

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
RENATO MEDEIROS CORDEIRO

ARTE DIGITAL E SEUS MODOS DE CIRCULAÇÃO,
PROCESSOS DE VALORAÇÃO E POSSIBILIDADES DE MEMÓRIA

BRASÍLIA
2021

RENATO MEDEIROS CORDEIRO

ARTE DIGITAL E SEUS MODOS DE CIRCULAÇÃO,
PROCESSOS DE VALORAÇÃO E POSSIBILIDADES DE MEMÓRIA

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em
Artes Visuais, da Universidade de Brasília, como
requisito para a obtenção do título de doutor.

Orientadora:

Prof. Dr^a. Daniela Fávaro Garrossini

Linha de Pesquisa:

Imagens, Visualidades e Urbanidades

BRASÍLIA
2021

A Brasília, cidade imaginada.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pela travessia.

A Edlley Pessoa, por tanto amor.

À minha orientadora, Daniela Garrossini, pelos cafés e tantas horas honestas.

A Marta Soares de Andrade, pela escuta e acolhida.

Ao corpo docente do Instituto de Artes (IdA) da UnB, pelas descobertas.

A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pelo financiamento da pesquisa.

A tantos e tantas artistas que conheci.

Muito obrigado.

RESUMO

Neste trabalho, abre-se uma discussão sobre a necessidade de se pensar modos alternativos de circulação e memória para expressões artísticas preferencialmente produzidas, armazenadas, apresentadas e difundidas em formato digital, por meio de sua circulação em rede via internet. O objetivo é motivar o interesse público em fortalecer a presença ativa dessas expressões artísticas na herança cultural legada às futuras gerações. A instabilidade de conteúdos disponibilizados na internet tem sido um problema que cresce com o passar dos anos, apesar da capacidade de processamento e arquivamento de dados. Muito do que a cultura digital produziu em quase 30 anos de difusão da internet comercial já se perdeu. Essa questão também alcança a arte, desafiando as práticas usuais de conservação e restauro adotadas por instituições de memória, como museus, arquivos e bibliotecas. O texto está dividido em duas partes. A primeira diz respeito aos intercâmbios possíveis entre o campo da arte contemporânea e as poéticas tecnológicas, admitindo a porosidade e as fronteiras difusas de seus espaços de atuação; a segunda parte aponta para possibilidades acerca do entendimento da arte digital após o anúncio de pandemia de COVID-19 e seus primeiros efeitos imediatos no campo da arte contemporânea, apresentando ainda como estudo de caso a produção da exposição online *Ilha*. A partir da definição e apreciação de quatro perfis que se tornaram recorrentes no cenário pandêmico, observa-se a expansão de novos arranjos de circulação e acesso de expressões artísticas na internet, incluindo aí criações nativas digitais ou não. Observa-se também a adesão a outros modelos de negócios em arte e de financiamento de projetos artísticos. Para testar essas práticas amplamente disseminadas durante a pandemia, criou-se ainda uma proposta expositiva que se aproximasse de uma experiência cotidiana de acesso às redes sociais, explorando os modos de uso habituais do Instagram. A partir da digitalização de trabalhos artísticos produzidos em técnica mista sobre papel, buscou-se estabelecer uma via de mão dupla entre o digital e o não digital, para verificar as possibilidades de oferecer ao público formas de aproximação e modos de acesso capazes de proporcionar uma experiência mediada que se afastasse da reprodução digital de um espaço expositivo físico. Por fim, admite-se que a memória da arte digital pode estar menos relacionada à preservação de seus componentes materiais e diretamente ligada à manutenção de seu potencial de adaptação, variação e pervasividade, capaz de manter o discurso poético vivo independentemente de seu meio ou suporte material.

PALAVRAS-CHAVE: arte e tecnologia; arte contemporânea; cultura digital; preservação digital; pandemia

ABSTRACT

This work opens up a discussion on the need to think of alternative modes of circulation and memory for artistic expressions preferentially produced, stored, presented and disseminated in digital format, through their circulation on the internet. The objective is to motivate the public interest in strengthening the active presence of these artistic expressions in the cultural heritage bequeathed to future generations. The instability of content available on the internet has been a problem that has grown over the years, despite the capacity for processing and archiving data. Much of what digital culture has produced in nearly 30 years of commercial internet diffusion has already been lost. This issue also affects art, challenging the usual conservation and restoration practices adopted by memory institutions such as museums, archives and libraries. This text is divided into two parts. The first one concerns the possible exchanges between the field of contemporary art and technological poetics, admitting the porosity and diffuse borders of their spaces of action. The second one points to possibilities regarding the understanding of digital art after the announcement of the COVID-19 pandemic and its first immediate effects in the field of contemporary art, also presenting as a case study the production of the online exhibition *Island*. From the definition and appreciation of four profiles that have become recurrent in the pandemic scenario, there is an expansion of new arrangements for the circulation and access of artistic expressions on the internet, including native digital creations or not. It is also possible to observe the adhesion to other art business models and the financing of artistic projects. To test these widely disseminated practices during the pandemic, an exhibition proposal was also created that would approach an everyday experience of accessing social networks, exploring the usual ways of using Instagram. From the digitization of artistic works produced in mixed technique on paper, an attempt was made to establish a two-way street between the digital and the non-digital, to verify the possibilities of offering the public ways of approximation and modes of access capable of providing a mediated experience that moved away from the digital reproduction of a physical exhibition space. Finally, it is admitted that the memory of digital art may be less related to the preservation of its material components and directly linked to the maintenance of its adaptation, variation and pervasiveness potential, capable of keeping the poetic discourse alive regardless of its medium or support material.

KEYWORDS: art and technology; contemporary art; digital culture; digital preservation; pandemic

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Vista aérea da Galeria Cosmococa, Instituto Inhotim.....	20
Figura 2: Sala <i>CC3 MAILERYN</i> , Galeria Cosmococa, Instituto Inhotim.....	20
Figura 3: Sala <i>CC5 HENDRIX-WAR</i> , Galeria Cosmococa, Instituto Inhotim	21
Figura 4: sala do <i>The Walled Off</i> , hotel na Palestina que leva a assinatura de Banksy.....	22
Figura 5: quarto com luneta apontada ao Muro da Cisjordânia, <i>The Walled Off</i> , Banksy.....	22
Figura 6: vista aérea do entorno do <i>The Walled Off</i>	23
Figura 7: fachada do <i>The Walled Off</i> , voltada ao Muro da Cisjordânia	24
Figura 8: captura de tela da página web do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.....	26
Figura 9: captura de tela do jogo eletrônico <i>Pac-Man</i> (1980).....	27
Figura 10: captura de tela do jogo eletrônico <i>The Sims</i> (2000).....	28
Figura 11: captura de tela do jogo eletrônico <i>SimCity 2000</i> (1994).....	28
Figura 12: captura de tela do vídeo protagonizado pela vendedora Gleice Rodrigues, multiplicado 4 vezes	29
Figura 13: captura de tela do vídeo protagonizado pela vendedora Gleice Rodrigues, multiplicado 256 vezes	30
Figura 14: captura de tela que mostra o resultado das inúmeras multiplicações feitas a partir do vídeo protagonizado pela vendedora Gleice Rodrigues	30
Figura 15: imagem abstrata gerada a partir das multiplicações do vídeo protagonizado pela vendedora Gleice Rodrigues.....	31
Figura 16: <i>A Fonte</i> (1917), Marcel Duchamp; retrato fotográfico de Marcel Duchamp	43
Figura 17: captura de tela da página dedicada à arte digital no site da atual Secretaria Especial da Cultura, vinculada ao Ministério do Turismo.....	52
Figura 18: imagem de tela lançada pela plataforma <i>Klio</i>	56
Figura 19: visão lateral de tela lançada pela plataforma <i>Klio</i>	56
Figura 20: tela da plataforma <i>Klio</i> posicionada na parede ao lado de quadros regulares.....	57
Figura 21: <i>Objeto Cinético</i> (1966), Abraham Palatnik, 120,2 x 120,2 x 20 cm, tinta industrial, madeira, metal e circuito elétrico, Coleção Gilberto Chateaubriand MAM Rio.....	59
Figura 22: engrenagens aparentes de <i>Objeto Cinético</i> (1964), Abraham Palatnik, metal, madeira, engrenagens, motor e tinta acrílica	59

Figura 23: <i>Bicho - (máquina)</i> (1962), Lygia Clark, 90,2 x 53,3 x 54,6 cm, escultura em metal dourado com dobradiças, Coleção Adolpho Leirner de Arte Construtiva Brasileira.....	60
Figura 24: uma segunda configuração para a obra <i>Bicho - (máquina)</i> (1962), Lygia Clark, 90,2 x 53,3 x 54,6 cm, escultura em metal dourado com dobradiças, Coleção Adolpho Leirner de Arte Construtiva Brasileira.....	60
Figura 25: uma terceira configuração possível para a obra <i>Bicho - (máquina)</i> (1962), Lygia Clark, 90,2 x 53,3 x 54,6 cm, escultura em metal dourado com dobradiças, Coleção Adolpho Leirner de Arte Construtiva Brasileira	61
Figura 26: <i>Women licking jam off a car</i> , registro fotográfico de participantes do happening Household (1964), de Allan Kaprow. Fotografia: Sol Goldberg	61
Figura 27: Visão geral do projeto <i>Satellite Arts Projects: a Space with no Geographical Boundaries</i> , de 1977.....	62
Figura 28: Imagens do projeto, intercaladas com esboços do planejamento geral.....	62
Figura 29: <i>Invisíveis</i> (2007), de Bruno Vianna. Por meio da realidade aumentada e de um aparelho celular, era possível observar imagens de personagens inseridos no Parque Municipal de Belo Horizonte.....	67
Figura 30: captura de tela do registro em vídeo sobre o projeto <i>Invisíveis</i> , disponível no YouTube desde 2007.....	67
Figura 31: captura de tela de página web com registro descritivo do projeto <i>Invisíveis</i> , favorecendo o desdobramento do projeto e sua memória em diferentes meios	68
Figura 32: página inicial do projeto <i>Mouchette.org</i>	69
Figura 33: uma das páginas participativas de <i>Mouchette.org</i>	69
Figura 34: captura de tela de <i>Mouchette.org</i> , com participações de visitantes que datam de maio de 2021, evidenciando a continuidade das interações mesmo após 25 anos.....	70
Figura 35: captura de tela da página inicial do repositório online <i>Internet Archive</i>	74
Figura 36: resultado de busca na ferramenta <i>Wayback Machine</i> , mostrando uma linha do tempo de capturas realizadas no site <i>secrettechnology.com</i> , do poeta digital Jason Nelson.....	74
Figura 37: página da Wikidata referente ao item “ <i>digital art</i> ”	77
Figura 38: Autorretrato com a <i>Gripe Espanhola</i> (1919), Edvard Munch	87
Figura 39: perfil no Instagram do @solar dos abacaxis com publicações de participantes do projeto <i>Para Nossos Vizinhos de Sonhos</i>	90
Figura 40: perfil no Instagram do @artchallengecestou com publicações dos desafios feitos pelos participantes do projeto	91

