo o que se mexe, justamente, passa, [...] desliza na película, aflora-a sem nela deixar vestígios ou deixando poucos. O tempo resvala, desaparece. Resta apenas o imóvel, o petrificado de antemão, o que já está de certa forma fora do tempo. No segundo caso, o instantâneo também coloca o tempo fora-de-campo, mas de outra maneira: não pela ausência, mas pela parada, não pelo excesso de flou, que vai até a dissolução, mas pelo excesso de nitidez que congela e suspende (DUBOIS, 1998, p. 181-182, grifos do autor).

Quando os movimentos dos corpos são interrompidos e o ato fotográfico é realizado, o devir emerge da pausa. Essa ação constrói o momento único, que não imita. Nas fotografias, o tempo é suspenso e colocado “fora-de-campo” na imagem revelada. A duração desaparece e o instantâneo perpetua o corte de uma ação.

As performances realizadas ao som das músicas *Zero* e *Coccon*, por Geison e Anderson respectivamente, foram divididas em movimentos curtos. Os corpos se tensionavam, se estendiam e, então, paravam para o registro ser feito. Esta relação direta com o dançar frenético e, em seguida, imobilidade, revelou o conceito de pausa como elemento chave para compreender o desenvolvimento do trabalho prático.

Em seu livro *Identidades Virtuais: uma leitura do retrato fotográfico*, a pesquisadora Anna-teressa Fabris (2004) pensa a pausa em relação à fotografia por meio do pensamento de Phillippe Bruneau, conjugando-a com o conceito de sujeito que se refere “ao corpo em sentido biológico” (FABRIS, 2004, p. 57). Nas palavras da autora,

A pausa opera em uma outra direção, ao deter o fluxo do tempo graças a uma imagem imutável e reiterável. Essa imagem, que coloca em xeque a condição passageira da existência do sujeito, permite ainda multiplicar e tornar ubíqua uma

identidade sequencial em seu ritmo vital. “Semelhança” e “diferença” imbricam-se necessariamente no retrato, uma vez que ele pode afirmar tanto a unicidade da pessoa na multiplicidade dos sujeitos (personagem com traços de outros modelos) quanto a multiplicidade das pessoas na unicidade do sujeito (as diferentes máscaras que um retratado pode assumir) (FABRIS, 2004, p. 57-58).

O ato de pausar um movimento para uma fotografia imprime relações de casualidade no jogo entre o fotógrafo e a ação, e age na dinâmica da transitoriedade, revelando as diferenças e as multiplicidades dos seres. A pausa no trabalho realizado com Anderson e Geison ocorre após o comando de “pare” direcionado por mim. Os movimentos rápidos são cessados alguns segundos depois, e o desenho do corpo torna-se estático para a fotografia ser feita. Na pausa, o sujeito resgata sua “dessemelhança” (FABRIS, 2004, p. 58) diante de estereótipos, em oposição à pose, que utiliza artifícios para construir imagens baseadas em ideias de composição. Neste sentido, o trabalho fotográfico realizado (Figura 11 e Figura 12) com Anderson e Geison culminou em composições que exibem a potência dos corpos, ao abrir espaço para o acaso, nestes segundos que sucedem o “pare”, revelando sua multiplicidade.



Figura 11: Walesca Timmen, montagem em grade da primeira série fotográfica com os atores utilizando apenas sungas, 2016.

Fonte: Walesca Timmen, Além do Corpo, composição em grade. 2016.



Figura 12: Walesca Timmen, montagem em grade da segunda série fotográfica com os atores utilizando adereços, 2016.

Fonte: Walesca Timmen, Além do Corpo, composição em grade. 2016.

REFERÊNCIAS

- CRUZ, Felipe Branco. De batom, brincos e turbante, músico de Araraquara se destaca no YouTube. UOL. 6 nov. 2015. Disponível em: <<http://musica.uol.com.br/noticias/redacao/2015/11/06/ep-de-estreia-demusico-de-araraquara-resgata-soul-e-samba-rockbrasileiro.html>>. Acesso em: 10 out. 2017.
- DELEUZE, Gilles. Cinema I: A imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____; PARNET, Claire. Diálogos. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Escuta, 1998.
- _____. Diferença e Repetição. São Paulo: Editora 34, 1992.
- _____; GUATTARI, Félix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 4. Tradução de Suely Rolnik. São Paulo: 34. 1997.
- DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico e outros ensaios. Tradução de Marina Appenzeller. 2. ed. Campinas: Papirus, 1998.
- FABRIS, Annateresa. Identidades virtuais: uma leitura do retrato fotográfico. Belo Horizonte: UFMG, 2004.
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. 4. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- FONSECA, Darci Raquel. Corpo e Imagem: arte, ciência e tecnologia. 24º Encontro da ANPAP: Compartilhamentos na Arte: Redes e Conexões. Santa Maria: UFSM, 2015.
- FONTCUBERTA, Joan. O beijo de Judas: fotografia e verdade. 1. ed. São Paulo: GG Brasil, 2010.
- MACHADO, Arlindo. A ilusão especular: uma teoria da fotografia. São Paulo: GG Brasil, 2015.
- _____. Arte e mídia. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- _____. Made in Brasil: Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. 2. ed. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- SANTOS, Nara Cristina. O instante na imagem ótica e numérica: uma maneira de olhar o tempo na arte. 1997. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituição de Ensino, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1997.
- SARAMAGO, José. De como a Personagem Foi Mestre e o Autor Seu Aprendiz. Centro de Investigação para Tecnologias Interativas Universidade Nova de Lisboa, 1998. Disponível em: <http://www.citi.pt/cultura/literatura/romance/saramago/est_dis2.html>. Acesso em: 31 out. 2013.
- SHERMAN, Cindy. Cindy Sherman. Paris: Flammarion, 2006.

OBRAS DE ARTE COMPUTACIONAL: DESAFIOS PARA PRESERVAÇÃO E ARQUIVAMENTO NA CONTEMPORANEIDADE

Cristina Landerdahl

Este artigo foi escrito após a publicação do livro originado da dissertação de mestrado da autora. Aqui, traz-se partes breves do estudo sobre a preservação e o arquivamento de obras de arte computacionais no contexto da arte contemporânea, feito através de revisão bibliográfica, análise de dados de instituições e obras, e de um estudo de caso brasileiro. O trabalho desenvolvido buscou reconhecer e analisar as principais estratégias e métodos de preservação e arquivamento de obras de arte computacionais por meio do estudo de caso da obra obra Desertesejo (2000/2014), de Gilberto Prado, que faz parte do acervo do Instituto Itaú Cultural, de São Paulo (Brasil), a partir da observação e contextualização de casos de outras instituições, artistas e obras.

O cotidiano, nesta segunda metade do século XXI, está habitado por diversos dispositivos, como, por exemplo, celulares, tablets e computadores, tornando a interação e a interatividade comuns. As associações entre homem e máquina, humanos e dispositivos, estão a cada dia modificando as experiências do indivíduo e da sociedade pela transformação de seu ritmo e de sua percepção. As instituições museais e profissionais do campo das artes visuais estão atentos a estas transformações do fazer artístico.

As múltiplas linguagens da arte contemporânea que se utilizam de processos computacionais para sua instauração trazem consigo desafios relativos à sua apresentação, coleção, preservação e arquivamento. Para tanto, instituições, artistas, públicos e curadores apresentam alterações em seu comportamento frente aos projetos que são dependentes de software, sistemas e redes computacionais.

O artista contemporâneo que trabalha com arte computacional pode utilizar os softwares específicos para a sua criação, ou trabalhar em equipe com outros profissionais com conhecimentos técnicos específicos que possam ser utilizados para a instauração do projeto artístico planejado. Estes artistas fazem uso dos meios tecnológicos e dispositivos computacionais em diferentes momentos de instauração da obra, desde a criação até sua manutenção. Várias questões emergem a partir deste panorama, e uma delas é como a arte computacional produzida hoje será preservada e arquivada, possibilitando seu acesso no futuro.

As obras computacionais enfrentam desafios como a obsolescência tecnológica, a rápida degradação física, a complexidade dos processos e os custos elevados, questões tratadas por diversos autores de áreas como das Artes Visuais, da Arquivologia, da Informática e tantas outras. Como pode-se fazer frente a esta problemática? E, como as obras computacionais devem ser preservadas e arquivadas?

Pode-se pensar: o que de fato é mais relevante em um trabalho artístico e que deve orientar o planejamento do restauro de obras, neste caso, computacionais? Será a plataforma, o hardware ou software utilizados, ou a experiência, as sensações, o conceito e a memória do trabalho artístico?

Com a preservação e o arquivamento computacional de projetos artísticos, permite-se que sejam mantidas as memórias sociais e, através da arte, sejam delineadas características das identidades da sociedade. A produção artística computacional faz parte destas memórias sociais que devem ser mantidas, pois carregam consigo as marcas de seu tempo contemporâneo. A memória social é abordada sob o entendimento das tradições e operações sociais, comerciais e políticas que permitem que a civilização tenha continuidade de geração em geração.

A pesquisa no campo das Artes Visuais em História, Teoria e Crítica, sobre estratégias para a preservação e arquivamento de obras de arte computacionais, fazendo-se valer de questões da área da Museologia, é cada vez mais relevante, diante da obsolescência tecnológica. De acordo com o Conselho Internacional de Arquivos (CIA), é de 5 anos de vida útil, a não ser que esteja incluído na preservação sistêmica¹, e há a necessidade da documentação dos processos, do contexto e da instabilidade destas criações e dos aparatos utilizados.

É crescente a necessidade do estudo de métodos e procedimentos para a salvaguarda das obras, a partir de instituições de arte contemporânea que mantêm seu acervo de arte computacional seguindo normas, modelos e padrões, e de sites e portais que preservam os projetos artísticos e estudos de caso. Muitas vezes de modo colaborativo, profissionais de diferentes áreas trabalham em conjunto de maneira a auxiliar-se mutuamente para que se consiga reunir informação e documentação, buscando contribuir com a construção da memória da sociedade. Um exemplo, é a obra de Prado que foi tomada como estudo de caso do livro², que está disponível para novas experimentações.

Observou-se a aceitação da tecnologia nos domicílios através da popularização dos aparelhos de TV e depois com o uso de câmeras de vídeo portáteis, iniciando o encantamento do sujeito

¹ A preservação sistêmica é aquela feita a partir da adoção do Modelo OAIS - SAAI, de contemplação de normas, modelos e padrões.

² LANDERDAHL, C. Arte Computacional: Preservação e Arquivamento na Contemporaneidade, 2019. Disponível em: <https://www.ufsm.br/editoras/facos/wp-content/uploads/sites/746/2019/12/landerdahl_livro_OKtermo-1.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2020.

pelas tecnologias, também evidenciado no campo das artes através de diferentes projetos artísticos (VELLOSILLO in BEIGUELMAN, 2014, n. p., Locais do Kindle 2536-2542), propiciado, em parte, pelos preços mais acessíveis praticados pelas indústrias, facilitando a compra para os usuários, e assim iniciando uma cultura de consumo de tecnologia.

No contexto da arte contemporânea, as experimentações poéticas com a utilização da tecnologia computacional abriram caminhos para desenvolvimento de diversas linguagens, como internet art, software art, arte interativa, web art, instalações, entre outras. A construção do projeto artístico computacional passa por cálculos matemáticos desenvolvidos por computadores e seus algoritmos a partir dos comandos do artistas, chegando por fim à imagem, que é resultado da renderização do processo informático. Conhecimentos relativos a algoritmos, métodos numéricos e estrutura dos dados das obras, geometria e álgebra, além da percepção psicológica e física, complementam os fundamentos da estética e da teoria da arte, de acordo com Suzete Venturelli (2017, p. 1681).

O entendimento de conceito de obra de arte, para este trabalho, baseia-se em Oliver Grau, que define da seguinte maneira:

Uma obra de arte representa e focaliza um ponto de vista artístico particular. À parte todas as diferenças específicas de gênero, fixa conceitos, ideologia e hipóteses, preferências e normas estéticas e, consciente ou inconscientemente, segue as constelações sociais. (GRAU, 2007, p. 235).