Figura 41: página web do projeto <i>300 Artistas</i>	92
Figura 42: página web do financiamento coletivo do projeto <i>300 Artistas</i> na plataforma Abacashi	93
Figura 43: colagem digital de Gleyson Pereira Borges emulando colagem lambe-lambe feita em parede.....	94
Figura 44: página web da loja virtual do projeto <i>A Coisa Ficou Preta</i>	95
Figura 45: página web do projeto <i>COVID Arte Museum</i>	98
Figura 46: página web do projeto <i>Covid Photo Diaries</i>	98
Figura 47: uma das crônicas fotográficas do projeto <i>Covid Photo Diaries</i>	99
Figura 48: página de arquivo do projeto <i>Covid Photo Diaries</i>	99
Figura 49: página web do projeto <i>COVIDEOART</i>	100
Figura 50: página web do <i>Museu do Isolamento</i>	100
Figura 51: perfil no Instagram da página @artesvirais	102
Figura 52: intervenção poética de Karman Verdi, repostada pela página @projetemos.....	102
Figura 53: perfil no Instagram do movimento <i>Projetemos</i>	103
Figura 54: página web do projeto <i>Quarentine</i> , hospedado na plataforma da 55SP	104
Figura 55: perfil @projeto_quarentine no Instagram, com imagens de envelopes representando obras à venda	105
Figura 56: imagem de envelope aberto, indicando a venda de uma obra de Paulo Bruscky .	105
Figura 57: <i>Transparente</i> , técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 50×40 cm.....	109
Figura 58: <i>Avesso</i> , técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 50 × 40 cm	110
Figura 59: <i>Cerco</i> , técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 50 × 40 cm	110
Figura 60: <i>Fertilidade</i> , técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 50 × 40 cm	111
Figura 61: <i>Ilha</i> , técnica mista, 2020, acrílica e pastel oleoso sobre papel, 119 × 42 cm, díptico. Trata-se do primeiro trabalho do projeto	112
Figura 62: esboços de obras do projeto <i>Ilha</i> , feitas em caderno específico para anotações sobre o projeto.....	113
Figura 63: Página com poemas escritos durante o processo de criação do projeto <i>Ilha</i> e registrados em caderno específico	114

Figura 64: Página com texto teórico-reflexivo a respeito do processo de prática artística registrado em caderno específico do projeto <i>Ilha</i> , fazendo parte assim dos escritos de artista	116
Figura 65: <i>Stills</i> de vídeo com registro da criação da obra <i>Transparente</i> , cujo enquadramento e iluminação foram preparados pensando nas qualidades performativas dos gestos executados durante a prática artística.....	117
Figura 66: <i>Stills</i> de vídeo em <i>time-lapse</i> com registro da criação da obra <i>Transparente</i> , postado nos <i>Stories</i>	120
Figura 67: <i>Stills</i> de vídeos com imagens captadas em ambiente doméstico, postados nos <i>Stories</i>	120
Figura 68: Registros de publicações nos <i>Stories</i> , com frases, edições sonoras, perguntas e respostas	121
Figura 69: Exemplo de formato carrossel, a partir de uma das publicações da obra <i>Cerco</i> , da exposição <i>Ilha</i>	122
Figura 70: Pôster da exposição online <i>Ilha</i>	123
Figura 71: Famílias tipográficas escolhidas para o projeto expográfico da exposição <i>Ilha</i> ...	124
Figura 72: Paleta de cores escolhida para o projeto expográfico da exposição <i>Ilha</i>	125
Figura 73: Formas e alinhamentos utilizados no projeto expográfico da exposição <i>Ilha</i>	125
Figura 74: Exemplo de como o <i>feed</i> do Instagram passou a ser enxergado como uma grade de blocos, com diferentes profundidades a partir das páginas internas do formato carrossel.....	125
Figura 75: Fotografia de grade desenhada, com esboço do cronograma de publicações da exposição <i>Ilha</i>	126
Figura 76: Exemplos de imagens que compõem a exposição <i>Ilha</i> , com elementos visuais alinhados ao centro	127
Figura 77: Fotografia do artista com os quatro quadros da série <i>Ilha</i>	129
Figura 78: Visualização ordenada das primeiras publicações da exposição, com destaque ao emolduramento em bege das imagens da série <i>Ilha</i>	129
Figura 79: <i>Ilha</i> , técnica mista, 2020, acrílica e pastel oleoso sobre papel, 119 × 42 cm, díptico	130
Figura 80: <i>Noturna</i> , técnica mista, 2020, acrílica e pastel oleoso sobre papel, 60 × 21 cm, díptico	130
Figura 81: Fotos do artista em cômodos domésticos ao lado dos trabalhos. Imagens da exposição <i>Ilha</i>	130

Figura 82: <i>Comunhão</i> , técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 42 × 60 cm	131
Figura 83: Visualização do <i>feed</i> de conteúdos, com publicações dos trabalhos <i>Ilha</i> , <i>Noturna</i> e <i>Comunhão</i>	131
Figura 84: <i>Sufoco</i> , técnica mista, 2020, acrílica e carvão sobre papel, 60 × 42 cm; <i>Pêndulo</i> , técnica mista, 2020, acrílica e carvão sobre papel, 60 × 42 cm	132
Figura 85: <i>Agulha</i> , técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 60 × 42 cm; <i>Moído</i> , técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 60 × 42 cm ...	133
Figura 86: Visualização ordenada das publicações da série <i>Máquinas de Ferir</i> , com destaque ao emolduramento em bege das imagens	133
Figura 87: <i>Arquipélago</i> , técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 42 × 60 cm	134
Figura 88: Visualização das últimas publicações da exposição <i>Ilha</i> , com destaque ao contraste entre as cores bege terra e azul piscina.....	135
Figura 89: Diagrama com demonstrações de formatos adotados e ordem sugerida de acesso.....	137
Figura 90: Diagrama com os conteúdos das três publicações em carrossel referentes à obra <i>Moído</i>	137
Figura 91: <i>Stills</i> do vídeo <i>Ilha.5</i> , com imagens captadas durante a criação dos trabalhos e posteriormente	138
Figura 92: Lista de poemas narrados nos cinco vídeos da exposição <i>Ilha</i>	139
Figura 93: Diagrama mostrando a localização de algumas publicações com trechos do texto curatorial.....	140
Figura 94: Peças gráficas produzidas com trechos do texto curatorial, publicadas em sete postagens diferentes.....	141
Figura 95: captura de tela da <i>playlist</i> da exposição <i>Ilha</i> no Spotify.....	143
Figura 96: <i>Máscara</i> , fotografia digital, 2020	144
Figura 97: <i>Stills</i> da videoperformance <i>Arquipélago</i> , 2020.....	145
Figura 98: <i>Stills</i> da videoperformance <i>Expansão</i> , 2020	145
Figura 99: <i>Stills</i> da videoperformance <i>Corpo Espinho</i> , 2020	146
Figura 100: <i>Vastaposição I</i> e <i>Vastaposição II</i> , fotografia digital, 2021.....	146
Figura 101: <i>Desmanche</i> , fotografia digital, 2021, políptico.....	147
Figura 102: <i>Miragem</i> , fotografia digital, 2021	147

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
PARTE I	19
CAPÍTULO 1 – A DIVERSIDADE HÍBRIDA DA ARTE CONTEMPORÂNEA	19
1.1 A aparente indistinção da obra de arte contemporânea	19
1.2 Disputas simbólicas e a dúvida sobre quem protagoniza a validação da arte contemporânea	31
1.3 Assimetrias de poder no regime de direitos estéticos iguais	35
1.4 A persistência da herança iluminista nos processos de institucionalização memorial da arte contemporânea	38
CAPÍTULO 2 – O CAMPO DAS POÉTICAS TECNOLÓGICAS	45
2.1 As tecnologias digitais e a perda da memória do futuro	45
2.2 A aurora das poéticas tecnológicas	48
2.3 As fronteiras imprecisas da arte digital	51
CAPÍTULO 3 – O PARADIGMA DA CONSERVAÇÃO E A MEMÓRIA EM REDE	58
3.1 Arte que se move no tempo e se expande por múltiplos espaços	58
3.2 Plataformas para pensar possibilidades de memória e acesso à arte digital	72
3.3 A governança do conhecimento como um bem comum e a descoberta futura da arte digital	78
PARTE II	83
CAPÍTULO 4 – EFEITOS PANDÊMICOS E SEUS MODOS EMERGENTES DE CIRCULAÇÃO E ACESSO ÀS ARTES VISUAIS	83
4.1 Corrida contra o tempo para digitalizar o campo da arte e ampliar a atividade digital online	83
4.2 A reação imediata do campo da arte contemporânea	86
4.3 A digitalização pela semelhança	94
4.4 A COVID-19 como tema	96
4.5 A pandemia como brecha para novos arranjos de circulação da arte	103
CAPÍTULO 5 – RELATO DE PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS APLICADOS À CRIAÇÃO ARTÍSTICA DO PROJETO <i>ILHA</i>	108
5.1 Fundando ilhas em diferentes mares	108
5.2 Conectando formatos e linguagens para criar uma proposta expositiva online	119
5.3 Enquadramentos e percurso sugerido de acesso à exposição <i>Ilha</i>	126
5.4 A criação de um arquipélago de conteúdos derivados	135

5.5 Mar aberto: execução e avaliação da exposição <i>Ilha</i>	143
CONSIDERAÇÕES FINAIS	149
REFERÊNCIAS	153

INTRODUÇÃO

Após o entusiasmo inicial com as possibilidades das tecnologias digitais, a preocupação com a memória dos conteúdos produzidos e disponibilizados na rede mundial de computadores vem ganhando destaque em diversas áreas do conhecimento. Em quase três décadas de difusão da internet comercial, muito do que foi produzido em nossas vivências em comunidades virtuais já se perdeu. São vestígios da nossa cultura digital que sofrem apagamentos contínuos, revelando a instabilidade desses conteúdos e sua vocação à impermanência e à variabilidade.

Essa também é a vocação de algumas expressões artísticas digitais, sobretudo àquelas compartilháveis em rede via internet. São trabalhos em consonância com a emergência da cultura digital, mas que também correspondem às práticas da arte contemporânea, tornadas cada vez mais discursivas, documentais, conceituais, processuais, efêmeras e transitivas, principalmente a partir dos anos 1960 (ARCHER, 2001). Essas são condições que desafiam o circuito institucionalizado da arte contemporânea, as práticas convencionais de conservação e o processo de musealização dessas obras.

É comum que as propostas artísticas digitais compartilhadas em rede não se apresentem como objetos acabados e colecionáveis, porque dependem justamente de sua predisposição à mudança, à interação com o público e à adaptabilidade às inovações tecnológicas, mediante o processo contínuo de defasagem de aparatos de *hardware* e *software*. Isso representa um desafio também aos modos de circulação desses trabalhos, devido, entre outros fatores, ao despreparo técnico e estrutural de espaços expositivos tradicionais, aos possíveis custos elevados de produção e montagem, além da instabilidade de políticas públicas de financiamento.

Os modelos institucionais que estruturam o campo da arte contemporânea, sistematizados de acordo com o projeto de modernidade, nem sempre conseguem contemplar certos contextos expositivos necessários à execução dessas propostas artísticas, como a conectividade de múltiplos interatores distribuídos na internet.

De antemão, vale declarar que o campo da arte contemporânea em questão nesta pesquisa diz respeito aos desdobramentos do legado da tradição artística visual, que ao longo da história estabeleceu suas próprias dinâmicas econômicas e espaços de visibilidade e legitimação, ainda presentes em museus, galerias de arte, centros culturais, feiras, bienais, entre outras plataformas institucionais das artes visuais.

São constatáveis as dificuldades referentes à aquisição, comercialização, conservação e acervamento desses trabalhos. Do artista à esfera da patrimonialização, eles podem atravessar

muitas etapas, passando a ser também de responsabilidade de outros agentes do campo das artes. Nesse processo estão mediadores, galeristas, curadores, montadores, museólogos, historiadores da arte, críticos de arte e órgãos de imprensa, que nem sempre estão preparados para lidar com protocolos técnicos ou com as camadas teóricas e semânticas que determinados trabalhos podem demandar. A partir do momento em que um trabalho artístico dessa natureza sai do círculo de controle do artista, somam-se as dúvidas sobre as condições possíveis de montagem ou remontagem das obras, as viabilidades de composição de acervos particulares e institucionais, seus modos factíveis de conservação ou manutenção, enfim, sua presença como bem cultural ativo e relevante à memória compartilhada pela coletividade.

Mas apesar desses impasses, é possível vislumbrar oportunidades. Como processo artístico transdisciplinar, a arte digital envolve saberes que transitam diretamente pelos campos da ciência e da tecnologia, podendo expandir-se a outros processos de valoração das criações artísticas e também a outros cenários de pensamento crítico, viabilidade econômica, reconhecimento, patrimonialização e acesso a esses bens culturais.

Partimos do pressuposto de que muitas criações artísticas da contemporaneidade, entre elas as poéticas tecnológicas associadas ao digital, se afastam das práticas de musealização, conservação e preservação recorrentes nos espaços institucionalizados da arte contemporânea. Práticas que já não parecem suficientes para atender propostas artísticas em constante fazer-se, apontando à inevitabilidade de ampliar o entendimento contemporâneo sobre os elementos que constituem uma obra de arte hoje. Por isso, evita-se aqui o uso do termo “obra de arte”, dando preferência sempre que possível a termos como “expressão artística”, “criação artística”, “proposta artística”, “prática artística”, “processo artístico” ou “trabalho artístico”. Entendemos que o termo “obra de arte” é limitado diante das transversalidades conceituais e até materiais de muitas práticas artísticas, não concebidas como objetos-obra.

O objetivo deste trabalho é abrir uma discussão sobre a necessidade de se pensar modos alternativos de circulação e memória para essas expressões artísticas, formulando premissas que motivem o interesse público em fortalecer a presença ativa de trabalhos de arte digital na herança cultural legada às futuras gerações. Especialmente modos que considerem atributos como a transitoriedade e a adaptabilidade das criações artísticas a diferentes meios, suportes e formatos. Dirigimo-nos preferencialmente às poéticas tecnológicas, especificamente às expressões artísticas produzidas, codificadas, apresentadas e difundidas em formato digital, por meio de sua circulação em rede via internet.

Ao longo do texto, dividimos esta pesquisa em duas partes. A primeira diz respeito aos intercâmbios possíveis estabelecidos entre o campo da arte contemporânea e as poéticas tecnológicas, admitindo a porosidade e as fronteiras difusas de seus espaços de atuação; a segunda parte aponta para possibilidades acerca do entendimento da arte digital após o anúncio de pandemia de COVID-19 e seus primeiros efeitos imediatos no campo da arte contemporânea, apresentando ainda como estudo de caso a produção da exposição online *Ilha*.

No primeiro capítulo, considera-se o campo da arte contemporânea como uma estrutura sistematizada por múltiplos atores que operam em rede em processos que tangenciam e atravessam a produção artística, contribuindo assim à circulação, apresentação, legitimação, documentação e comercialização de criações artísticas, entre outras possibilidades. Inicia-se a discussão com considerações a respeito da diversidade de expressões artísticas na contemporaneidade e seus entrelaces polissêmicos no cotidiano sociocultural; em seguida, o texto busca no contexto filosófico iluminista os antecedentes de formatos institucionais ainda correntes na contemporaneidade.

No segundo capítulo, apresentamos o quanto as expressões artísticas digitais se aproximam das dinâmicas socioculturais estabelecidas na internet, principalmente no que diz respeito aos intercâmbios em rede e às transformações da compreensão sobre o espaço-tempo. Apresentamos nosso posicionamento a respeito da arte digital no amplo contexto das poéticas tecnológicas e como ela se relaciona com o campo da arte contemporânea e seus métodos de conservação de obras de arte.

No terceiro capítulo, aborda-se a impermanência e a pervasividade como atributos associados, respectivamente, à dimensão temporal e à dimensão espacial da arte digital. Apresenta-se algumas considerações sobre os modos convencionais de conservação e suas implicações quando aplicados às expressões artísticas digitais, além de apresentar brevemente três plataformas que se empenham em encontrar saídas memoriais a criações dessa natureza. Aborda-se ainda a dimensão coletiva da memória também como um espaço que se dá em rede e, por fim, apresentamos a governança do bem comum como um espaço de poder, passível a disputas.

A segunda parte da tese é fruto das tensões advindas da pandemia de COVID-19, que mobilizou grande parte do mundo a repensar, aderir ou criar rapidamente outras práticas digitais. Sendo um dos primeiros segmentos a suspender suas atividades presenciais, o campo da arte contemporânea teve urgência em procurar alternativas digitais para continuar presente nas dinâmicas socioculturais. Abruptamente abriram-se outras perspectivas para se pensar o

digital como uma propriedade transversal à criação artística, admitindo a ampliação de processos de digitalização e presença online como catalisadores de olhares ainda mais abertos ao assunto. A pesquisa absorve, portanto, a ruptura que a pandemia de COVID-19 demarcou no século XXI e faz questão de que ela tenha relevo ao longo do processo de escrita, simbolizando a urgência de outras perspectivas para lidar com antigos enquadramentos e novas questões. Com isso, espera-se verificar possíveis transformações nos modos de acesso e circulação de trabalhos artísticos por meio da internet e como essas mudanças impactaram o circuito institucionalizado de arte contemporânea. A partir do exercício poético, a pesquisa também passou a testar caminhos que essas transformações podem apontar como alternativas à instauração de uma presença artística digital.

No capítulo quatro, o trabalho se propõe a descrever algumas reações dos diversos atores do campo das artes diante da crise de COVID-19. A coleta de dados se deu entre março e setembro de 2020, em canais oficiais de instituições do setor, em veículos de imprensa que reportaram os efeitos da crise no setor cultural e também em artigos científicos publicados ao longo de 2020.

Já o capítulo cinco, o último da tese, apresenta o processo de planejamento e execução da exposição online *Ilha*, que ocorreu entre os dias 1 e 31 de outubro de 2021, no Instagram. Resultado de reflexões e experimentações que se originaram nesta pesquisa, a exposição busca colocar em prática as premissas apontadas ao longo da primeira parte da tese. Principalmente aquelas associadas a atributos como a transitoriedade e a adaptabilidade das criações artísticas a diferentes meios, suportes e formatos.

Relata-se, portanto, os procedimentos metodológicos que foram adotados no projeto *Ilha* para estabelecer fluxos constantes entre o material e o imaterial, o conectado e o desconectado, o código computacional e o híbrido. Temas que ganharam ainda mais notoriedade durante a pandemia de COVID-19, quando a digitalização do campo da arte contemporânea precisou ser acelerada.

PARTE I

CAPÍTULO 1 – A DIVERSIDADE HÍBRIDA DA ARTE CONTEMPORÂNEA

1.1. A aparente indistinção da obra de arte contemporânea

As fronteiras difusas da arte e sua condição híbrida na contemporaneidade parecem sinalizar a insustentabilidade de um entendimento rígido a respeito de expressões ou vertentes artísticas que estão em constante transformação. Certos juízos e etiquetas já não contemplam criações que podem ser muitas coisas ao mesmo tempo e que estão sujeitas a mudanças o tempo todo. Rótulos como teatro, arquitetura, pintura, escultura ou música são insuficientes a essas produções que se expandem experimentando outros formatos. Tampouco estão claros os limites entre esses trabalhos e outros campos da atividade sociocultural como a comunicação de massa, o ativismo, a ciência ou os diferentes setores industriais.

Quem entra na galeria Cosmococa no Instituto Inhotim, em Brumadinho-MG, se depara com os quasi-cinemas de Hélio Oiticica e Neville d'Almeida, uma série de cinco instalações audiovisuais participativas, idealizada pelos artistas em 1973, durante a fase sensorial de Oiticica em Nova York. Cada ambiente carrega uma atmosfera própria e se propõe a estimular sensações semelhantes aos efeitos relacionados ao uso de cocaína, como solidão, euforia, angústia, pânico e relaxamento, a partir do envolvimento do visitante, entendido como elemento fundamental de ativação da obra. Em todos os espaços, imagens são projetadas nas paredes, mas se aqui ainda há qualquer relação com a experiência coletiva do cinema – como modo de exibição e como linguagem –, certamente essa experiência é vivida de maneiras nem um pouco usuais.

Na sala *CC3 MAILERYN*, dezenas de bexigas espalhadas sobre o piso irregular convidam o visitante a brincar com a leveza do ar, desafiando seu equilíbrio e remetendo ao enjoo provocado pelo ar rarefeito nas altitudes mais elevadas da Cordilheira dos Andes. Uma alusão à tradição dos povos andinos que até hoje cultivam e mascam folhas de coca para vencer esse enjoo. Nas imagens, linhas brancas sugerem pó de cocaína e são sobrepostas ao rosto da atriz Marilyn Monroe. A produção de sentido aqui é sinestésica e leva a lógica da montagem cinematográfica para outro lugar, absolutamente tridimensional. O mesmo ocorre em *CC5 HENDRIX-WAR*, onde é possível deitar e balançar tranquilamente em uma das redes coloridas ou, em outra sala, até banhar-se em uma piscina de água turva e fria.