Uma obra de arte está diretamente ligada ao artista que a instaura. Suas referências, pesquisas, técnicas e vivências determinam o projeto final, também, a sociedade na qual está inserido, suas regras e questionamentos. Por isso, é tão importante manter-se as obras de arte computacionais, pois sob diversos aspectos elas poderão carregar consigo informações de uma época e sua organização social. É o que Rinehart & Ippolito (2014, n. p., Local do Kindle 169-171) denominam como memória social.

Enquanto obras de arte computacionais no contexto da arte contemporânea, considera-se que elas são projetos que estão em processo. “Acreditamos que, distanciada dos conceitos clássicos de autenticidade, unicidade e originalidade, a obra de arte pode continuar apresentando-se como obra, mas também se assumir como projeto e como produto em processo” (SANTOS, 2004, p. 26)³, onde cada nova experiência estabelecida entre público e obra pode construir uma nova vivência que, possivelmente, será convergente com o entorno da sociedade na qual o indivíduo habita. Este indivíduo está passível às influências externas e não pode ser considerado um ente individual e sim um “sujeito pós-moderno”, com suas identidades não unificadas ao redor de um “eu” coerente (HALL, 2006, p. 12-13). Grau argumenta que

³ Santos toma como referencial teórico Walter Benjamin (A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, L. C. (Org.) Teoria da cultura de massas. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990, p. 209-240) para citar os conceitos de autenticidade, unicidade e originalidade.

[...] apenas obras de arte fixas são capazes de preservar ideias e conceitos duradouros e de conservar as declarações dos indivíduos ou de uma época. Uma obra aberta, que depende da interação com uma audiência contemporânea, ou sua variante avançada, que segue a teoria do jogo (a obra é estabelecida como jogo, e os observadores, de acordo com os “graus de liberdade”, como jogadores), implica necessariamente que as imagens perderam sua antiga capacidade de ser memória histórica e testemunho. Em seu lugar, instaura-se um sistema técnico durável, que serve de estrutura a imagens transitórias, arbitrárias, não reproduzíveis e infinitamente manipuláveis. A obra de arte como objeto único desaparece. Os computadores podem ser o melhor repositório de todos os tempos para a informação — desde que o sistema operacional ou meio de armazenagem não estejam desatualizados [...]. (GRAU, 2007, p. 238 - 239).

O fazer artístico, a intenção e o conceito da obra puderam ser trabalhados lado a lado com a “(r)evolução tecnológica” após a disseminação de novos dispositivos (GRAU, COONES & RÜHSE, 2017, p. 20). Da mesma maneira, a história, a teoria e a crítica da arte sofreram transformações, deslocando-se com as modificações ocorridas no campo da arte contemporânea, como, por exemplo, o papel do público como interator, e da utilização de aparatos tecnológicos nos projetos artísticos.

No percurso da arte, as transformações foram constantes, o que perpassa sua criação, produção, visualização, disponibilização e manutenção (SANTOS, 2004, p. 258), transfigurando a arte contemporânea, mais especificamente na arte computacional (GRAU, COONES & RÜHSE, 2017). Estas transformações são frequentemente caracterizadas por funcionalidades e substratos de mídia variável, passando por processos computacionais através de hardwares e softwares, embarçando sua preservação e arquivamento (LANDERDAHL, 2019, p. 35), por apresentarem peculiaridades, como, por exemplo, a efemeridade e a interatividade. Estes dispositivos e elementos tecnológicos, por meio de sua presença constante no cotidiano do sujeito contemporâneo, foram modificando seu comportamento e seu posicionamento estético (VELLOSILLO in BEIGUELMAN, 2014, n. p., Locais do Kindle 2547-2552).

Pela diversidade do cenário que compõe os projetos artísticos contemporâneos, as obras computacionais ascendem a discussão sobre o papel das instituições museológicas frente a aspectos relativos à preservação, documentação e arquivamento. A obsolescência tecnológica⁴, a rápida degradação física, a complexidade dos processos e os custos elevados são abordados a partir de iniciativas em diversos países do mundo. Mas, ainda, encontram dificuldades em ter uma visão linear dos projetos para conseguir propor algum protocolo, pois cada uma das obras pode ser criada a partir da utilização de diferentes softwares e hardwares, além da intervenção física do autor.

⁴ Relativo à obsolescência, é necessário ressaltar que a ISO 14.721, no Modelo OAIS (Open Archival Information System), através do CIA determina o período de 5 anos como temporalidade de acesso aos arquivos computacionais. Disponível em: <<https://www.iso.org/standard/57284.html>>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Frequentemente, as atualizações da tecnologia aliadas ao fazer artístico superam “a capacidade de resposta de museus e coleções” (VELLOSILLO in BEIGUELMAN, 2014, n. p., Locais do Kindle 2566). Neste mesmo sentido, Priscila Arantes (2018) observa que as instituições ainda não estão preparadas para acompanhar o percurso da tecnologia, resultando em obras que pouco a pouco estarão desatualizadas.

As modificações técnicas e tecnológicas, trazidas pela utilização cada vez mais presente de dispositivos e aparatos computacionais dentro do campo das Artes Visuais nas últimas décadas, fez com que as configurações do espaço expositivo também tivessem que passar por adaptações para a exposição de obras de arte contemporânea. Um espaço que expõe Arte Moderna pode não atender a todas as necessidades que as obras contemporâneas apresentam, sobretudo, de arte computacional, como iluminação adequada, tomadas suficientes para a alimentação de dispositivos que utilizam energia elétrica, possibilidade de colocação de telas e projetores de maneira segura e adequada, sem comprometer a obra, para detalhar alguns elementos.

As transformações sofridas pela arte não se deram somente pela introdução da tecnologia informática no campo artístico, mas, sim, por uma mudança evidenciada por Yves Michaud (2007, p. 11), quando o

[...] movimento de desaparecimento da obra como objeto e pivô da experiência estética chegou progressivamente ao seu fim. Aí onde haviam obras somente restam experiências. As obras foram sendo substituídas na produção artística por dispositivos e procedimentos que funcionam como obras e produzem a experiência pura da arte, a pureza do efeito estético quase sem ataduras nem suporte, salvo talvez uma configuração, um dispositivo de meios técnicos geradores daqueles efeitos.⁵

A arte torna possível humanizar a tecnologia com obras que ganham vida através dos dispositivos e aparatos. Os projetos artísticos computacionais possibilitam que o artista trabalhe, consciente de sua vinculação com a realidade social da experimentação por ele proposta, com operações poéticas que surgem de um processo aberto de criação.

O uso destas tecnologias informáticas implicam também na organização do ambiente das instituições que expõem a arte computacional, necessitando que os espaços expositivos, como museus e galerias, normalmente tenham “que construir estruturas ou paredes para esconder computadores ‘feios’ e precisar atribuir pessoal à manutenção contínua do *hardware*” (PAUL, 2007), viabilizando

⁵ [...] *movimiento de desaparición de la obra como objeto y pivote de la experiencia estética llegó progresivamente a su fin. Ahí donde había obras solo quedan experiencias. Las obras han sido reemplazadas en la producción artística por dispositivos y procedimientos que funcionan como obras y producen la experiencia pura del arte, la pureza del efecto estético casi sin ataduras ni soporte, salvo quizá una configuración, un dispositivo de medios técnicos generadores de aquellos efectos.*

ações artísticas, e fomentando as práticas e os encontros entre artistas, pesquisadores e público.

Estas experimentações com dispositivos da tecnologia computacional na arte são uma realidade irreversível, e estão modificando a configuração das instituições expositivas por meio das características destas obras, que necessitam de espaços diferentes daqueles projetados para contemplação ou mesmo para a participação passiva. O produto deste sistema instituído pela associação da arte e da tecnologia modifica, entre outras coisas, o papel do público, que passa de observador a interator, tornando-se um agente integrado nesta relação com o projeto artístico. E este, através de sua interação com as obras, tem a possibilidade de refletir a partir de questionamentos propostos pelo artista.

Os museus que expõem arte contemporânea devem estar preparados para esta nova estética instaurada a partir da experiência, com a obra em constante processo, em espaços que comportem a interação do público. Mas, além disso, devem ser capazes de manter suas atribuições de apropriação, exposição e preservação das obras características destas instituições. Desta maneira, as prerrogativas do museu não devem ser simplesmente modificadas, mas sim, agregadas a outras possibilidades no seu campo de atuação, que estão sendo descobertas, como a integração com estas linguagens tecnológicas que constituem “dispositivos complexos, instáveis, maleáveis, sempre em transformação”, como afirma Anne Cauquelin (2005, p. 126).

Em relação à preservação e ao arquivamento das obras de arte que utilizam a tecnologia computacional no contexto da arte contemporânea, as instituições museais enfrentam dificuldades quanto a rápida obsolescência dos equipamentos, seja de peças físicas que se tornam ultrapassadas ou dos hardwares e softwares que deixam de funcionar, devido a complexidade dos processos e os altos custos de manutenção (BAGGIO & FLORES, 2013). Essas dificuldades podem interferir na relação entre obra computacional e museu, pois sua preservação e seu arquivamento se dá de maneira heterogênea.

Peter Weibel (2009, p. 89), artista, teórico e curador em arte e ciência⁶, e Diretor Executivo (CEO) do ZKM (Alemanha) desde 1999, diz que a indústria é um dos inimigos dos artistas, profissionais e instituições que se preocupam com preservação digital, pois as leis de consumo induzem à renovação dos aparatos tecnológicos em não mais de cinco anos, sem considerar as necessárias atualizações constantes de softwares, que são requeridas para o bom funcionamento das máquinas e obras. Na tentativa de burlar a obsolescência e outros problemas relativos ao acesso a longo

⁶ *He became a central figure in European media art on account of his various activities as artist, media theorist, curator, and as a nomad between art and science.* Disponível em: <<https://zkm.de/en/person/peter-weibel>>. Acesso em: 20 fev. 2018.

prazo de obras artísticas computacionais, existem métodos de preservação⁷ e arquivamento destes projetos.

Com participação essencial na análise do processo de manutenção da obra computacional está o artista, na medida em que atenta em fornecer informações e documentos sobre o projeto original, transferindo ao espaço expositivo, junto com sua obra, as descrições, referências e indicações de como devem mantê-la, ou seja, disponibilizar junto com a obra sua “documentação expandida” (ARANTES, 2018), com o maior detalhamento possível das informações. Os processos de atualização e, muitas vezes, de reinterpretação ou restauro dos projetos artísticos computacionais devem, preferencialmente, contar com o acompanhamento do(s) autor(es) da obra e/ou sua equipe de trabalho. Desta maneira, a sistematização das ações a serem aplicadas será decidida de acordo com as intenções do artista, suas atitudes e seus conceitos.

Ao longo da pesquisa de mestrado, foi estabelecida a análise de cinco instituições museais que de alguma maneira preservam a arte computacional, com um exemplo de obra que faz parte do seu acervo — Instituto Itaú Cultural, com *Desertesejo* (2000) de Gilberto Prado; MoMA, com *Pac-Man* (1980) de Toru Iwatani; ZKM, com *The Legible City* (1989-1991) de Jeffrey Shaw; Solomon Guggenheim, com *TV Garden* (1974/2000) de Nam June Paik; Museu Rainha Sofia, com *6 TV Dé-Coll/age* (1963/1995) de Wolf Vostell —, que reafirmam que o esforço constante das instituições e seus colaboradores está sendo recompensado, pois efetivamente vêm conseguindo manter algumas obras para que não se limitem a documentação de exposições anteriores. Em alguns casos, é preciso inserir a obra que não utilizava dispositivos informáticos para este contexto, como *TV Garden* (1974), de Nam June Paik, e *6 TV Dé-Coll/age* (1963/1995), de Wolf Wostell, para que elas possam ser vistas, e não somente suas filmagens, fotografias ou outro tipo de documentação. Com isto, tenta-se demonstrar que a tecnologia informática pode ser um meio de manter algumas obras originalmente analógicas, ou mesmo atualizar sua tecnologia, sendo preferencialmente feitas de acordo com normas e padrões internacionais, a exemplo do MoMA.