Figura 1: Vista aérea da Galeria Cosmococa, Instituto Inhotim



Figura 2: Sala CC3 MAILERYN, Galeria Cosmococa, Instituto Inhotim



Figura 3: Sala CC5 HENDRIX-WAR, Galeria Cosmococa, Instituto Inhotim

Em todos os casos, os visitantes são também *performers*. Suas ações transitórias produzem um cinema que só é possível feito ao vivo e que nega qualquer sequência narrativa. Ao mesmo tempo, esse caráter lúdico e sinestésico das cosmococas não se afasta de experiências vividas, por exemplo, em parques de diversões. É possível brincar, simples assim. Entretanto, estar inserida em um espaço institucional dedicado à arte como o Inhotim certamente contribui para que o público entenda que a galeria Cosmococa não é somente um parque de diversões, mas sim uma obra de arte contemporânea.

Esse benefício institucional, no entanto, não se aplica ao *The Walled Off*, o hotel artístico inaugurado na Palestina em 2017 pelo artista britânico Banksy. Ele convida o público a se hospedar e apreciar “a pior vista do mundo”, já que todas as janelas dos quartos têm vista para o muro que separa a nação palestina do estado de Israel, em conflito há décadas. O ano também não é por acaso, 2017 marca o centenário da ocupação britânica naquele território e a decoração do lugar inspira-se na burguesia inglesa, com mobiliário imponente, às vezes suntuoso, que de alguma maneira remete à memória de um passado imperialista. Em uma das imagens mais repercutidas na imprensa, uma luneta apontada ao muro permite ao hóspede ver confortavelmente pela janela as consequências dessas políticas e do conflito árabe-israelense.

Todos os ambientes encarnam os traços satíricos e ácidos que tornaram Banksy uma das figuras mais controversas e politicamente engajadas do mundo da arte hoje, conhecido principalmente por suas ações como artista de rua.



Figura 4: sala do *The Walled Off*, hotel na Palestina que leva a assinatura de Banksy



Figura 5: quarto com luneta apontada ao Muro da Cisjordânia, *The Walled Off*, Banksy

Sendo assim, os visitantes do *The Walled Off* hospedam-se simultaneamente em uma grande intervenção artística urbana, em uma ação política com ares de protesto, mas ainda se hospedam em um hotel comum, voltado ao turismo e ao lazer. Como na galeria Cosmococa, ali também é possível se divertir, mas não há em seu entorno um espaço artístico institucionalizado que o qualifique também como arte contemporânea. Ao redor, existe apenas o cotidiano de uma zona empobrecida de Belém, cidade onde teria nascido Jesus Cristo. O site oficial do hotel informa que o visitante dormirá literalmente em uma obra de arte. Para grande parte da sociedade, porém, talvez seja confuso assumir que um hotel e tudo o que ele representa possa ser uma proposição artística, como uma instalação participativa em grandes dimensões ou uma galeria temporária, onde cômodos e áreas comuns podem ser entendidos como *site-specifics*, ao mesmo tempo em que cumprem o papel de aposentos funcionais e confortáveis.



Figura 6: vista aérea do entorno do *The Walled Off*

O *The Walled Off* tampouco foi concebido como monumento permanente inserido no espaço urbano, já que a intervenção inicialmente duraria apenas ao longo de 2017, podendo ser estendida caso houvesse hóspedes, que até hoje continuam aparecendo e, de certa forma, interagindo em uma ação performativa coletiva de interesse artístico, político e social. O mesmo ocorre com os trabalhadores do lugar, que é administrado pela comunidade adjacente e vê todo o lucro do hotel ser revertido para projetos locais.



Figura 7: fachada do The Walled Off, voltada ao Muro da Cisjordânia

Entretanto, mesmo não estando em um espaço artístico institucionalizado como o Inhotim, o *The Walled Off* é frequentemente admitido como arte contemporânea e assim é noticiado mundo afora. O mesmo talvez não ocorra com outras intervenções urbanas ou ações performativas coletivas, como alguns *flash mobs*. Essas mobilizações coletivas em espaços públicos como praças, parques, praias, *shoppings* e estações de metrô são organizadas pela internet e ganharam visibilidade principalmente entre as décadas de 2000 e 2010, graças à viralização de vídeos nas redes sociais. Centenas de pessoas podem participar espontaneamente de um *flash mob*, que geralmente tem motivações artísticas, críticas, publicitárias ou de entretenimento, nem sempre nítidas. Embora seja um tipo de *happening*, expressão entre as artes visuais e as artes cênicas que se popularizou na década de 1960 com eventos performativos públicos, coletivos, improvisados e efêmeros, nem todo *flash mob* recebe o *status* de manifestação artística ou cultural.

Apesar de serem eventos organizados pelas redes sociais e de reunirem dezenas ou até centenas de pessoas em espaços públicos, o fenômeno dos rolezinhos – *flash mobs* tipicamente brasileiros – foi amplamente marginalizado entre 2012 e 2013, não sendo reconhecido nem mesmo como manifestação cultural dos jovens das periferias de grandes cidades como São Paulo e Rio de Janeiro. Além dos recortes social e racial que classificam os rolezinhos apenas como atos de vandalismo, evidenciando a desigualdade no país, não parece haver clareza entre o que os aproxima e os distingue de outros *flash mobs*. Esses eventos podem ser muitas coisas

ao mesmo tempo, inclusive arte. Seus contornos são como linhas emaranhadas. Como saber, afinal, se estamos diante de uma obra de arte?

Para Anne Cauquelin (2005), a percepção coletiva sobre a arte é moldada constantemente ao longo do tempo, mas suas transformações nunca foram tão céleres, intensas e envolveram tantos fatores como agora. A autora afirma que o público em geral tende a se sentir desorientado diante da diversidade de expressões artísticas contemporâneas e do abundante volume de informações dispersadas em espaços de difusão cultural e veículos midiáticos. Ela considera que a arte contemporânea segue um regime de comunicação, próprio da era da circulação globalizada de dados, em que os sujeitos estão expostos não apenas ao consumo de bens e serviços, mas também à saturação cotidiana de signos verbais, visuais, sonoros e cinéticos. Estímulos quase sempre atravessados de maneira desordenada, incompleta e polissêmica.

Se essa é uma faceta do espírito do tempo atual, o mundo cada vez mais complexo sustenta a imagem de que toda pluralidade de ideias e comportamentos é bem-vinda, mesmo quando dissonantes. Trata-se de um cenário de identidades que se pretendem flexíveis e propensas à variação, perspectiva da qual a arte evidentemente não escapa. Contudo, ao conviver entre tantas camadas de ambiguidade e contradição que rapidamente sobrecarregam o olhar, nossas referências sobre arte são colocadas à prova a todo instante. São diluídas enquanto sentimos insegurança na hora de fazer escolhas, com a impressão de que qualquer seleção será parcial e injusta, como se a pluralidade fosse um pressuposto de igualdade de oportunidades. Sob esse ponto de vista, o princípio da diversidade estaria sendo desrespeitado, já que toda escolha implica em renúncia e perda. Em meio a tantas vias possíveis e aparentemente indiscrimináveis, parece comum a sensação de que hoje tudo pode ser arte.

Cauquelin (2005) acrescenta ainda que essas referências a respeito da função, do papel social, do valor e do sentido da arte são fundamentadas em correntes filosóficas e períodos históricos díspares. Uma combinação de considerações teóricas, às vezes divergentes entre si, herdadas da Grécia Antiga à Modernidade, passando principalmente por figuras como Platão, Aristóteles, Kant, Hegel, Nietzsche, Benjamin e Adorno. São os rumores dessas reflexões que, segundo a autora, reverberam nos discursos correntes de senso comum, contribuindo indiretamente na maneira de pensar e produzir arte. Ela também afirma que os valores culturais relacionados à arte moderna se destacam, pois até hoje eles denotam sofisticação intelectual e elevada reputação social. Por isso ainda são tão promovidos e presentes no cotidiano, servindo como lentes pelas quais tentamos, sem sucesso, decifrar a contemporaneidade. “Próxima

demais, ela [a arte moderna] desempenha o papel do ‘novo’, e nós temos a propensão de querer nela incluir à força as manifestações atuais.” (CAUQUELIN, 2005a, p. 19).

Quando a arte se mescla ao campo das novas descobertas científicas e ao desenvolvimento tecnológico contemporâneo, esses atravessamentos socioculturais por vezes se mostram mais acentuados. Multiplicam-se territórios, conceitos e nomenclaturas que buscam designar certos fenômenos artísticos, mas que logo são constantemente reformulados, acompanhando e participando da evolução tecnológica.

No Brasil, o FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica promove desde o ano 2000 mostras reunindo criações estéticas eletrônicas e digitais em grandes categorias como arte interativa, linguagem digital e sonoridade eletrônica. Nelas, termos como arte sonora, *performance* sonora, instalação sonora, paisagem sonora, música biológica, arte biológica, música genética, vídeo música, videoarte e *media art* se propagam buscando qualificar novas práticas e diálogos cada vez mais intrincados entre arte, ciência e tecnologia. São processos criativos que em muitos casos dependem da interrelação concomitante entre dispositivos eletrônicos, linguagem digital, suportes midiáticos e procedimentos interativos, entre outros fatores. Um trabalho de bioarte envolvendo engenharia genética ou molecular pode não estar muito longe de um experimento científico capaz de ampliar os horizontes de uma determinada pesquisa. O mesmo ocorre com a gamearte, que apresenta recursos semelhantes ao de qualquer jogo digital e ainda é tão *software* como a *software art* ou pode ser tão interativa como uma *performance* que faz uso de realidade aumentada.