⁷ Consta no Dicionário Brasileiro de Terminologias Arquivísticas (2005, p. 117) a definição de método de arquivamento: “seqüência de operações que determina a disposição dos documentos de um arquivo ou coleção, uns em relação aos outros, e a identificação de cada unidade”, onde arquivo é considerado, na mesma publicação, como: “conjunto de documentos produzidos e acumulados por uma entidade coletiva, pública ou privada, pessoa ou família, no desempenho de suas atividades, independentemente da natureza do suporte; instituição ou serviço que tem por finalidade a custódia, o processamento técnico, a conservação e o acesso a documentos; instalações onde funcionam arquivos [...]”. Disponível em: http://www.arquivonacional.gov.br/images/pdf/Dicion_Term_Arquiv.pdf. Acesso em: 06 mar. 2019.

Descrição dos seguintes métodos: migração ou conversão, refrescamento, emulação, encapsulamento, preservação de tecnologia, reinterpretação ou restauro, arqueologia digital, pergaminho digital. Além de sites e portais para a preservação da arte computacional.

LANDERDAHL, 2019, p. 97-129. Disponível em: <https://www.ufsm.br/editoras/facos/wp-content/uploads/sites/746/2019/12/landerdahl_livro_OKtermo-1.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2020.

O estudo de caso da obra *Desertesejo* (2000) mostrou que através das decisões do artista, conseguiu realocar-se tecnologicamente no século XXI, atualizando sua experiência sem deixar para trás as questões propostas em sua versão original. Através do acompanhamento mais aprofundado do projeto artístico de Gilberto Prado, pode-se observar que o processo de manutenção de uma obra dependente da tecnologia informática deve ser feito de maneira constante. Em qualquer fase do processo criativo da obra, ou em outro momento de sua instauração, é preciso que ocorra o acompanhamento. Este seguimento pode proporcionar escolhas de ações a serem feitas para garantir a longevidade dos trabalhos artísticos. É de grande relevância que a preservação de obras computacionais seja feita a partir da adoção do Modelo OAIS e ISO 14.721⁸, de contemplação de normas, modelos e padrões, possibilitando a interconexão de arquivos em bancos de dados existentes em todo o mundo, seja em plataformas online⁹ ou em acervos de espaços museais. Esta preservação sistêmica é adotada por diversas instituições que preservam objetos computacionais, e tem como objetivo possibilitar acesso e entendimento de obras que utilizam a tecnologia computacional. Através do trabalho dos diversos profissionais envolvidos nos processos e ações necessárias para a preservação destes projetos, será conseguido o arquivamento seguro destas informações.

Na prática, os procedimentos e ações executados na obra *Desertesejo* mostram a necessidade de se acompanhar o funcionamento das obras computacionais, para que haja a detecção de ajustes e atualizações que possibilitem novas exposições destes projetos artísticos. *Desertesejo*, para ter sua experiência garantida, passou por ajustes e atualizações, como, por exemplo, a modificação do seu plugin e a adaptação de seu gráfico, para mais adiante ser feita a reinterpretação ou restauro.

Os métodos de preservação e arquivamento mais comumente utilizados em projetos artísticos computacionais são: migração ou conversão, refrescamento, emulação, encapsulamento, preservação de tecnologia, reinterpretação ou restauro, arqueologia digital e pergaminho digital (LANDERDAHL, 2019, p. 112 a 129). Deve-se observar a aplicação destes métodos dentro de um contexto de confia-

⁸ Consta no Dicionário Brasileiro de Terminologias Arquivísticas (2005, p. 117) a definição de método de arquivamento: “seqüência de operações que determina a disposição dos documentos de um arquivo ou coleção, uns em relação aos outros, e a identificação de cada unidade”, onde arquivo é considerado, na mesma publicação, como: “conjunto de documentos produzidos e acumulados por uma entidade coletiva, pública ou privada, pessoa ou família, no desempenho de suas atividades, independentemente da natureza do suporte; instituição ou serviço que tem por finalidade a custódia, o processamento técnico, a conservação e o acesso a documentos; instalações onde funcionam arquivos [...]”. Disponível em: http://www.arquivonacional.gov.br/images/pdf/Dicion_Term_Arquiv.pdf. Acesso em: 06 mar. 2019.

⁹ A publicação apresenta três iniciativas de plataformas online para interconexão de banco de dados de obras computacionais, são elas: DOCAM Research Alliance, Variable Media Questionnaire (VMQ) e Archive of Digital Art (ADA) (LANDERDAHL, 2019, p. 112-129).

bilidade, de acordo com Miguel Ferreira (2006), que define a preservação digital como a competência que garante a acessibilidade da informação digital, ou computacional, garantindo suficiente qualidade e autenticidade¹⁰ para possível interpretação futura através de plataforma diferente da original. O método de reinterpretação, ou restauro, é aquele que proporciona maior abrangência na estrutura da obra, com grande possibilidade de modificação, pois é feita através de uma nova estruturação do trabalho.

De acordo com as características da obra a ser preservada, outros métodos podem ser mais adequados do que a reinterpretação. No caso de Desertesejo, este foi o método que garantiria um maior tempo de funcionamento sem atualizações mais complexas. A participação do artista, seja presencial ou por meio de documentação com orientações, é fundamental para que se possa decidir como proceder caso uma obra se torne obsoleta, cabendo ao seu autor decidir se deve atualizá-la para continuar a expô-la, ou deixá-la completamente original e perdê-la com o passar do tempo. Acredita-se que a atuação do artista no processo de preservação das obras poderá garantir a efetividade e maior integridade da sua atualização.

De maneira ativa, especialistas de áreas diversas estão organizando-se através de portais, sites, associações, conferências, exposições e outros eventos, para buscar soluções para as problemáticas da manutenção dos projetos artísticos computacionais. Do mesmo modo, as instituições museais estão aumentando o alcance do escopo dos departamentos de conservação para que se mantenham resolutos diante da missão de manter as obras de arte de seu acervo.

Muitas possibilidades estão sendo utilizadas e implementadas, mas até o momento não há confirmação de que alguma delas seja definitiva. Pode-se acompanhar o trabalho desenvolvido em diversos países, muitos deles de maneira colaborativa. Isto demonstra que é preciso estabelecer pesquisas e experimentações na tentativa de criar guias e protocolos para auxiliar na salvaguarda destas obras a partir da prática e do conhecimento teórico de acadêmicos e da atuação de profissionais.

A memória social adquirida pelos usuários e interatores dos anos atuais é muito diferente daqueles que estavam iniciando sua trajetória com os computadores, no início dos anos 2000. Hoje, o mundo virtual é de certa maneira trivial, bem como sua exploração, que se dá a partir de qualquer aparato conectado à internet. Telefones celulares, tablets, computadores e tantos outros dispositivos possibilitam que grande parte da sociedade contemporânea consiga estar conectada a qualquer lugar ou situação do planeta, em tempo real, participando de uma avalanche de informações e experiências com velocidade crescente. Desertesejo, com seu tempo de contemplação do ambiente virtual de maneira desacelerada, tirando o usuário da sua corrida rotineira, pode levantar questões relevantes quanto ao modo o qual está se utilizando o tempo, em que são cumpridas as tarefas muitas vezes sem observar o que está ocorrendo ao redor e sem considerar todos aqueles que estão compartilhando o mesmo espaço.

¹⁰ Conarq. Disponível em: <http://conarq.gov.br/images/publicacoes_textos/conarq_presuncao_autenticidade_completa.pdf>. Acesso em: 08 mai. 2019.

Sobre o interator na obra reconstruída de 2014, acredita-se que sua importância é mantida, seja na instalação ou na obra online. Ainda que na instalação exista a vantagem de se estar posicionado no local da exposição da obra, atualmente no Itaú Cultural, a relação do interator com a tela acontece de maneira mais intensa. A obra, quando exibida em tela curva de grande tamanho, abrange em torno de 120° do campo visual do visitante, e permite o posicionamento do usuário em pé diante do aparato, aumentando assim, a sensação de pertencimento ao ambiente virtual. Este arranjo da exposição também viabiliza a participação de terceiros, que partilham do mesmo espaço físico da obra, sem interagir, observando o cenário a partir de pontos diferentes, sem a possibilidade da escolha, mas partilhando a situação vivenciada pelo interator.

No contexto da preservação e do arquivamento, após sua reconstrução, *Desertesejo* pode ter amplificado sua importância, mesmo perdendo sua autenticidade. Além de ser uma obra que faz parte da história da arte contemporânea brasileira, que trouxe aplicações e usos inéditos nas Artes Visuais com a utilização de tecnologia computacional envolvendo interatividade e sensação de imersão, este projeto artístico serve hoje como referencial também de atualização. O trabalho de restauração foi feito dentro da instituição museal por uma equipe transdisciplinar que incluiu o artista Gilberto Prado, Marcos Cuzziol e Jonathan Biz Medina, profissional terceirizado responsável pela modelagem 3D. Um dos resultados obtidos após o término deste processo, foi a oportunidade de potencializar as características originais de *Desertesejo*, através dos dispositivos tecnológicos disponíveis em 2014. Conseguiu-se, assim, deslocar a obra no tempo, através da sua adaptação, consolidando-a nos dispositivos do contexto atual para que houvesse interação com o público de acordo com as experiências adquiridas ao longo dos últimos 20 anos. A continuidade das características de *Desertesejo* que Prado julgou essenciais no seu restauro reafirmam sua importância, sua relevância quando lançada no ano 2000, e, após sua reconstrução, faz emergir indagações, como a de Marcos Cuzziol (2018): “O que de fato interessa se *Desertesejo* for desenvolvido para um plugin VRML ou num engine de games como o Unity 3D?”

Pode-se observar que questões importantes da obra original foram mantidas na sua reconstrução, como a poética, o desejo, a sensação de estar perdido, de não saber onde está. Isto ocorreu a partir das escolhas do artista, que foram seguidas pelos outros participantes do procedimento de reinterpretação de *Desertesejo*. Modificaram-se todos os outros fatores componentes da obra, como o equipamento informático original e o programa de computador no qual foi criada, o desenho gráfico do deserto, a passagem das cores no horizonte, entre outros detalhes.

Mas, por que isso é importante? Pelo fato de que os caminhos escolhidos poderiam ter sido bem diferentes, se assim fosse a preferência de Prado. No caso do artista ter decidido que a obra continuasse a ser executada nos equipamentos originais, na mesma máquina na qual foi hospedado no início dos anos 2000, com tamanho de arquivo bem pequeno, se compararmos com o arquivo atual e, ainda, em telas de computadores dos usuários que escolhessem acessar via web, o desfecho nos dias atuais seria diferente. Acredita-se que a obra manteria sua relevância, a inovação pelo uso do computador na simulação de um deserto, mas a receptividade deveria ser distinta, pois os interatores dos dias atuais são diferentes. As experiências modificam os indivíduos, e os de hoje são

diferentes daqueles do final do século XX. Os dispositivos providos de telas cada vez mais “realistas” obedecem ao toque em tempo real, as quais conseguem interligar quaisquer duas pessoas distantes fisicamente, mas muito perto no mundo virtual. Os anos 2000, quando também foi produzida *Desertesejo*, começou a modelar uma sociedade virtual, que vai se acostumar a passar seu tempo em um universo diferente, paralelo.

O futuro algum dia se torna presente, e o presente rapidamente se torna passado (Haruki Murakami).

REFERÊNCIAS

- ARANTES, P. Entrevista. 07 de novembro de 2018, via email, com documentação por meio de áudios. Entrevista feita à distância concedida a Cristina Landerdahl.
- BAGGIO, C. C.; FLORES, D. Documentos Digitais: preservação e estratégias. 2013. Disponível em: <<https://furg.emnuvens.com.br/biblos/article/view/2654/2395>>. Acesso em: 24 jan. 2018.
- BEIGUELMAN, G. & MAGALHÃES, A. G. (2014). Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais. Ed. Peirópolis e Edusp. E-book. ISBN: 978-85-7596-354-8
- CAUQUELIN, A. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo : Martins, 2005.
- CUZZIOL, M. Entrevista sobre a obra Desertesejo e coleção de obras cibernéticas do Itaú Cultural. 26 de setembro de 2018, São Paulo - Brasil. Entrevista presencial concedida a Cristina Landerdahl.
- FERREIRA, M. Introdução à preservação digital: conceitos, estratégias e actuais consensos. Universidade do Minho, Escola de Engenharia, 2006.
- GRAU, O. Arte virtual: da ilusão à imersão. Tradução Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan. - São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.
- GRAU, O.; HALLER, S.; RÜHSE, V.; HOTH, J.; SCHILLER, D.; SEISER, M. Documenting Media Art: Towards a social WEB 2.0-Archive for MediaArtHistories and integrative Bridging Thesaurus. In: Newest Art History. Wohin geht die jüngste Kunstgeschichte? Verband österreichischer Kunsthistorikerinnen und Kunsthistoriker, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/fCHy3s>>. Acesso em: 23 out. 2017.
- LANDERDAHL, C. Arte Computacional: preservação e arquivamento na contemporaneidade. Santa Maria, RS. E-book. Ed. FACOS, 2019. ISBN: 978-85-8384-088-6 Disponível em:<https://www.ufsm.br/editoras/facos/wp-content/uploads/sites/746/2019/12/landerdahl_livro_OKtermo-1.pdf>. Acesso em 14 abr. 2020.
- LANDERDAHL, C. Arte computacional: preservação e arquivamento na contemporaneidade. Dissertação de Mestrado defendida no PPGART -Universidade Federal de Santa Maria, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19322/DIS_PPGAV_2019_DALLA_COSTA_CRISTINA.pdf?sequence=1>. Acesso em 14 abr. 2020.
- MICHAUD, Y. El arte en estado gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética. México: FCE, 2007.
- PAUL, C. The Myth of Immateriality - Presenting & Preserving New Media. Cambridge: The MIT Press, 2007. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/45f6/c3e23f5ae0beae8961db5a67a1f6eb569baf.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2018.
- RINEHART, R. & IPPOLITO, J. Re-collection: Art, New Media, and Social Memory. Leonardo Book Series. Edição do Kindle, 2014.
- SANTOS, N. C. Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2004.
- VENTURELLI, S. Arte computacional e pesquisa. In: Anais 16º ANPAP (2017). Disponível em: <<http://anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/172.pdf>>. Acesso em: 11 maio 2017.
- WEIBEL, P. in ART PRESS 2. Trimestrel nº12. Arts Technoquiques, Conservation & Restauration. Février/Mars/Avril 2009. Bilingual.
- ZKM - Zentrum Für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. Disponível em: <zkm.de>. Acesso em: 18 dez. 2017.

MEDIAÇÃO DO FACTORS 4.0: COMPARTILHANDO A EXPERIÊNCIA

Rittieli D'Avila Quaiatto

Na produção em Arte e Tecnologia, o uso dos dispositivos tecnológicos possibilita ultrapassar o cenário tradicional das exposições, implicando alterações nos modos de realização da curadoria, da expografia, da montagem, da mediação, e, como consequência, provoca diferentes níveis de comunicação com o público. Nas exposições com esse recorte, a mediação existe como parte das estratégias realizadas para promover a aproximação do público com as mostras, e caracteriza-se ainda como parte de um sistema maior no qual estão inclusos outros aspectos, como a produção de catálogos, folders de divulgação e publicações online nas redes sociais.

Assim, percebe-se que do mesmo modo que a arte passou por mudanças, também o fez o seu público - que hoje se encontra mais ativo perante às exposições, fator que ocorre devido à necessidade de interação e/ou participação presente em algumas obras e trabalhos. Nesse contexto, a mediação do público é um dos elementos que perpassa as práticas museológicas contemporâneas, pensada nesta pesquisa a partir da expografia, do contato com os artistas e da interação com as obras. Quem visita o espaço expositivo - seja ele um museu, uma galeria ou um espaço alternativo - relaciona-se com a arte também a partir da mediação, pois essa interação faz parte do projeto de uma exposição.

Entretanto, quando se refere à produção em Arte e Tecnologia, é necessário que os aspectos de aproximação sejam considerados de um ponto de vista mais específico e que as estratégias para interação sejam diferenciadas das exposições de arte tradicionais.

ARTE E TECNOLOGIA: RELAÇÕES ENTRE OBRA, EXPOSIÇÃO E PÚBLICO

Interatividade, mutabilidade, conectividade, efemeridade e a não linearidade são características pontuais recorrentes das obras de arte tecnológicas, aspectos que, para Edmond Couchot (2003), alteraram o sentido estrito da comunicação baseada em emissor, receptor e mensagem. A arte tecnológica interativa pressupõe uma parceria, uma colaboração e uma conectividade que acabam incluindo muito mais o visitante no ambiente expositivo. Os artistas não são mais autores únicos de suas obras, podendo envolver outros profissionais como programadores e cientistas. Em relação ao público, um aspecto interessante é que existe a necessidade da contribuição do mesmo para que a obra atinja seu potencial enquanto arte interativa.

As produções permitem que o visitante se torne interator e proporcionam uma experiência distinta para o mesmo. O público agora habita o espaço expositivo de outra maneira. Essa relação é complexa e está sujeita a diferentes interferências, físicas, sonoras ou visuais, podendo aproximar o público ou afastá-lo da obra.

A tecnologia digital permitiu um tipo de interatividade no qual a obra se atualiza e modifica sua estrutura (imagética, sonora ou outra qualquer) de acordo com algum tipo de interação com o público. A obra não existe sem a presença do público, que faz parte do sistema-obra e cuja presença e forma de participação são pensadas desde o processo de criação da obra pelo artista. (SOGABE, 2014, p. 64).

A obra de arte tecnológica atinge seu potencial interativo quando ocorre a ação do público, o qual desenvolve papel decisivo neste gênero de produção. Essa relação evidencia a influência direta, tanto do público quanto do espaço expositivo, na poética realizada pelo artista. O público possui outras necessidades, busca a interação, a experimentação, participando mais ativamente das obras. De acordo com Nara Cristina Santos, “a produção da arte tecnológica possibilita uma relação distinta do espectador, do participante, agora interator, de modo mais direto com a obra, integrando-a no seu processo sistêmico de vir a ser” (2006, p. 483). Assim, o interator é induzido a explorar tanto o objeto artístico quanto o espaço no qual ele se encontra.

Os festivais de Arte e Tecnologia surgiram como um circuito específico para discutir essa produção, a partir da necessidade de abrir espaço no campo da arte para tal vertente. Eles também exerceram papel fundamental na difusão e fomento das pesquisas na área, sobretudo, em seus primórdios, pois atuaram como espaços para consolidar a Arte e Tecnologia.

FESTIVAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA - FACTORS

O FACTORS é realizado anualmente pelo Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABART), desde agosto de 2014, e se estabelece a partir de ações expositivas, no campo das Artes Visuais, convidando artistas reconhecidos nacional e internacionalmente, como também artistas que estão iniciando pesquisas em poéticas digitais. Ademais, ele destaca-se por proporcionar ao público o contato com projetos e produções artísticas, aproximando os visitantes do campo da Arte e Tecnologia. Tem como espaço principal da mostra a sala de exposições Cláudio Carriconde, localizada no Centro de Artes e Letras (CAL), no campus da Universidade Federal de Santa Maria.

Desde 2017, o evento ocorre com curadoria de Nara Cristina Santos¹ (PPGART/UFSM) e

¹ Professora Doutora, coordenadora do LABART.

Mariela Yeregui, em parceria com a Universidad Tres de Febrero (UNTREF/Argentina). O FACTORS 4.0 integrou também uma das ações da Bienal Internacional de Arte Contemporâneo de América del Sur - BIENALSUR, marco km 1055 no CAL/UFSM, nos dias 30 de agosto a 01 de setembro de 2017.

A cada ano, o festival é desenvolvido a partir de uma temática diferente e em 2017 o tema proposto foi a Bioarte, área que trabalha as relações entre arte, biologia e natureza. As obras selecionadas trabalhavam com ressignificações de elementos naturais, modificados a partir da interferência de diversas tecnologias. Ao todo, foram selecionadas onze obras/projetos: 'Evolução de uma partida', de Ana Laura Cantera (UNTREF/Argentina); 'Edúnia', de Eduardo Kac (SAIC/Estados Unidos); 'Auscult', de Fernando Codevilla (UNIFRA); 'Rizosfera FM', de Gabriela Lílian Munguía Ortíz (UNTREF/Argentina) e Guadalupe Chávez Prado (UNTREF/Argentina); 'Máquinas de Choque 1', de Gilbertto Prado (UAM/USP); 'Bot_anic', de Guto Nóbrega e o grupo NANO (UFRJ); 'Rio Callado', de Paula Guersenzvaig (UNTREF/Argentina); 'PLNT3', de Raul Dotto (UFSM) e Walesca Timmen (UFSM); 'Trans(forma)ção Assistida', de Rebeca Stumm (UFSM); 'Jardim Colaborativo', de Yara Guasque (UDESC); e, 'Robôs Mistos', do grupo Robots Mestizos (UNTREF/Argentina).



Figura 1: Entrada do FACTORS 4.0.
Fonte: Acervo do LABART/Cássio Lemos, 2017.



Figura 2: Vista do FACTORS 4.0.
Fonte: Acervo do LABART/Cássio Lemos, 2017.

A organização da exposição, dentro de um espaço expositivo institucional, envolve diversas áreas de conhecimento e uma equipe qualificada, e o processo de montagem requer diferentes habilidades para que o conceito estabelecido pela curadoria seja materializado. O FACTORS não possui uma equipe fixa e profissional que realize a montagem. Deste modo, conta com os integrantes do LABART, bolsistas e voluntários, integrantes que podem ou não permanecer na sequência dos anos e com uma equipe técnica do Laboratório de Informática do CAL/UFSM, com dois funcionários vinculados ao projeto de extensão. Portanto, o planejamento antecipado, a formação da equipe e a distribuição de tarefas a serem cumpridas durante o evento é de grande importância. O compartilhamento do trabalho da curadoria e da expografia, em constante relação com os integrantes da equipe, se torna essencial para a realização do festival.

Compreende-se que abordar o tema da mediação inserido no campo da Arte, Ciência e Tecnologia pode envolver o ponto de vista do artista que produz uma obra tecnológica, a proposta curatorial, o espaço expositivo, no qual será exibida a obra, a configuração e montagem da exposição, até as dinâmicas que serão usadas para aproximar o público da mostra através da mediação. A partir destas considerações, foram pensadas as estratégias de mediação utilizadas no festival. Uma das questões importantes para a realização de um evento deste porte é a formação de equipes responsáveis por cada função. No caso do festival, em suas edições anteriores, a mediação foi realizada pela própria organização do FACTORS, devido à existência de um grupo constituído por integrantes do LABART, que pensa todos os aspectos do evento, em diferentes níveis de atuação. Na edição de 2015, a mediação também foi realizada por estudantes da disciplina de Arte Mídia I, ministrada pela Professora Nara Cristina Santos no Curso de Graduação em Artes Visuais/UFSM.

O FACTORS contribui, no contexto contemporâneo, ao reunir no sul do país, obras e projetos nacionais, internacionais e também valorizar produções locais. Assim, ajuda a inserir no circuito expositivo artistas que estão iniciando suas pesquisas na área, bem como apresenta ao público conjuntos diversos de propostas a cada edição do evento. Torna-se importante objeto de pesquisa por tratar-se de um festival desenvolvido em locais que não são adequados às suas necessidades e pelo fato de exigir intensa adaptação e reconfiguração para proporcionar a experiência pretendida ao público.