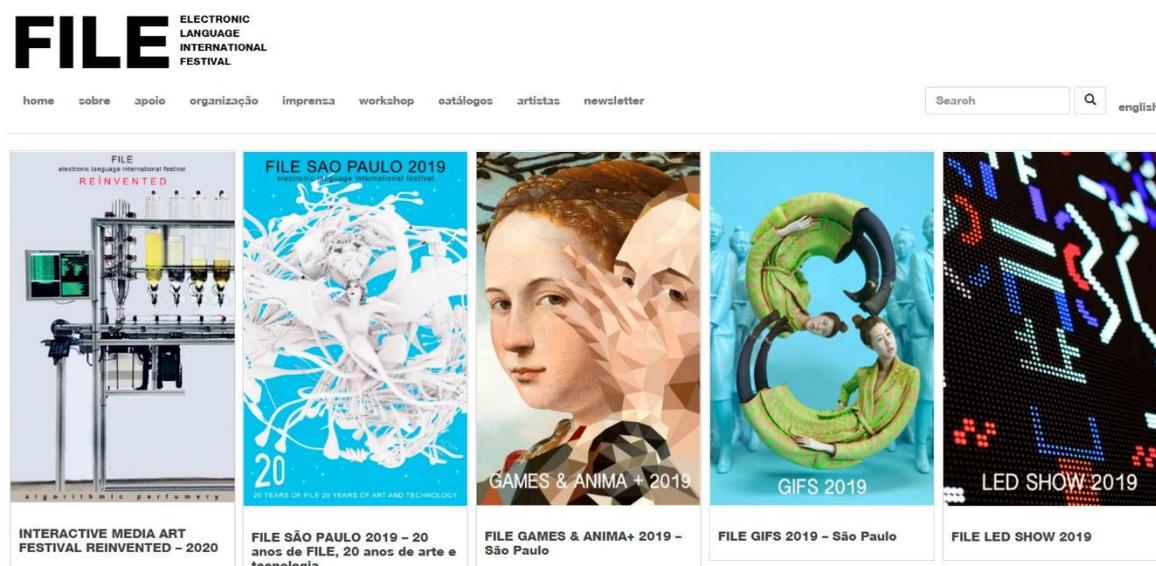


Figura 8: captura de tela da página web do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

Sempre é possível argumentar que, no caso da gamearte, a intenção poética está inerente e distante do entretenimento trivial, seja na produção de um novo jogo ou na modificação estrutural de jogos já existentes no circuito comercial. Contudo, quando o Museu de Arte Moderna de Nova York, o MoMA, adquiriu em 2012 uma seleção de 14 videogames clássicos, associados durante muito tempo principalmente ao lazer e aos assuntos de interesse infanto-juvenil, jogos amplamente difundidos como *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *SimCity 2000* (1994) e *The Sims* (2000) alcançaram novo *status*. Institucionalizados pelo MoMA como arte, embora tenham sido incluídos no acervo permanente a partir de uma abordagem de design, esses jogos passam a ser reconhecidos por seus atributos visuais e estéticos, inovação tecnológica, elegância do código de programação, experiência de usuário e relevância histórica e cultural. Criam um precedente e faz o senso comum se questionar se todo videogame é também uma obra de arte e provavelmente é. Aliás, essa talvez seja uma discussão já ultrapassada, mas a incompreensão parece permanecer à maioria.



Figura 9: captura de tela do jogo eletrônico *Pac-Man* (1980)



Figura 10: captura de tela do jogo eletrônico *The Sims* (2000)

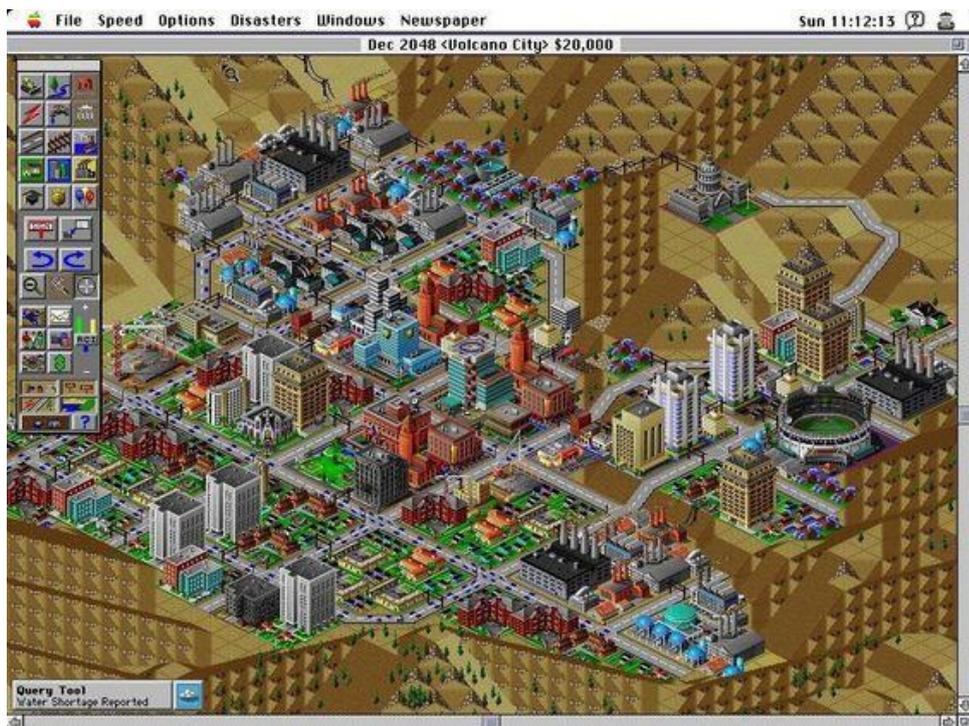


Figura 11: captura de tela do jogo eletrônico *SimCity 2000* (1994)

Se ainda é difícil ver e entender essas proposições em espaços artísticos institucionalizados, como museus, galerias e coleções particulares; na internet, novas práticas surgem exponencialmente e se espalham com agilidade vertiginosa. Dilatam possibilidades poéticas o tempo todo, sempre no entremeio entre linguagens e o desenvolvimento tecnológico.

Nas redes sociais e mensageiros instantâneos, circulam amplamente memes, GIFs animados, filtros de realidade aumentada, *feeds* organizados como linguagem estética, vídeos na vertical – formato improvável antes dos *smartphones*, entre outros materiais. São conteúdos que criaram novos modos de expressão e de comunicação, com resultados não tão dissociados daqueles que foram apresentados aqui até agora. Existe uma generosa gama de produções online que certamente também poderia ser reconhecida por atributos visuais, estéticos, de inovação tecnológica ou relevância histórica e cultural, mas por enquanto essas produções costumam ser recebidas como engraçadas, curiosas ou excêntricas. Poucos são os recortes que alcançam festivais de arte e cultura tecnológica como o FILE, que aliás tem uma mostra dedicada a GIFs.

Em 2017, a vendedora ambulante de pastel Gleice Rodrigues virou meme quando um vídeo em que ela aparece viralizou na internet. Nas imagens, ela atrai a atenção de seus clientes aos berros, gritando “olha o pasteeel” de modo estridente, em uma praia de Salvador-BA. Entre as apropriações e remixagens feitas a partir desse meme, está um vídeo do canal no YouTube ProSKPOOP, que multiplicou o grito com o bordão de Gleice um milhão de vezes, simultaneamente. A sobreposição de áudio é gradativa, sempre multiplicada por quatro. No início, o humor do meme se mantém, mas logo a repetição vai moldando uma atmosfera perturbadora, a voz da vendedora vai se tornando robótica e já não é possível discernir suas palavras. O mesmo acontece com sua imagem, reproduzida um milhão de vezes em quadros fragmentados, provocando um efeito visual abstrato surpreendente. Nos últimos segundos, a imagem resulta em uma composição de pixels e sons metalizados, presos em movimentos ritmados desconcertantes.



Figura 12: captura de tela do vídeo protagonizado pela vendedora Gleice Rodrigues, multiplicado 4 vezes



Figura 13: captura de tela do vídeo protagonizado pela vendedora Gleice Rodrigues, multiplicado 256 vezes

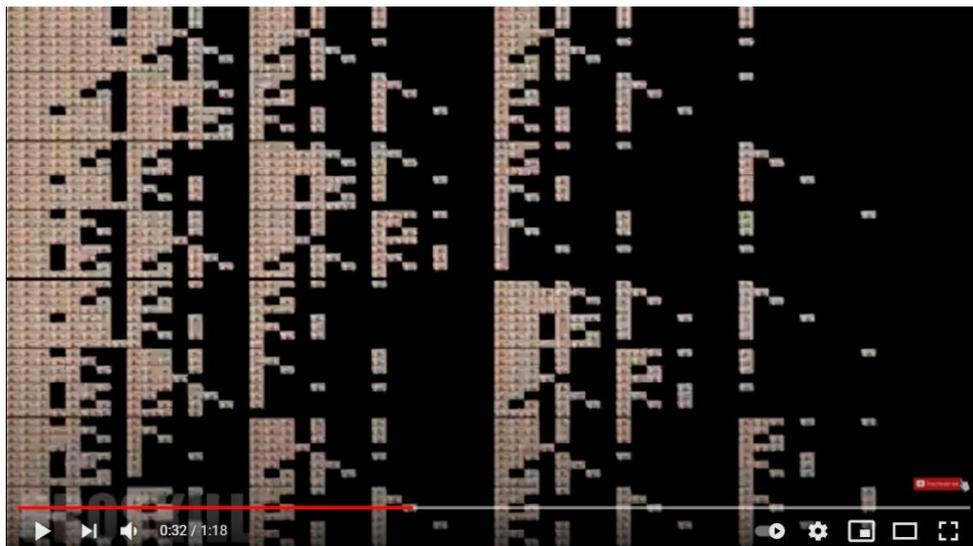


Figura 14: captura de tela que mostra o resultado das inúmeras multiplicações feitas a partir do vídeo protagonizado pela vendedora Gleice Rodrigues



Figura 15: imagem abstrata gerada a partir das multiplicações do vídeo protagonizado pela vendedora Gleice Rodrigues

Seguramente, esse vídeo poderia ser entendido como arte sonora ou figurar em uma mostra de videoarte, assim como muitos outros disponíveis no mesmo canal. Embora descrito por seu criador como um canal de memes, não é difícil encontrar ali peças audiovisuais de notória experimentação estética ou capazes de alcançar a função poética da linguagem. No mínimo, são memes com potencial a mais, circulando despreziosamente pela internet, sem anunciar intenções artísticas, mas capazes de nos fazer refletir sobre como a arte pode se manifestar em espaços e modos ainda não assimilados pelo circuito artístico institucionalizado.

Talvez essas práticas online nos ajudem a encontrar outras referências para ler a arte da contemporaneidade com lentes mais apuradas, o que é um desafio e tanto também aos pesquisadores em arte. Assim como o grande público se vê perdido em meio ao suposto vale tudo da arte contemporânea, da mesma forma o trabalho de especialistas e críticos de arte precisa mediar a complexidade da diversidade, tornando ainda mais árdua a tentativa de esquivar-se de respostas apressadas ou reducionistas no esforço pela interpretação das amálgamas da contemporaneidade.