A MEDIAÇÃO DO FACTORS 4.0: DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

me·di·a·ção sf

1 Ato ou efeito de mediar. 2 Ato de servir como intermediário entre pessoas, grupos, partidos, noções etc., com o objetivo de eliminar divergências ou disputas. 3 COM Ato de servir como intermediário entre o comprador e o vendedor; corretagem. 4 JUR Intervenção por meio da qual se procura chegar a um acordo. 5 Procedimento que visa aproximar as partes interessadas para o fechamento de um contrato ou negócio. 6 FILOS Processo criativo

por meio do qual se passa de um termo inicial a um termo final [...]. (DICIONÁRIO MICHAELIS ONLINE, grifo nosso)².

O termo mediação pode ser ligado a diferentes áreas do conhecimento, usado comumente no âmbito do Direito, da Educação e Comunicação. A palavra tem origem do latim 'mediatio' e significa interferência ou intervenção³. Sabe-se que alguém que atua como mediador está entre duas partes, desempenhando o papel de um terceiro elemento em uma relação. Na comunicação, o mediador denota um aproximador, um conciliador, cuja atividade pode ser desenvolvida por diferentes profissionais. Também se entende a mediação como “uma estratégia de comunicação com caráter educativo”, que se utiliza de várias técnicas para “fornecer aos visitantes os meios de melhor compreender certas dimensões das coleções e de compartilhar as apropriações feitas.” (DESVALLÉS e MAIRESSE, 2013, p. 53).

No processo de instauração da exposição, ocorre um fluxo de troca de informações e um diálogo entre as diferentes instâncias de produção. O mediador elabora seu discurso considerando as delimitações da curadoria (que por sua vez é desenvolvida com limites institucionais), suas ações, e, também, as necessidades da produção apresentada. É importante que o mediador esteja presente durante o processo de concepção da exposição para que assim consiga ampliar seu repertório de informações e elaborar um pensamento crítico sobre o que está sendo exibido/discutido. Conforme Carmen Mörsch (2011, s.p), “uma intermediação autorreflexiva reconhece sua cumplicidade nesses processos e se questiona acerca de possibilidades de ação”. Essas questões foram consideradas no desenvolvimento do projeto de mediação para o FACTORS 4.0, bem como a premissa da experiência proposta pelo festival.

Nesse sentido, para o projeto de mediação do festival, optou-se pela criação de um grupo dedicado exclusivamente para pensar nos diálogos de aproximação entre o público e a exposição. Coordenado pela autora deste artigo, o grupo contou com oito estudantes voluntários da disciplina de História da Arte 3, ministrada pela Professora Nara Cristina Santos no Curso de Graduação em Artes Visuais/UFSM.

Os estudantes não tinham experiência ou proximidade com mediação cultural e pouca com Arte e Tecnologia, então foram convidados para participar das reuniões semanais realizadas pela organização do evento no LABART, além de dez reuniões específicas direcionadas para a mediação.

Para auxiliar na comunicação entre os mediadores, foram criados dois grupos, um na rede social Facebook e outro no aplicativo de mensagens WhatsApp, permitindo a troca de materiais e bibliografia. O ambiente virtual se tornou um interessante espaço de trocas, no qual os integrantes puderam tirar dúvidas, organizar cronogramas de reuniões, sugerir leituras, compartilhar links de

² Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/MEDIA%C3%87%C3%83O/>.

² Disponível em: <https://pt.glosbe.com/pt/la/media%C3%A7%C3%A3o>.

conteúdo sobre os artistas e sobre as pesquisas que cada um estava desenvolvendo.

Como método para o projeto, foi elaborado um passo a passo de atividades e exercícios para ser realizado até o momento da abertura da exposição. Inicialmente, o grupo buscou definições para a função que desenvolveriam no festival, reunindo autores e bibliografias sobre mediação. Em um segundo momento, foram realizados seminários, nos quais cada integrante apresentou conceitos sobre Arte e Tecnologia, para discutir o contexto no qual o festival estava inserido.

Na sequência, ainda em forma de seminários, discutiram-se as fichas técnicas da exposição, recebidas da curadoria, que tratavam sobre os artistas e obras do festival. Cada integrante escolheu dois artistas e pesquisou suas biografias e trajetórias de produção artística, além de informações adicionais sobre a obra que seria exposta. Neste momento, a intenção da pesquisa prévia era de que o grupo desenvolvesse argumentos para contextualizar as obras sem isolá-las no âmbito do festival. As últimas reuniões do grupo foram dedicadas a discutir sobre o cuidado com as obras, pois algumas delas propunham participação e os mediadores ficariam responsáveis também por orientar os visitantes sobre os cuidados durante o festival.

Além das informações levantadas e dos dados obtidos a partir das fichas técnicas, os mediadores puderam discutir de maneira mais direta com os artistas durante a montagem da mostra. Assim, debateram sobre os aspectos da autonomia das obras, suas poéticas, cuidados e características de produção e manutenção, relacionando as pesquisas feitas para a mediação aos discursos elaborados pelos artistas.



Figura 3: Mediadores colaborando na montagem da obra Máquinas de Choque 1, junto ao artista Gilbertto Prado.

Fonte: Acervo do LABART/Cássio Lemos, 2017.

Cabe destacar aqui os diferentes anseios dos artistas em relação à mediação de suas obras. Durante as conversas, alguns pediram para que o grupo restringisse a mediação e orientasse o público para interagir com a obra sem “explicar” ou informar algo além do que estava na ficha técnica; em contrapartida, outros pediram para que os mediadores dialogassem com o público sobre todos os aspectos da obra, perpassando pelos conceitos, os materiais utilizados e o modo como as obras foram produzidas. Ainda, existiram aqueles que pediram aos mediadores para se aproximarem do público apenas se percebessem alguma inquietação ou curiosidade; do contrário gostariam que não mantivessem diálogo em relação às suas obras.

A MEDIAÇÃO DO FACTORS 4.0: APLICAÇÃO E DESDOBRAMENTO

Durante os três dias em que esteve em funcionamento, a exposição recebeu uma quantidade considerável de visitantes, em torno de 70 por dia, a maioria estudantes da UFSM. Destaca-se que o fluxo das visitas se manteve constante, o que permitiu uma abordagem mais continuada por parte dos mediadores com cada visitante. Entretanto, no último dia a exposição recebeu duas turmas de ensino médio no mesmo turno, vindas do Colégio Politécnico da UFSM, contabilizando mais de 60 alunos acompanhados por duas professoras. Os estudantes foram recebidos pela coordenadora da ação de mediação e por três mediadores, e, a partir deste momento, puderam ser feitas algumas observações mais específicas sobre a aplicação do projeto.

Lembrando que a sala de exposições não comportaria todos os alunos, foram formados grupos menores, em torno de 15 visitantes para cada mediador. A visita ocorreu com dois grupos por vez, dentro da sala, enquanto o restante permanecia com os mediadores no hall. Apesar da surpresa, os mediadores relataram a experiência como positiva, pois favoreceu a praticar o que haviam estudado. Segundo o grupo, foi desafiador quando os estudantes fizeram muitas perguntas pontuais sobre o funcionamento, os conceitos, a história e o contexto das obras.

Comparando a turma de adolescentes aos demais visitantes, ficou evidente a diferença de postura exigida: nesta ocasião, o projeto de pesquisa desenvolvido previamente se mostrou mais necessário. Percebeu-se que visitantes desta faixa etária estão mais intimamente ligados à tecnologia e às diferentes interfaces apresentadas na exposição e, por isso, exigiram muita contextualização e conhecimento por parte dos mediadores, mais em relação à tecnologia do que à arte. Em dado momento, percebeu-se que os estudantes atribuíram à exposição um caráter de entretenimento e ludicidade.

É importante perceber que as tecnologias digitais podem modificar as sensações dos interatores, alterando o modo como ele atua nas exposições. Historicamente, o público se acostumou a não tocar e não interagir com as obras, o que causa certa surpresa quando se depara com uma exposição interativa de Arte e Tecnologia Digital.

Para o artista e pesquisador Milton Sogabe (2015), a relação de inserção do público na obra ocorreu como um processo no decorrer da história, mas, a partir do século XX, fica mais evidente as discussões sobre a participação do público nas artes visuais e também nas outras manifestações artísticas.

No contexto da tecnologia digital, presenciamos na arte interativa um público com um maior grau de participação na obra, e com o artista precisando pensar mais na presença do público em várias etapas do processo de criação da obra. (SOGABE, 2015, p. 34).

No caso deste grande grupo de visitantes, a mediação dividiu-se em dois momentos: no primeiro, ficou clara a necessidade de desconstrução do conceito tradicional sobre o comportamento em exposições de arte (receberam a orientação da professora para que não falassem e não tocassem em nada); e, no segundo, o diferencial foi que os mediadores se utilizaram do discurso afirmativo, no sentido de lembrar o público que, apesar da experiência e do entretenimento proporcionado, eles estavam diante de obras/projetos de arte. Em uma exposição dessa natureza, quando o público é cercado por diferentes elementos ao mesmo tempo, sejam eles visuais, táteis e/ou sonoros, é comum que os visitantes atribuam caráter de entretenimento às obras; no entanto, pode ser uma oportunidade para que o mediador reúna o grupo e reafirme o contexto da visita.



Figura 4: Alunos do Colégio Politécnico durante o FACTORS 4.0.
Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

Durante o festival, pôde-se perceber que, apesar do intuito inicial da equipe mediadora de aproximar o público da exposição, convidando-o para participar e interagir, muitos visitantes não quiseram uma aproximação por diferentes motivos, muitas vezes pela ausência de interesse, outras por não se sentirem confortáveis devido a certo desconhecimento, timidez ou receio de causar algum acidente. Nesse caso, o mediador foi responsável por apresentar o tema da exposição, introduzindo possíveis diálogos a partir das obras/trabalhos, ao mesmo tempo em que buscava não impedir a interpretação nem a curiosidade do público.



Figura 5: Mediação acontecendo na obra Rio Callado, da artista Paula Guersenzvaig.
Fonte: Acervo do LABART/Walesca Timmen, 2017.

Para Ángela García Blanco (1999), deve-se ter cuidado na concepção da linguagem da exposição para que o discurso utilizado não seja acessível apenas para o público especializado. Isto posto, é interessante ponderar o “conhecimento prévio” exigido em uma exposição de Arte e Tecnologia. Como colocado anteriormente, a tecnologia faz parte do cotidiano, inserida nas mais diversas atividades do dia a dia das pessoas, o que pode ser considerado uma condição facilitadora no momento de experienciar um festival como o FACTORS. Porém, mesmo com conhecimento prévio sobre os aparatos tecnológicos e interfaces presentes nesse tipo de exposição, como computadores, tablets, celulares e jogos eletrônicos, o público prefere se manter como observador, pois acredita que não pode ou não sabe como interagir com estes dispositivos em uma exposição de arte.

É curioso perceber que, por se tratar de uma exposição ocorrida em âmbito institucional, grande parte do público era estudante do CAL. Teoricamente, esse público estaria mais confortável para interagir com a mostra por estarem familiarizados com o contexto, serem alunos do Curso de Graduação em Artes Visuais e/ou áreas afins. Porém, a maior parte dos estudantes do CAL exigiu dos mediadores um papel explicativo, mostrou maior interesse em dados específicos e informações técnicas, se afastando ou não permitindo uma experiência a partir da poética das obras. Assim, pôde-se constatar que mesmo o público com conhecimento prévio, e/ou inserido no campo da arte, mantém algumas ressalvas perante às exposições tecnológicas.

É importante ressaltar que esta experiência exigiu uma postura ativa do grupo, visto que o fluxo de visitantes foi intenso e as obras eram compostas por elementos naturais e muitas estavam dispostas no chão. Na mediação de exposições dessa natureza, torna-se evidente a importância do

cuidado com as obras, fator que exige do mediador uma atenção dobrada, pois é necessário prezar pela integridade da exposição sem interferir na experiência do público, sem constrangê-lo ou intimidá-lo e, ainda assim, incentivá-lo a experienciar a exposição, apoiando um percurso previsto pela curadoria. De acordo com o interesse do visitante, os mediadores se dedicaram simultaneamente a aproximar o público das propostas e a evitar acidentes e danos às obras durante a interação e/ou manipulação pelos visitantes, ou seja, conseguiram executar ambas tarefas com propriedade.



Figura 6: Mediação na obra Ausculta, do artista Fernando Codevilla.
Fonte: Acervo do LABART/Fernanda Pizzutti, 2017.

A mediação, como diálogo, precisou ser aberta para que o público manifestasse seus próprios conceitos a partir do que estava vendo e experienciando. Nesse momento, o mediador, acima de tudo, pode atuar com caráter crítico e problematizador, não simplificando o processo de comunicação, mas instigando o público a interagir e pensar sobre o que está experienciando. Concorda-se com a ideia de que

[...] a experimentação se processa no desenvolvimento do percurso da mostra, ao longo da qual o visitante constrói sua interpretação do conjunto apresentado, articulando as informações que lhe são oferecidas por textos, documentos expostos, vídeos, filmes que estimulam a percepção de conteúdos de sentido. (GONÇALVES, 2004, p. 60).

Na atual conjuntura, entende-se que a mediação existe como parte das estratégias que complementam a noção de experimentação apresentada por Lisbeth Rebollo Gonçalves. Nesse sentido, atribuir à mediação uma potência discursiva, e considerar a autonomia do mediador (mesmo quando reproduz discursos fechados), pode contribuir para pensar novas estratégias que contemplem as exposições de Arte e Tecnologia Digital, nas quais o mediador possa atuar além das funções de guia/monitor e utilize discursos além do Afirmativo/Reprodutivo.

O FACTORS 4.0 apresentou onze produções, divididas em dois espaços, mediadas por oito mediadores e pela autora desse artigo. A presença dos artistas in loco proporcionou ao público

outra relação com as obras e, por consequência, com a exposição, pois muitas dúvidas eram direcionadas a eles, mesmo com os mediadores presentes no espaço expositivo. A possibilidade de um diálogo direto com os artistas intensificou a relação do público com a mostra.

Considerando esta experiência, percebe-se que os mediadores de Arte e Tecnologia precisam ter seu conhecimento e suas habilidades constantemente atualizados, pois nosso objeto de pesquisa e estudo está em constante desenvolvimento e mudança: a Arte e Tecnologia. A produção existente, a partir desta vertente, exige de todos os agentes envolvidos nesse sistema, tais como curadores, artistas, museólogos e mediadores, conhecimento em diferentes áreas, não só na arte, mas também em outras, como física, biologia, robótica. Este conhecimento transdisciplinar torna-se imprescindível, pois dele dependem as ações realizadas antes, durante e após a exposição, evitando maiores problemas.

CONSIDERAÇÕES

Durante esta experiência de mediação, ficou evidente que muitas vezes o público se identifica com a produção devido aos materiais e suportes utilizados, pois faz uso diário destas interfaces. Entretanto, este mesmo público, por vezes, não se aproxima das experiências poéticas propostas a partir destas linguagens por estranhamento, por um caráter de entretenimento ou pelo fato de se sentir deslocado ou inexperiente frente à tecnologia. Neste contexto, cabe ao mediador desconstruir essas premissas de maneira séria e comprometida, ao mesmo tempo em que tenta proporcionar ao público a problematização da própria exposição como experiência artística.

Na mediação das exposições que trazem obras tecnológicas, é fundamental a inserção dos mediadores no processo de organização e montagem. No projeto de mediação desenvolvido para FACTORS 4.0, percebeu-se que o mediador não poderia ficar alheio ao trabalho desenvolvido pelos outros núcleos da organização e desenvolvimento do festival. O projeto fundamentou-se em levantamento bibliográfico sobre os assuntos pertinentes ao festival, discussões e seminários que colaboraram para a construção de um pensamento crítico conjunto no que concerne à mediação de exposições de Arte, Ciência e Tecnologia.

O papel desempenhado pelo mediador precisa estar em convergência com o argumento da curadoria, com a proposta expográfica e com os aspectos tecnológicos das obras. E, para isso, não poderiam desenvolver seu papel depois que todos os outros aspectos estivessem resolvidos, ou que a exposição estivesse montada. As atividades propostas no grupo de mediadores do FACTORS promoveram uma compreensão mais abrangente do festival, no qual a função do mediador não ficou restrita apenas ao período da exposição, mas inserida em uma dinâmica de ações e pesquisas anteriores, para facilitar o diálogo com o público.

Constatou-se que os mediadores que atuam em exposições de Arte, Ciência e Tecnologia precisam ter um conhecimento básico também sobre os aparatos técnicos utilizados, especificida-

des de cada obra, bem como sobre o cuidado, manutenção e conservação das mesmas durante a exposição. Essas funções fazem com que a atuação do mediador ultrapasse o papel anteriormente desenvolvido por ele, enquanto agente que adentra ao processo da exposição somente na etapa final.

A partir desta experiência, surgiram questões que podem contribuir para aprimorar as próximas edições do evento, bem como para exposições de Arte e Tecnologia em geral.

REFERÊNCIAS

- BIENALSUR. Pasaporte Bienalsur. Catálogo de cartografia. UNTREF/Argentina, 2017.
- BLANCO, Ángela García. La Exposición: um médio de comunicaci3n. Madrid: Akal, 1999.
- COUCHOT, EDMOND. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: EDUFRGS, 2003.
- DAVALLON, JEAN. A mediaç3o: a comunicaç3o em processo? Prisma.com: Revista de Ci4ncia da Informaç3o e Comunicaç3o do CETAC, n.4, jun. 2007. Dispon3vel em: < <http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/view/645/pdf>>. Acesso em: jan. 2018.
- DESVALLÈES, André; MAIRESSE, François (editores). Conceitos-chave de Museologia. S3o Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de S3o Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013.
- FACTORS 4.0 é Bienalsur [recurso eletr3nico] : cat3logo da exposiç3o 2017 : Festival de Arte, Ci4ncia e Tecnologia do RS / organizaç3o: Nara Cristina Santos, Mariela Yeregui. – Santa Maria, RS : Ed. PPGART, 2018. Dispon3vel em: < http://coral.ufsm.br/editorappgart/images/Noticias/Catlogo_FACTORS_OK-1.pdf>. Acesso em: jul. 2018.
- GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. Entre cenografias: o museu e a exposiç3o de arte no s3culo XX. S3o Paulo. EDUSP, 2004.
- MÖRSCH, Carmen. Trabalhar na contradiç3o. Traduç3o do alem3o: Marcelo Backes. Copyright: Goethe-Institut e. V., Humboldt Redaktion, 2011. Dispon3vel em: < <http://www.goethe.de/wis/bib/prj/hmb/the/156/pt8622710.htm>>. Acesso em: set. 2018.
- MÖRSCH, Carmen. Numa encruzilhada de quatro discursos. Mediaç3o e educaç3o na documenta 12: entre Afirmaç3o, Reproduç3o, Desconstruç3o e Transformaç3o”, in Peri3dico Permanente n. 6, fev, 2016. Dispon3vel em: < <http://www.forumpermanente.org/revista/numero-6-1/conteudo/revista/numero-6-1>>. Acesso em: jun. 2018.
- PLAZA, JULIO. Arte e Interatividade: autor-obra-recepç3o, in Revista eletr3nica Brassilpaissdooofuturoboross, 1990. Dispon3vel em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/arte_e_interatividade.pdf>. Acesso em: jun. 2017.
- SANTOS, Nara Cristina. Hist3ria da Arte e Tecnologia: um estudo a partir do percurso de Diana Domingues. XXVI Col3quio do Comitê Brasileiro de Hist3ria da Arte, 2006. Dispon3vel em: < http://www.cbha.art.br/coliquios/2006/pdf/54_XXVICBHA_Nara%20Cristina%20Santos.pdf>. Acesso em: ago. 2017.
- SOGABE, Milton. Falsa interface como recurso po4tico na obra interativa. ARS (S3o Paulo) [online]. 2014, vol.12, n.24, pp.62-69. Dispon3vel em: < <http://www.scielo.br/pdf/ars/v12n24/1678-5320-ars-12-24-00062.pdf>>. Acesso em: jul. 2018.
- SOGABE, Milton. O p3blico na estrutura da obra Metacampo. In SANTOS, Nara. 24º Encontro da Associaç3o Nacional de Pesquisadores em Artes Pl3sticas. Santa Maria, RS. 2015. P3g. 1533-1549. Dispon3vel em: <http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/milton_sogabe.pdf>. Acesso em: maio. 2018.
- WEIZMANN, Eliane. Mediaç3o cultural em exposiç3es interativas: FILE uma experi4ncia. In: CONFAEB, 22., 2012. Arte/Educaç3o: Corpos em Tr3nsito. S3o Paulo: 2012. Dispon3vel em: < https://faeb.com.br/site/wp-content/uploads/2018/01/XXII-CONFAEB-REDUZIDO_Parte2.pdf >. Acesso em: dez. 2018.

A BIENALSUR E A TECNOLOGIA COMO ESTRATÉGIA EXPOSITIVO-CURATORIAL

Natascha Rosa de Carvalho

Idealizada no ano de 2015, a Bienal Internacional de Arte Contemporânea da América do Sul, BIENALSUR, surge a partir de uma iniciativa da União da Nações Sul-Americanas (UNASUL), com o objetivo de reunir a produção artística contemporânea da América do Sul em um grande evento cultural. De acordo com o então secretário-geral da UNASUL, Ernesto Samper, a proposta consistia em apresentar “o melhor da pintura, da escultura, da representação artística e da arte digital da América do Sul, para converter-se em um eixo articulador da região”¹ (SAMPER, 2015, s.p).

Ainda em 2015, a UNASUL elege o colecionador de arte Aníbal Jozami, reitor da Universidad Nacional Três de Febrero (UNTREF), como diretor da bienal, que assume sua organização junto à instituição de ensino argentina. Como uma das suas primeiras ações, a UNTREF passa a promover os Encontros Sul Global, evento de realização periódica, a fim de debater questões sobre a arte contemporânea com vistas no projeto da bienal. O primeiro Encontro Sul Global, intitulado “Para a Bienal da UNASUL”², é realizado em novembro de 2015, em Buenos Aires (ARG), no MUNTREF Museu da Imigração – Sede Hotel de Imigrantes, com a participação de 17³ profissionais entre artistas, curadores, críticos e colecionadores de arte.

Na mesa de abertura do encontro, Jozami pontuou o objetivo de estar se desenvolvendo uma nova bienal com foco a partir das produções artísticas sul-americanas:

Essa é a primeira bienal impulsionada por um conjunto de nações, que é o conjunto das 12 nações que integram a América do Sul e que integram a União de Nações Sul-Americanas. E por que nos propusemos a fazer isso? Porque acreditamos que a arte e a cultura – e quando dizemos arte, estamos falando de arte em todas suas expressões – na América do Sul têm em um altíssimo nível, mas isso não tem sido suficientemente reconhecido no resto do mundo.⁴ (JOZAMI, 2015, s.p).

¹ Tradução nossa. Disponível em: <http://unasur.int/es/node/226>

² Tradução nossa. Título original: Hacia la Bienal de UNASUR.

³ A saber: Stéphane Aquin (USA), Alicia de Arteaga (ARG), Claudia Casarino (PRY), Ramón Castillo (CHI), Dias & Riedweg (BRA/SUI), Ticio Escobar (PRY), Voluspa Jarpa (CHI), Aníbal Jozami (ARG), Gilles Lipovetsky (FRA), Jorge Macchi (ARG), Charly Nijensohn (ARG), Teresa Parodi (ARG), Daniel Santoro (ARG), Gabriela Siracusano (ARG), Luiz Augusto Teixeira de Freitas (BRA/POR), Tatiana Trouvé (FRA) e Diana Wechsler (ARG).

⁴ Tradução nossa. Original, em espanhol, disponível em: [youtube.com/watch?v=Pdp2nr2mAKA](https://www.youtube.com/watch?v=Pdp2nr2mAKA)

Após dois encontros Sul Global, em fevereiro de 2016, o projeto da bienal é oficialmente apresentado na Feira de Arte Contemporânea ARCO, em Madrid (ESP), com uma alteração em seu nome: não mais associada à sigla da união, passa a se chamar Bienal Internacional de Arte Contemporânea da América do Sul, BIENALSUR. Diferente das demais bienais de arte contemporânea, o projeto prevê um modelo de curadoria plural e descentralizada, por meio de uma convocatória aberta. Essa chamada – pública e gratuita – de tema livre, não compreende um argumento curatorial, ou recorte temático prévio, de modo que não há um limitador quanto aos temas das propostas inscritas.