1.2 Disputas simbólicas e a dúvida sobre quem protagoniza a validação da arte contemporânea

A impossibilidade de distinção entre obras ou até mesmo entre linguagens artísticas, portanto, parece iminente, desfavorecendo ou rejeitando juízos de valor, mesmo quando

fundamentados por critérios estéticos, históricos, comerciais, sociais ou de outra ordem. Afinal, fica a dúvida sobre a quem pertence o direito de definir esses critérios no contexto ambíguo já apresentado, além de um persistente clima contestatório entre validações e invalidações.

Para Boris Groys (2015), todo discurso a respeito da arte se torna fútil e frustrante quando endossado principalmente pela ideia de pluralismo que grande parte dos textos sobre o assunto alega existir nas artes moderna e contemporânea. O autor entende esse pluralismo como um dogma vigente, cuja última generalização ainda possível é a de que a arte do nosso tempo resiste a qualquer generalização. Em outras palavras, nessa paisagem intrincada da arte, cada obra seria única, aberta a múltiplas interpretações e seria limitante toda tentativa de compará-la ou relacioná-la a outras expressões artísticas. Porém, de acordo com o autor, na busca pela compreensão e na tentativa de formular enunciados teóricos a respeito da arte, é inevitável eleger e assumir posicionamentos. Faz parte do ofício do pesquisador identificar, selecionar, classificar e hierarquizar fenômenos de estudo.

Incluída nesse processo, esta pesquisa inevitavelmente é impelida a fazer escolhas metodológicas, teóricas e artísticas ao longo de sua trajetória, ciente de que não é possível abarcar todas as correntes de pensamento ou ponderar todas as expressões artísticas e suas particularidades. Cabe ao pesquisador em arte manter-se consciente sobre essas condicionantes e comprometido a uma conduta sempre crítica a respeito de sua prática. É preciso reconhecer que seus resultados alcançados, em alguma medida, estarão sempre incompletos, já que são frutos de recortes previamente delimitados e sob influência, mesmo que subjetiva, de sua posição sociocultural. Não existe isenção, principalmente diante da maleabilidade das relações sociais.

Apesar da sensação de que hoje tudo pode ser considerado arte uma vez que qualquer definição ou tentativa de concepção de um estatuto contemporâneo da arte seria restritiva ou redutiva; na prática, distinções continuam sendo feitas pelos diversos atores que estruturam sistematicamente o campo das artes, entre eles, o pesquisador em arte. Artistas, curadores, museus, galerias, bienais, historiadores, críticos, leilões, colecionadores, publicações editoriais especializadas, o grande público, entre outros agentes contribuem, cada um à sua maneira, a fazer escolhas, a constituir reputações e a legitimar quais obras e quais artistas serão reconhecidos e merecedores de persistir em nossa herança cultural coletiva.

Como consequência direta, sempre que há um novo artista eleito, uma nova tendência artística preferida ou uma nova cotação milionária, as pessoas observam atentas e com desconfiança. Frequentemente, o grande público sente-se ludibriado por não entender o motivo

dos altos preços no mercado da arte ou a presença de certas obras em instituições como museus e centros culturais. Cauquelin (2005a) afirma que, paradoxalmente, as obras de arte são cada vez mais numerosas, mas a arte [institucionalizada] nunca esteve tão afastada do público, que se vê expulso do domínio da arte ou não pertencente a ele. Esse mal-estar estaria relacionado principalmente à aplicação ineficaz de referências da modernidade, não pertinentes à arte contemporânea.

Ainda segundo a autora, essa reação poderia explicar as queixas quanto aos preços considerados fabulosos ou até exagerados da arte contemporânea, que seriam efeito da alta especulação e do *marketing* com a intenção de potencializar artificialmente o sucesso de determinados artistas em detrimento de outros. Mas se, a priori, o público não se enxerga como parte da arte, ele também não parece perceber que é um ente ativo nessa macroestrutura que serve de continente ao imbróglcio da arte contemporânea. Como dito anteriormente, seus rumores contribuem na maneira de pensar e produzir a arte. Logo, o público indiretamente seleciona os seus quando faz valer suas expectativas e insatisfações.

Contudo, é no mínimo irônico que haja legitimação de alguns se qualquer decisão se mostra aparentemente arbitrária ou até inviável em meio a circunstâncias tão relativas. Como essa macroestrutura – que muitos especialistas chamam de sistema da arte –, se engendra em meio a disputas quase sempre latentes, é compreensível que Groys afirme que “todos os envolvidos em qualquer tipo de prática artística ou crítica estão interessados nessas questões: quem decide o que é e o que não é arte? E quem decide o que é arte boa e o que é arte ruim? (GROYS, 2015, p. 17)”. No entanto, ainda nas palavras do autor, “quem quer que decida qualquer coisa sobre arte pode cometer enganos” (GROYS, 2015, p. 17-18), inclusive o público. Ele cita, por exemplo, que “toda a arte de vanguarda foi produzida contra o gosto do público – até mesmo, e principalmente, quando foi produzida em nome do gosto do público” (GROYS, 2015, p. 18).

Não é incomum que o público geral enfrente descrédito por seu gosto supostamente duvidoso e seja acusado de fazer escolhas infelizes, o que seria uma justificativa usual para deixá-lo de fora das decisões culturais, segundo Bruno S. Frey (2019). Ainda assim, esse autor destaca que, em uma democracia, a melhor maneira de salvaguardar direitos constitucionais em benefício da liberdade artística seria assegurando a ampla participação da população em decisões a respeito da arte, já que todos os outros atores também podem consumir equívocos, tornando-se passíveis de refutação. Até mesmo membros de uma provável elite cultural, como

críticos e historiadores da arte, colecionadores, agentes culturais da administração pública e os próprios artistas.

O destaque inicial de Frey (2019) é feito a respeito de políticos eleitos, teoricamente mais preparados que o restante da população já que teriam melhor formação educacional. Vale dizer que o autor é suíço, professor na Universidade de Basel e dirige-se sobretudo à comunidade europeia. No caso brasileiro, talvez esse entendimento nem sempre seja razoável, especialmente em anos recentes. De todo modo, Frey (2019) argumenta que políticos eleitos costumam estar cercados por numerosas influências externas e tendem a corresponder às preferências de seu eleitorado. Isso facilitaria, por exemplo, a manutenção de expressões culturais já estabelecidas, desfavorecendo aquelas com novas abordagens ou ainda não tão difundidas.

Aos agentes culturais da administração pública, geralmente instruídos em suas respectivas áreas de atuação, também se aplicaria o interesse pela manutenção do *status quo*, já que a conjuntura estabelecida seria a responsável pela sua posição notória. Segundo Frey (2019), o apoio a outras manifestações colocaria em dúvida suas trajetórias e esse seria um incentivo a mais para evitar forasteiros, que podem ser os motores que alteram paradigmas. Por isso, sob os carimbos desses agentes, as decisões culturais também estariam inclinadas a sinais mais conservadores.

O mesmo valeria a outros agentes de destaque no campo da arte, como críticos, historiadores da arte, galeristas ou colecionadores privados e corporativos, já que o alcance de suas competências estaria diretamente relacionado ao cenário em voga. Como potencialmente toda mudança de paradigma representa também desestabilidade, essas figuras priorizariam seguir em direção às novas expressões cuja aderência seja viável. Esse pode ser um dos fatores que explicam, por exemplo, a presença de tão poucas vertentes de arte e tecnologia em feiras comerciais do circuito artístico contemporâneo.

As portas estariam abertas às expressões que, de algum modo, cabem no arcabouço teórico e técnico de pesquisadores e críticos ou conseguem se ajustar ao panorama vigente, especificamente direcionado pelo mercado da arte. Quando isso acontece, para Frey (2019), os elementos inovadores tendem a se perder. Talvez esse seja um efeito comum a possíveis períodos de maturação entre os envolvidos, mas as consequências podem resultar em invisibilização de fenômenos culturais que não se adequam ao *status quo* e até perda de obras artísticas pertinentes ao nosso tempo.

Por último, Frey (2019) sustenta que, apesar de tentadora a hipótese de conceder mais poder deliberativo aos próprios artistas, esta é uma categoria bastante imprecisa, quase tão escorregadia como a própria arte contemporânea. Ele questiona se o que define um artista hoje é sua formação em instituições oficiais de ensino das artes, sua filiação em associações artísticas, sua capacidade de viver da atividade artística e até mesmo indaga se são admissíveis aqueles que se reconhecem como artistas mesmo dedicando pouco tempo às práticas artísticas e permanecendo de fora do circuito expositivo e comercial. Neste último caso, o autor conclui que muitos sujeitos despreparados estariam aptos a decidir sobre arte, movidos principalmente por convicções subjetivas; enquanto aqueles associados a instituições estariam mais propensos a favorecer as configurações instituídas, assim como os agentes anteriores.

Ou seja, em qualquer um desses cenários projetados, as perspectivas artísticas já consolidadas e seus representantes provavelmente seriam beneficiados, deixando à margem quem não se enquadra aos modelos convencionados, como algumas vertentes da Arte e Tecnologia. Por isso, decisões a respeito da arte não seriam cabíveis a nenhum desses perfis, mas paradoxalmente continuam sendo tomadas e, quando ocorrem, quase sempre confirmam as previsões de Frey. A percepção compartilhada de que a arte já não se deixa definir por estar diluída em todos os lugares, na verdade, mascara assimetrias de poder. Se tudo pode ser arte, seguramente algumas artes são selecionadas para serem mais arte do que outras. Fica o questionamento sobre o *modus operandi* e as implicações dessa dinâmica no que corresponde aos processos de financiamento, circulação e patrimonialização da cultura.

1.3 Assimetrias de poder no regime de direitos estéticos iguais

Tendo em vista boa parte das considerações feitas até aqui, é inevitável conduzir essa reflexão ao velho questionamento sobre a autonomia da arte. Mas é preciso ter em mente que, antes de tudo, as práticas artísticas são práticas culturais e por isso estão diretamente relacionadas aos diferentes modos de organização social. A arte, portanto, é parte da vida coletiva e não está imune aos efeitos das inúmeras forças que tecem a teia social. Dito isso, é possível avançar colocando à mesa a indagação sobre a nossa própria autonomia ou sob quais condições alguma autonomia se faz efetiva, já que estamos sujeitos a viver em territórios demarcados, cercados pelo poder estatal, dependentes de fatores econômicos e das relações sociais que moldam nossa forma de viver, inclusive no plano individual.

Somos autônomos até certo ponto e esse ponto não é o mesmo para todos. Somos limitados principalmente pelas bases estruturantes de nosso corpo social, que há bastante tempo é estreitamente orientado pelo modo de produção capitalista. Atualmente, não é possível fugir das macroestruturas sociais, políticas e econômicas que encontram seus reflexos no capitalismo e que exercem vasta e devastadora influência no mundo inteiro. Até quem está à margem (ou se coloca à margem) só se encontra nessa posição porque essas configurações são impostas como referências inescapáveis.