Expandindo a proposta inicial, a BIENALSUR admite a participação não só de países sul-americanos, ao compreender que a chamada “questão sul” se expande além de limites geográficos. Estariam em oposição ao norte – Estados Unidos e Europa – aqueles países e comunidades que se encontram à margem desse eixo articulador que domina o sistema da arte. Conforme Nestor Garcia Canclini (2017), neste contexto, o termo “sul”

[...] se tornou palavra chave para os que, na arte, nas ciências sociais e na política tentam ao mesmo tempo abranger e reivindicar os que não se encaixam nas enciclopédias: os países não europeus, os migrantes nas metrópoles, os excluídos por motivos de raça, gênero ou – ainda sendo acadêmicos ou políticos do norte – sofrem por se ocupar do que acontece fora da Europa e dos Estados Unidos. (CANCLINI, 2017, s.p.)

Desse modo, artistas e curadores de todo o mundo inscrevem suas obras e propostas expositivas na convocatória aberta da BIENALSUR que, ao fim do período de submissão, recebe 2.543 propostas. Destas, são selecionadas pelo Conselho de Curadoria BIENALSUR 2017 e pelo Conselho Internacional de Curadoria da BIENALSUR⁵ 379 propostas para compor a primeira edição da bienal. Sobre a proposta curatorial, Diana Wechsler, diretora artístico-acadêmico da BIENALSUR, ressalta como propósito:

[...] definir um formato e um funcionamento pelo qual a arte de distintas regiões do planeta não se integre como mera cota de diversidade, mas que possa alcançar visibilidade na diversidade, a partir do respeito pelas singularidades, redefinindo os posicionamentos tradicionais, complexificando as relações, recuperando tradições, estabelecendo outros laços entre espaços e tempos, sendo congruentes, enfim, com o novo paradigma pós-autônomo que permite repensar a cena da arte e da cultura contemporâneas. (WECHSLER, 2018, p. 22. Tradução nossa.)

⁵ Conselho composto por: Jeanine Meerapfel (DEU), Andrés Duprat, Diana Wechsler, Fernando Farina, Florencia Battiti e Liliana Piñeiro (ARG), Néstor García Canclini (ARG/MEX), Marie-Cécile Zinzou (BEN), Fábio Magalhães e Tadeu Chiarelli (BRA), Ivonne Pini (COL), Estrella De Diego (ESP), Albertine de Galbert (FRA), Abdellah Karroum (MAR/QAT), Ticio Escobar (PRY), Rodrigo Quijano (PER), Lionel Bovier e Hans Ulrich Obrist (SUI).

O fato de não haver restrições em relação às temáticas conferiu um caráter bastante independente para cada exposição selecionada, ainda que estivessem unidas pela marca da BIENALSUR. Cada proposta curatorial pode ser desenvolvida com certa autonomia institucional, uma vez que a bienal não interfere diretamente nas mostras pelo mundo. Entendemos esse tipo de curadoria, que parte de uma proposta central e se expande em múltiplas possibilidades, independentes entre si, como uma curadoria tentacular.

Após selecionadas as 379 propostas, a Equipe Curatorial desenvolveu cinco grandes eixos curatoriais de acordo com os temas comuns abordados nas propostas: Curadorias BIENALSUR, Arte no Espaço Urbano, Coleção de Coleções, Arte e Ação Social, Arte nas Fronteiras. Posteriormente, cada uma das propostas foi associada a, pelo menos, um dos eixos.

Em setembro de 2017, a primeira edição da BIENALSUR finalmente foi inaugurada com uma estrutura coerente ao que havia sido planejado ao longo de dois anos: exposições e mostras foram realizadas em 16 países, de 32 cidades, em 84 sedes, criando uma rede de integração a partir da América do Sul. A partir do Km 0, localizado no MUNTREF, onde aconteceu o primeiro Encontro Sul Global, foi traçando-se uma cartografia (Figura 1), tal qual haviam idealizado os organizadores, que passou por cidades e províncias da Argentina, Austrália, Benin, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, Espanha, França, Guatemala, Paraguai, Peru, Uruguai, Venezuela chegando ao Km 18.360, em Tóquio, no Japão.



Figura 1: Cartografia BIENALSUR.

Fonte: Site BIENALSUR.

BIENALSUR 2019: SEGUNDA EDIÇÃO

A segunda edição da BIENALSUR começou a ser organizada logo após sua primeira edição, finalizada em dezembro de 2017. Seguindo a proposta que deu início ao projeto, ao longo do

ano de 2018, foram realizados três encontros Sul Global, reunindo curadores, artistas, historiadores da arte, pesquisadores, diretores de museus, jornalistas e agentes culturais, a fim de seguir-se debatendo questões sobre a arte contemporânea a se desenhar a segunda edição da BIENALSUR.

Em 1º de março de 2018, foi lançada a convocatória pública para artistas e curadores enviarem propostas artísticas e curatoriais para participar da segunda edição da BIENALSUR. Assim como na edição inaugural, não havia um tema ou argumento curatorial no qual as propostas precisavam se encaixar. Ao final dos quatro meses em que a chamada esteve aberta, foram recebidas 5.025 inscrições, um número quase duas vezes maior à edição de 2017.

Além de contar com a participação de um número superior tanto de artistas, quanto países e sedes (Tabela 1), em 2019, o Conselho de Curadoria BIENALSUR 2019⁶ desenvolve outros eixos curatoriais para esta edição. Já no primeiro contato que os membros do Conselho tiveram com as propostas, afirma Marina Aguerre (2019), eles percebem as principais questões, temas e problemas levantados pelos artistas e também pelos curadores. De modo que, a partir disso, foi-se desenhando uma “árvore de temas” que culminou nos eixos.

	BIENALSUR 2017	BIENALSUR 2019
PROPOSTAS RECEBIDAS	2.543	5.025
PROPOSTAS ACEITAS	379	NÃO DIVULGADO
ARTISTAS	+350	+600
PAÍSES	16	21
CIDADES	32	47
SEDES	84	100

Fonte: Material produzido pela autora, com base nos dados divulgados no site da BIENALSUR.

Em uma proposta diferente da edição anterior, os eixos curatoriais de 2019 foram divulgados em forma de texto com destaque em negrito para as palavras que remetem à possíveis recortes: Modos de Ver; Memórias e Esquecimentos; Questões de Gênero; Arte e Natureza/Arte e Ciência; Trânsitos e Migrações; e Arte e Espaço Público/Arte e Ação Social, Paisagem, Trabalho, Dimensões Cotidianas e Futuros Possíveis.

Assim, a segunda edição da BIENALSUR é inaugurada, no dia 19 de maio de 2019, em um lugar simbólico, a Terra do Fogo (Ushuaia/ARG). No marco da abertura, inaugurou-se a primeira mostra desta segunda edição “Banderas del fin del mundo”, uma instalação realizada pela Fundação Cartier para a Arte Contemporânea, a partir de uma ideia de Diana Wechsler com o artista Christian Boltanski. De acordo com Diana Wechsler⁷, a escolha do lugar “tem a ver com o desejo da BIENALSUR, emblematicamente, de estar no Fim do Mundo e marcar outros percursos a partir deste lugar”.

⁷ Disponível em: <https://bienalsur.org/pt/today/19>



Figura 2: Cerimônia de inauguração da BIENALSUR 2019 em Ushuaia (ARG).
Fonte: Mundo UNTREF.

Com a programação estendida entre os meses de maio a novembro de 2019, a BIENALSUR contou com a participação de mais de 600 artistas, em propostas apresentadas em 100 sedes, localizadas em 47 cidades de 21 países – de acordo com o balanço⁸ divulgado recentemente pela organização, em seu site oficial – Arábia Saudita, Argentina, Austrália Bolívia, Benin, Brasil, Chile, Colômbia, Costa Rica, Equador, Espanha, França, Guatemala, Itália, Japão, Marrocos, México, Paraguai, Peru, Suíça e Uruguai.

A TECNOLOGIA COMO ESTRATÉGIA EXPOSITIVO-CURATORIAL

Como parte da dissertação de mestrado⁹, que tinha como objetivo identificar como a tecnologia se apresenta nas mostras da BIENALSUR, analisou-se a totalidade de atividades integrantes da segunda edição da bienal. De acordo com o site da instituição e com o Passaporte BIENALSUR 2019, a programação da segunda edição da BIENALSUR apresentou 137 propostas artísticas, entre ações, concertos, exposições, instalações, interferências, intervenções, performances, projeções e videoinstalações.

⁸ Dados divulgados pela organização em 10 de fevereiro de 2020 no site oficial da BIENALSUR. Ainda que cite a presença de 21 países, o texto faz menção somente a 17.

⁹ Projetos Curatoriais na Arte Contemporânea: um estudo sobre a BIENALSUR e suas estratégias em arte e tecnologia. PPGART/UFSC, 2020.

Deste total de 137, conforme a metodologia adotada¹⁰, contabilizou-se 40 propostas nas quais se evidenciava algum aspecto de tecnologia em sua configuração, fosse na temática da exposição, no argumento curatorial, na linguagem das próprias obras, nos meios expositivos ou, ainda, nas estratégias de mediação ou divulgação. Diante dessa variedade de possibilidades de uso de recursos tecnológicos nas mostras, julgou-se necessário criar categorias de acordo com o propósito com o qual a tecnologia era empregada em cada uma delas. Diante disso, desenvolveu-se duas categorias: 1) Propostas expositivas com obras de arte e tecnologia eletrônica, digital ou computacional e 2) A tecnologia como estratégia expositivo-curatorial.

O primeiro grupo reúne as propostas que apresentam obras de arte e tecnologia eletrônica, digital ou computacional, nas quais dispositivos tecnológicos servem como meio expositivo. Essas exposições abordam ou não questões acerca da tecnologia, mas o(s) trabalho(s) presente(s) só se configura(m) em sua totalidade a partir de recursos tecnológicos. Já na segunda, estão os projetos em que a tecnologia foi utilizada nas estratégias desenvolvidas como meio de promover a aproximação entre obra e público. Neste artigo, abordaremos, especificamente, as mostras que fazem parte desta segunda categoria.

Cada vez mais presente no cotidiano da sociedade, a tecnologia, invariavelmente, funciona como uma possibilidade de recurso para aproximação entre obra e público. Seja nas estratégias desenvolvidas pela curadoria, expografia, mediação, comunicação ou divulgação, a tecnologia digital amplia, e por vezes até modifica, a maneira como o público acessa uma exposição. Nas propostas da BIENALSUR 2019, identificou-se pelo menos 5 exposições nas quais foram empregadas estratégias com as tecnologias de QR-Code e Realidade Aumentada.

DESDE EL OTRO LADO

Em visita técnica in loco ao MUNTREF – Museu da Imigração Sede Hotel dos Imigrantes, km 0 da BIENALSUR, teve-se acesso, entre outras propostas, a “*Desde el otro lado*”, instalação do artista franco-argentino Pablo Reinoso, com curadoria de Diana Wechsler. O trabalho era composto por cinquenta toneladas de troncos de madeira, instaladas do lado de fora do Museu, em um dique abandonado do Porto Madero, às margens do Rio da Plata. Os troncos de diferentes árvores, dispostos com alguma assimetria, poderiam facilmente ser associados à paisagem rústica de concreto à beira do rio. A única maneira de visualizar o trabalho era através das janelas do museu, a metros de distância.

¹⁰ A metodologia utilizada consistiu em uma análise sistemática de cada uma das 137 propostas, desde o título da mostra, a categoria expositiva a qual ela se encaixava, o texto curatorial e/ou de divulgação e as fotos da exposição. Ainda, foram consideradas as visitas in loco e as informações passadas por Marina Aguerre, em entrevista concedida à autora da dissertação.



Figura 3: Instalação Desde el otro lado

Fonte: Facebook BIENALSUR.

A instalação de grande porte, à beira de um porto onde chegaram e de onde partiram milhares de pessoas, fazia referência ao trânsito migratório. Reinoso utiliza o porto como metáfora do movimento de chegada e partida para questionar valores morais e sociais como, por exemplo, importação versus imigração, mercadorias versus pessoas e as posições impostas a cada indivíduo quando se desloca de um lugar a outro. Para que o trabalho não passasse despercebido ao público, dado sua localização, a curadoria, atribuída à própria BIENALSUR, na figura de Diana Wechsler, desenvolveu uma estratégia envolvendo tecnologia digital. Ao lado de uma das janelas do último andar, havia duas imagens (Figura 4): uma impressa em uma folha com um padrão gráfico e instruções para visualizar a obra junto ao aplicativo BienalSurApp¹¹ em realidade aumentada; e outra colada diretamente na parede, com a ficha técnica da instalação, juntamente com um ícone marcador de lugar indicando um “ponto panorâmico”.

¹¹ Para a segunda edição da BIENALSUR, foi desenvolvido um aplicativo com diversas funções para interação do público.



Figura 4: Foto do padrão gráfico que remete ao vídeo do artista em RA e do ícone indicativo da instalação, colados na parede do museu.

Fotografia: Natascha Carvalho em visita técnica à BIENALSUR.

Fonte: BIENALSUR

Isoladamente, o ícone do “ponto panorâmico” não consegue indicar com clareza do que se trata a instalação, tendo em vista que a paisagem ao lado de fora de janela é bastante vasta. Ao fazer a leitura do código ao lado através do aplicativo da BIENALSUR, um vídeo é reproduzido em realidade aumentada, no qual o artista dá os detalhes necessários para que se compreenda a instalação. Sob a imagem impressa, aparece o vídeo (Figura 5) de cerca de um minuto:

“Desde el otro lado” é uma instalação que realizei para BIENALSUR no km 0, a partir de 50 toneladas de madeiras, troncos, uma grua insólita e uma paisagem [...] industrial do final do século XIX, começo do XX. Esta instalação se vê a partir do outro lado do vidro, não se pode aceder fisicamente a ela, se pode ver a partir de dois pontos do museu. Fala de imigração, mas fala a partir de troncos. “Desde el otro lado” fala dessa chegada, dessa chegada difícil, daqueles que deixaram todas as ruas raízes do outro lado e que encontraram, nesse lado, um lugar onde construir-se. “Desde el otro lado” também fala da relação que tem a árvore com o oxigênio, com a limpeza do oxigênio na Terra; fala também de intercâmbio de mercadoria, a diferença que pode ter uma mercadoria entrar em um país com a que pode ter uma população ao entrar em outro país. “Desde el otro lado” é obra aberta que tem múltiplas interpretações e que deixa muitas interrogações em aberto.¹² (REINOSO, 2019)



Figura 5: Captura de tela do vídeo do artista Pablo Reynoso em RA.
Fotografia: Natascha Carvalho, em visita técnica à BIENALSUR.
Fonte: BIENALSUR

A estratégia da curadoria utiliza a tecnologia da realidade aumentada para promover uma interação com o público por meio de um dispositivo móvel. Nota-se que há um propósito no emprego da estratégia, de modo que ela não foi utilizada somente para explorar a funcionalidade da tecnologia. O objetivo, bastante claro, é evidenciar a instalação que se encontra distante do visitante. O único modo de visualizá-la é através das janelas do prédio. Por meio de um aparelho de celular – conectado à internet – o público consegue ter acesso ao material e, por conseguinte à instalação.

De acordo com Marina Aguerre (2019), a estratégia foi desenvolvida pela curadoria em diálogo com o artista, que aceitou a proposta. O vídeo não está disponível em outra plataforma, de modo que só é possível acessá-lo no local, ao fazer a leitura do código. Por se tratar de uma estratégia que influencia diretamente na visualização do trabalho, acredita-se que uma ampla divulgação do aplicativo – ou mesmo do código na parede –, através das redes sociais e site da instituição, resultaria em um melhor aproveitamento da mesma. Não se verificou menção à estratégia ou ao aplicativo nas mídias mencionadas – fato confirmado por Aguerre. Ainda, no dia em que foi feita a referida visita técnica, não havia internet disponível para acesso público no MUNTREF.

Diante desse caso, – quando recursos tecnológicos são utilizados em estratégias de aproximação com o público – percebe-se a necessidade, não só de inovar de acordo com as tecnologias disponíveis, mas, e principalmente, de dar o devido suporte para que a estratégia tenha sua eficiência garantida.

Além dessa instalação, verificou-se¹³, entre as propostas expositivas participantes da BIENALSUR 2019, a utilização de estratégias curatoriais, expográficas ou de mediação, com tecnologia digital nas mostras BIENALSUR Realidad Aumentada (Ushuaia/ARG), Porte Uffizi (Buenos Aires/ARG), Entre otras (Córdoba/ARG) e FACTORS 6.0 (Santa Maria/BRA).

REFERÊNCIAS

AGUERRE, M. Entrevista BIENALSUR. 26 de setembro de 2019, Buenos Aires – Argentina. Entrevista presencial concedida a Natascha Rosa de Carvalho.

CANCLINI, N. G. Bienalsur: ensayar otra geopolítica. In Revista Código, 2017. Disponível em: <<https://revistacodigo.com/arte/resena-bienalsur/>> Acesso em: 04 mar, 2019.

CARVALHO, N. R. Projetos Curatoriais na Arte Contemporânea: um estudo sobre a BIENALSUR e suas estratégias em arte e tecnologia. Dissertação de Mestrado defendida no PPGART -Universidade Federal de Santa Maria, 2020.

WECHSLER, D. BIENALSUR Catalogo 2016-2017. Buenos Aires: Eduntref, 2018. Disponível em: <<https://www.untref.edu.ar/mundountref/bienalsur-inauguracion-ushuaia>>

¹³ 13 De acordo com a metodologia adotada na dissertação que dá origem a este artigo.

Andrea Capssa (Ijuí/RS, Brasil – 1981)

Doutoranda em Artes Visuais na linha de pesquisa Arte e Tecnologia pelo PPGART/UFSM (2019 -), com bolsa CAPES. Mestre em Artes Visuais pela mesma instituição (2016). Integrante do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABART/UFSM. Bacharel em Artes Visuais/UFSM. Curadora independente. Fundadora da Moblanc Galeria, objeto de estudos de seu doutoramento. CEO da startup Mobart, que propõe dinâmicas de atuação para o mercado da arte e seus agentes e que corresponde a um dos objetivos específicos da pesquisa de doutorado “Galerias ON-OFF e o Mercado da Arte: legitimação e visibilidade”.

Cristina Landerdahl (Santa Maria/RS, Brasil – 1977)

Doutoranda em Artes Visuais na linha de pesquisa Arte e Tecnologia pelo PPGART/UFSM (2020 -). Mestre em Artes Visuais pela mesma instituição (2019). Integrante do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq/UFSM e do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABART/UFSM (2015). Desenvolve pesquisa em História, Teoria e Crítica da Arte Contemporânea, com ênfase na atualização e preservação de obras de arte computacionais. Bacharel em Desenho Industrial pela UFSM (2001). Foi curadora de exposições na cidade de Santa Maria, e em países como Argentina e Paraguai. Suas áreas de interesse são Arte Contemporânea, Arte e Tecnologia, Arte Computacional, Preservação e Atualização de obras computacionais no contexto da Arte Contemporânea.

Giovanna Graziosi Casimiro (São Paulo/SP, Brasil – 1990)

Doutoranda em Arquitetura e Urbanismo na linha de pesquisa História e Fundamentos da Arte e Arquitetura pela FAU/USP (2017 -), com pesquisa voltada para a cidade como interface museológica no contexto digital. Mestre em Artes Visuais na linha de pesquisa em Arte e Tecnologia pelo PPGART/UFSM (2015). Pesquisadora, gestora e docente, compõe grupos de pesquisa e estuda sobre Museus Interativos, Patrimônio e memória, Smart cities e imersão.

Natascha Rosa de Carvalho (Santo André/SP, Brasil – 1989)

Mestre em Artes Visuais na linha de Arte e Tecnologia pelo PPGART/UFSM (2020), com bolsa CAPES (2019/2020) e jornalista formada pela FACOS/UFSM (2014). Membro do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq/UFSM e do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABART/UFSM. Foi assessora de comunicação da Associação Nacional de Pesquisa em Artes Plásticas/ANPAP no biênio 2015-2016. Desenvolve pesquisa em História, Teoria e Crítica da Arte Contemporânea, com ênfase na área de curadoria, e bienais de arte.

Raul Dotto Rosa (Santa Maria/RS, Brasil – 1985)

Artista visual e doutorando em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM (2019 -), com bolsa CAPES. Mestre em Artes Visuais pela mesma instituição (2018) com bolsa CAPES. Integrante do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABART/UFSM. Integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq; Grupo de Pesquisa em Fotografia LabFoto; e, Grupo de Pesquisa Objeto e Multimídia/CNPq. Artista com produção em Artes Visuais nos eixos: Tecnologia, Ciência e Design. Site: rosarauldotto.com.

Rittieli D'Ávila Quaiatto (Santa Maria/RS, Brasil – 1991)

Mestre em Artes Visuais na linha de Arte e Tecnologia pelo PPGART/UFSM (2019), com bolsa CAPES (2017/2019). Integrante do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABART/UFSM. Especialista em Design de Superfície pela UFSM (2015) e Bacharel em Artes Visuais pela UFSM (2014). Curadora Assistente na Moblanc Galeria. Desenvolve pesquisa em História, Teoria e Crítica da Arte Contemporânea, com ênfase na relação entre Expografia e Mediação em exposições de Arte.

Valéria Boelter (Santa Maria/RS, Brasil – 1972)

Doutoranda em Design na Universidade de Aveiro-Portugal, com bolsa FCT (2016-2020). Mestre em Artes Visuais na linha de pesquisa Arte e Tecnologia pelo PPGART/UFSM (2016), com bolsa CAPES (2014-2016). Especialista em Design de estampas no SENAI CETQT/RJ. Graduada em Desenho Industrial-Programação Visual – UFSM. Colaboradora do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABART/UFSM. Investigadora do ID+ (Instituto de Investigação em Design, Média e Cultura). É designer gráfica com experiência no projeto de exposições e catálogos.

Walesca Timmen Santos (Taboão da Serra/SP, Brasil – 1990)

Artista Visual e mestre em Artes Visuais na linha de pesquisa em Arte e Tecnologia pelo PPGART/UFSM (2018). Integrante do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABART/UFSM. Participou da exposição FACTORS 4.0 BIENALSUR (2017), do ISEA e 16º International Image Festival, Manizales/Colombia (2017) e do Projeto RS Contemporâneo Santander Cultural (2016). Foi premiada no XVI Salão de Artes Visuais da Universidade Feevale (2014). Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Feevale (2014), com período sanduíche no Instituto Politécnico de Leiria (Portugal, 2012/2013). Artista e pesquisadora que atua principalmente nos temas: Arte Contemporânea, Arte e Tecnologia, Fotografia e Artes do Vídeo.

LABART:

PESQUISA EM ARTE CONTEMPORÂNEA, TECNOLOGIA E CURADORIA

Organização: Nara Cristina Santos



arte tecnologia

LABART

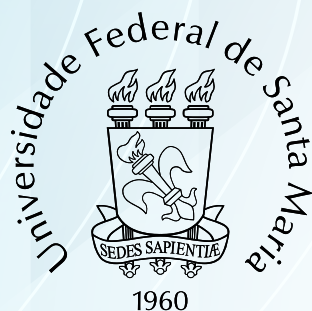
Laboratório de Pesquisa em
Arte Contemporânea,
Tecnologia e Mídias Digitais

PPGART
editora



CAL

CENTRO DE
ARTES E LETRAS
UFSM



www.ufsm.br/labart



@labart1228



@Labart UFSM