Consequentemente, como parte desse mesmo corpo, a arte contemporânea não se isenta e nem se ausenta dessas circunstâncias. Os discursos que reforçam a sensação de que já não é possível distinguir as produções artísticas contemporâneas são insustentáveis porque os processos de triagem são um fato. Não é plausível que essas produções compartilhem o mesmo peso qualitativo, inclusive porque o capitalismo é pautado por uma perspectiva competitiva e favorecido pela desigualdade. Ainda assim, as narrativas que apontam o contrário – ou suavizam essa dinâmica aparentando o contrário – se mantêm presentes, certamente em proveito de uma determinada ordem. Como vimos em Frey (2019), mesmo quando bem-intencionados ou dispostos a romper parâmetros, alguns dos entes que supostamente estariam aptos a encabeçar os processos decisórios relativos à arte estão propensos a esbarrar em limitações que ocasionam a manutenção daquele que é tratado como o estado de normalidade das coisas.

Logo, toda atribuição de valor à obra de arte, em especial às expressões artísticas mais instáveis do ponto de vista material, está condicionada em certa medida a esses fatores, cujos ecos também estão na arte que se escolhe preservar e na maneira como se conta a sua história. A valoração da arte contemporânea não se justifica plenamente a partir de preceitos estéticos. Segundo Groys (2015), não há como defender a suposta pureza de um modelo essencialmente estético, capaz de figurar como porta-voz da autonomia da arte, já que todos os critérios e julgamentos possíveis refletem convenções sociais e estruturas dominantes de poder.

O autor sugere que é justamente a rejeição a qualquer julgamento estético que pode dar à arte de hoje algum poder de autodeterminação. Afinal, se as hierarquias do gosto e suas instituições já não inspiram confiança, visto que respondem principalmente a intenções e interesses específicos, não pode haver motivos para deixar de incluir todas as obras de arte no mesmo regime de direitos estéticos iguais.

Esse entendimento admite que, aparentemente, mesmo vertentes antagônicas do campo da arte compartilham *status* e espaços semelhantes. Talvez isso também explique o

reconhecimento da diversidade como um dos principais argumentos da arte contemporânea, que tende a abraçar múltiplas proposições como arte, mesmo que simultaneamente elas também sejam interpretadas como outra coisa qualquer.

Ambiguidade, controvérsia e conflito parecem dar a tônica aos discursos artísticos que são muitas coisas ao mesmo tempo, inclusive arte. Não ter certeza sobre a natureza cinematográfica das *Cosmococas* de Hélio Oiticica e Neville d'Almeida ou não saber se os visitantes do *The Walled Off* estão hospedados em um empreendimento comercial, em uma instalação urbana ou em uma intervenção política parece vantajoso e até desejável. Sendo assim, sob essa ótica, ao rejeitar limitações formais, fronteiras estéticas, enquadramentos predefinidos e previsíveis, talvez a arte possa ter enfim alguma autonomia. Seu ponto de confluência pode estar menos em sua inclinação à pluralidade e mais em sua vocação à autocontradição.

Para Groy (2015), a arte contemporânea não é pluralista, mas sim estruturada pela lógica da contradição, em que todo discurso é confrontado a um contradiscurso. Toda ação encontra sua reação equivalente. Caberia à obra de arte contemporânea materializar suas autocontradições, tornando-se um corpo paradoxal, que aceita sob a mesma pele o satírico, o político, o mercadológico, o estético, o entretenimento, entre outros atributos. Sem critérios legisladores ou instituições donas da verdade, essas obras seriam como conteúdos personalizáveis, moldando-se aos olhos de quem vê e livres para atender diferentes públicos.

Toda obra estaria suscetível, portanto, a inúmeros significados e interpretações possíveis, diante da impossibilidade de se estabelecer critérios de avaliação. Sendo assim, não parece improvável que haja a disseminação de um sentimento equivocado de isenção, equidade e até de justiça, mascarando uma certa imposição desse discurso que se acomoda abaixo da superfície de neutralidade. Na arte, se o objeto de reflexão é paradoxal, não seria possível ou lógico se posicionar a respeito dele. O resultado da relação entre tese e antítese deveria, portanto, tender à nulidade.

Para o autor, a arte da sociedade moderna é produto do Iluminismo e de sua busca pela autonomia do ser humano por meio da razão. No projeto iluminista, a figura reguladora, normatizadora e onipotente de um deus monoteísta é contestada. A racionalidade passa a ser então entendida como um meio que permite alcançar o equilíbrio de poder que fatalmente conduzirá o ser humano à uma sociedade justa, civilizada. É a crença nesse equilíbrio entre instituições que garantiria agora um caráter regulatório. A decisão de um ou de alguns poderes

isolados não será válida, mas sim a decisão equilibrada por uma rede de poderes, de atores em constante disputa por autoridade.

Por isso, nenhum critério seria suficiente para validar a arte da contemporaneidade e qualquer coisa que propicie esse equilíbrio pode ser favorecida. Afinal, os critérios se mostrariam ineficazes quando o que está em jogo, de fato, é se a obra de arte é boa em coexistir com outras expressões artísticas, nem melhor e nem pior do que qualquer outra. Ela até pode ser crítica, mas só até certo ponto. Aquele que estabelece o limite entre a estabilidade e a distorção. Na prática, trata-se da manutenção de forças de quem já atua com mais relevância nesse cenário.

Ainda segundo Groys (2015), a arte contemporânea é o local de revelação do paradoxo que administra o equilíbrio de poder e talvez exija de nós uma reação igualmente paradoxal. Quem sabe as lentes apontadas por Cauquelin para enxergar a arte da contemporaneidade careçam justamente dessa postura. Do contrário, corre-se o risco de que a reação seja considerada parcial demais e aparentemente ninguém está disposto a perder valor no campo da arte se arriscando a ferir a autonomia dela.

1.4 A persistência da herança iluminista nos processos de institucionalização memorial da arte contemporânea

No passado, a partir do Iluminismo e da filosofia de Kant, estabeleceu-se o cânone que configurou um novo paradigma à arte entre os séculos XVIII e XIX, criando as condições para o julgamento do gosto a partir da crítica e da razão (CAUQUELIN, 2005). É nesse período que surgem os museus modernos e as academias de belas artes, instituições autorizadas a determinar o estatuto do que seria a “boa arte” ou a “arte desejável”.

Em sua apresentação a respeito do pensamento de Kant sobre arte e estética, Cauquelin escreve que, no contexto iluminista do século XVIII, "o tema central da reflexão não é mais a obra, mas o processo interior que nos conduz a pensar que se está de fato diante de uma obra de arte (2005, p. 71)". O efeito estético, portanto, não se daria a partir de um suposto conjunto de propriedades artísticas inerente à obra, mas sim por meio de "um julgamento dito reflexivo, não determinado (causado) por seu objeto" (2005, p. 76), que seria, de fato, o responsável pela constituição da condição artística desse objeto.

Sendo assim, o entendimento sobre o que provocaria o efeito estético se desloca da obra em direção ao observador e ao processo de produção de sentido, anunciando o protagonismo do pensamento crítico do intérprete. Somente a crítica poderia assegurar a validade do julgamento estético. Entretanto, Kant entendia que as leis da natureza e os preceitos da razão eram insuficientes para serem aplicados ao campo da arte, que ele considerava como um outro modo de conhecimento. Ele se questionava sobre a possível parcialidade do sujeito ao julgar a obra e sobre a viabilidade de se estabelecer um modo de julgamento adequado, que determinasse sua validade. É o início, portanto, da busca por um modelo de preceitos à compreensão desse outro campo do conhecimento, traçando suas fronteiras por meio do pensamento crítico.

Esse raciocínio, se não fundamenta, ao menos coincide com o período de surgimento das academias de belas artes, instituições responsáveis pela estruturação e pelo ensino do saber artístico. Como aponta Gombrich (2013), o ensino da arte já não se dava mais na relação laboral e cotidiana entre mestre e aprendiz, dentro dos ateliês; mas sim sob um espaço destinado unicamente ao ensino coletivo daquelas que eram consideradas boas práticas artísticas, capazes de oferecer aos aprendizes condições técnicas e teóricas suficientes para se alcançar uma suposta excelência, que na época ainda estava condicionada aos ideais greco-romanos de beleza, ressurgidos a partir do Renascimento. Com autoridade suficiente para estabelecer o que deve ou não ser aprendido e reproduzido, foram as academias de belas artes que sistematizaram o cânone das artes visuais e definiram seus rígidos limites. Hoje, insustentáveis, já que não é mais plausível pensar a arte contemporânea limitada à pintura, à escultura, à gravura e ao desenho, as disciplinas consolidadas nas academias de belas artes. Desse modo, as formas de controle impostas pelo viés estético à arte perderam sua força entre artistas e seus trabalhos, mas os vestígios de outras formas canônicas de controle ainda parecem enraizados nos modelos institucionais que articulam o campo da arte.

Entre eles está a história da arte. É preciso refletir sobre como a história, sistematizada como disciplina também a partir das correntes iluministas, contribui na ressonância desse modelo de pensamento que teria, na verdade, fundado os pilares da sociedade moderna. Também é nesse período que são estabelecidos os cânones dos métodos historiográficos, inclusive da história da arte. Ou seja, a maneira como ainda hoje temos acesso aos discursos oficiais sobre nossa própria memória coletiva surge em um contexto histórico e tradição cultural específicos. É com essas lentes que, oficialmente, enxergamos os fatos do nosso passado. Yves-Alain Bois (2012) argumenta que, por ser movida pelo conflito das vontades de poder, a história

não pode se tornar uma ciência exata. Já Joël Candau considera que a "(...) memória é, acima de tudo, uma reconstrução continuamente atualizada do passado (...)" e que "a ideia segundo a qual as experiências passadas seriam memorizadas, conservadas e recuperadas em toda sua integridade parece 'insustentável'." (2011, p. 9).

Portanto, é possível considerar que o discurso histórico é narrado a partir de recortes e escolhas, sob condições específicas que determinam seus potenciais simbólicos e representativos. Na história da arte, por exemplo, a ênfase dada às manifestações artísticas europeias, principalmente a partir do Renascimento, pode ser um exemplo disso. É a narrativa sobre o desenvolvimento artístico na Europa que ainda pauta fortemente a arte contemporânea. As narrativas que versam sobre as atividades artísticas de outras regiões do globo ainda são consideradas periféricas.

Não cabe aqui relativizar a história – o que, inclusive, pode ser bastante perigoso em tempos de pós-verdade –, mas sim chamar a atenção para o fato de que os métodos historiográficos de que ainda nos valemos hoje partem de um lugar e de um tempo demarcados. A história da arte, até então, é socialmente construída a partir do projeto de modernidade, mas é passível de disputa. A partir disso, pode-se questionar criticamente os paradigmas metodológicos de sua historiografia.

Por exemplo, Paulo Knauss (2006) aponta como "(...) firmou-se no terreno da erudição a concepção da fonte histórica como instrumento de prova, atestando a veracidade dos fatos pela comprovação documental." (KNAUSS, 2006, p. 100). Ou seja, a historiografia tradicionalmente valia-se principalmente de documentos oficiais escritos, ignorando as imagens como fonte histórica.

Em seguida, o autor narra o processo de institucionalização dos estudos visuais no contexto acadêmico das últimas décadas, evidenciando uma mudança de percepção que valorizou aspectos até então inovadores dentro dos métodos da historiografia e que parecem corresponder melhor às demandas da contemporaneidade. "Assim, pode-se entender que o campo dos estudos visuais coloca questões que não foram postas pela história da arte e que (...) podem caracterizar uma nova historiografia de marca interdisciplinar." (KNAUSS, 2006, p. 106). É claro que a consideração das imagens como fonte histórica contribui para a abertura da historiografia da arte à interdisciplinaridade, mas ao que parece a arte contemporânea exige um esforço ainda maior:

"Na atualidade, as abordagens historiográficas tradicionais condicionadas aos formalismos, à Iconologia e à Semiologia não permitem mais a compreensão da

complexidade da arte contemporânea, que se produz a partir de mudanças substanciais em relação à arte moderna, cujas práticas se fundamentavam nas noções de ruptura, originalidade e autonomia.” (KERN, 2005, p. 232).

A arte contemporânea demanda que a historiografia da arte seja capaz de levar em consideração as diferentes materialidades e camadas de significação que são articuladas em processos artísticos que se configuram como *happenings*, instalações, arte digital, entre outras expressões. Manifestações artísticas como essas tornam ainda mais latente a discussão sobre fontes históricas, pois os rastros deixados por esses processos artísticos muitas vezes são instáveis e podem ser alterados continuamente.

Vale pensar também sobre o despertar da modernidade ao sentido daquilo que pode ser considerado “histórico”, seja um documento oficial ou outro artefato qualquer. Ao comentar as reflexões de Riegl sobre os diferentes tipos de monumentos, Bois (2012) escreve que a preservação de artefatos do passado no Ocidente só teve início no Renascimento, com o interesse crescente dos europeus pelos feitos da civilização greco-romana. Esse interesse estava associado a valores estéticos canônicos e não ao valor histórico das peças. A antiguidade de um objeto não era motivo suficiente para que ele fosse preservado ou colecionado. O autor adianta ainda que os valores históricos de uma peça antiga só seriam levados em consideração a partir do século XIX, justamente quando surge a prática restauradora, que José Luis Brea (2010) vai classificar como uma indústria da conservação e preservação, pronta para assegurar que o desgaste da matéria não afete esses monumentos que se apresentam não apenas como marcos de nossa memória, mas também como construção da nossa própria identidade.

Não é por acaso que o surgimento do museu coincide com o florescimento da sociedade moderna, formando seus acervos a partir de objetos muitas vezes descontextualizados. Não é de se estranhar que esse também seja o momento de sistematização da história da arte, que emerge subordinada a esses acervos (KERN, 2005). O museu moderno entra em cena como repositório dos feitos gloriosos que o ser humano e as grandes civilizações foram capazes de conceber. O sentido histórico evidencia a consciência do ser humano a respeito de seu próprio potencial intelectual, capaz de gerir a autonomia de seu estar no mundo a partir da racionalidade de seus atos em direção ao progresso iminente – pelo menos esse parecia ser o espírito do tempo. Assim, o museu se apresenta como um meio de comparação, oferecendo dados que permitem a mensuração de nosso progresso, mas também como um mecanismo de contenção do tempo, prometendo duração e permanência às peças que foram escolhidas para tal.

Entretanto, como estrutura institucional, o museu é sobretudo um espaço político, que promove a identidade a partir do domínio cultural e demarca territórios que podem direcionar

momentos históricos. Projetos institucionais como os museus, os arquivos e as academias são esferas de poder capazes de determinar marcos definidores da arte, da filosofia e do próprio pensamento de uma determinada época. São esses espaços, por vezes subestimados na sociedade, que também decidem o que deve e o que não deve ser arquivado, preservado e apresentado, moldando aspectos da memória do mundo às futuras gerações.

Ao lidar com obras de arte que não estão aptas à perenidade, o museu como instituição guardiã da memória coletiva se vê diante da necessidade de adotar outra postura para cumprir sua função, o que fatalmente envolve questionar o que a contemporaneidade entende como obra de arte e qual poderia ser sua relação com a memória. Resta saber se o museu está disponível a adotar uma postura mais aberta e crítica.

A produção artística, por sua vez, passou por transformações significativas que pavimentaram muitos dos caminhos que as poéticas contemporâneas percorrem ainda hoje, principalmente a partir da década de 1960. Quando pensamos sobre os antecedentes da arte contemporânea que nos trouxeram à conjuntura corrente, é provável que o primeiro nome a vir à cabeça seja o de Marcel Duchamp. Autores como Cauquelin (2005), Archer (2001), Rush (2013), Belting (2016), Gombrich (2013) e Machado (2007) apontam o artista francês como seu precursor, ainda nas primeiras décadas do século XX. Cauquelin (2005) afirma que já naquele tempo Duchamp adotava perspectivas próximas ao modelo de comportamento que passou a corresponder a expectativa contemporânea. Entre elas está o abandono dos movimentos de vanguarda e do romantismo acerca da figura do artista; o questionamento a respeito da autoria, a partir da participação do público no fazer artístico; e a concepção de arte como esfera do cotidiano, diluída entre outras atividades de nosso dia a dia. É sob essa perspectiva que obras como *A Fonte* (1917), um urinol de porcelana branco e também um dos trabalhos dadaístas mais conhecidos de Duchamp, puderam ser apresentadas como obras de arte no circuito expositivo, inaugurando o que se entende como *ready-made*.



Figura 16: A *Fonte* (1917), Marcel Duchamp; retrato fotográfico de Marcel Duchamp

Fatores como esses contribuíram para que as práticas artísticas se tornassem mais abertas ao intercâmbio entre linguagens e resultassem em obras menos associadas a peças materiais, ou melhor, não configuradas como objetos acabados e colecionáveis. Intensificaram-se trabalhos artísticos que utilizavam recursos colaborativos, discursivos, documentais e mais relacionados a processos comunicacionais dinâmicos, operando em diferentes suportes e tornando-se cada vez mais voláteis, ou seja, passíveis à variação (HÖLLING, 2018). Foi essa conjuntura que viu florescer fenômenos como a *performance*, o *happening*, a *body art* e a instalação, expandindo o campo da arte para além do artefato comercial e assumindo o efêmero e o híbrido como parte do processo.

Essa nova compreensão a respeito da obra de arte anunciou uma ampliação considerável de meios e materiais possíveis à criação artística. Assim, o artista passava a operar também fora do campo do desenho, da gravura, da escultura e da pintura. O que vemos nascer com a provocação de Duchamp é o início do esgotamento desse *modus operandi*, que começou a ser contestado, aliás, já no final do século XIX com os impressionistas. Mas a herança desse modelo ainda persiste em nossos dias, amplamente difundido em nosso senso comum e ainda presente nos mais prestigiados modos de circulação da arte.

As exposições de hoje e o próprio mercado da arte são exemplos disso. Suas origens também remetem às escolas de arte, que fortaleceram a percepção cada vez mais disseminada da arte como expressão subjetiva do artista. Com isso, os salões expositivos surgiram para oportunizar que essa expressão singular pudesse ser vista publicamente e possivelmente

comercializada, sem que tenha sido encomendada. Mais tarde, essa prática seria expandida com o surgimento da fotografia, que afetou o vínculo entre a produção artística, o mecenato e as encomendas, já que a arte acadêmica passava a dividir as atenções com essa nova tecnologia.

Dito isso, no que toca à produção artística, é possível considerar as poéticas tecnológicas contemporâneas também como frutos desse contexto que passou a admitir materiais não convencionais ao fazer artístico, ressignificando inclusive objetos do cotidiano e favorecendo o entendimento da prática artística como parte de uma ativação conceitual. Como expressão do nosso tempo, essas poéticas podem acompanhar a velocidade do desenvolvimento da indústria tecnológica e serem tão híbridas, oscilantes, variáveis e diversas como outras manifestações poéticas da arte contemporânea. Por conseguinte, é de se esperar um afastamento ainda maior do cânone que orientou a produção artística desde o Iluminismo e que ainda ecoa, de certa maneira, nos modelos institucionais fundados naquele período e em seus modos de apresentação, aquisição e preservação de obras de arte.

Se a arte digital, entre outras manifestações poéticas contemporâneas que compartilham questões semelhantes, não se enquadra mais nesse modelo, ela pode apresentar outras oportunidades para uma nova mudança de paradigma, que nos faça enxergá-las sob a ótica da revolução digital. Se essa revolução foi capaz de mudar tantos aspectos de nossas vidas, é válido pensar que ela também pode nos fazer interpretar obras de arte sob outros ângulos, catalisando novos sentidos e nos provocando a repensar estruturas de circulação e memória.

CAPÍTULO 2 – O CAMPO DAS POÉTICAS TECNOLÓGICAS

2.1 As tecnologias digitais e a perda da memória do futuro

Quando a internet comercial se popularizou na virada do século XXI, parecia que o futuro estava diante de nós, ao alcance das mãos. A empolgação com a possibilidade de comunicação instantânea e simultânea com pessoas espalhadas em diferentes pontos do globo se mostrava inevitável. Esse otimismo está presente, por exemplo, nos textos que o pesquisador Pierre Lévy publicou ao longo da década de 1990.

Naquela altura, o autor considerava que o desenvolvimento de tecnologias da inteligência promoveria a produção de subjetividades como a principal atividade econômica do século XXI e que esse processo seria coletivo, por meio de “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (1994, p. 28), uma inteligência que inclusive ignoraria fronteiras políticas, econômicas e culturais.

Essa visão utópica dá lugar agora a expectativas um tanto quanto distópicas com a acirrada disputa de narrativas que circula amplamente nos espaços de informação, ganhando corpo principalmente com as *fake news*. Essas notícias falsas divulgadas como verdadeiras ganharam alcance exponencial na internet na década de 2010 com a popularização das redes sociais digitais, gerando consequências inclusive no âmbito da geopolítica global. Elas passaram a ser tema de pesquisa, de debate e de combate. São as partes visíveis de uma cultura da desinformação que mobiliza multidões, instaura bolhas ideológicas e que se tornou integrante da real produção de subjetividades que ocupa lugar entre as atividades econômicas deste século.

Mas apesar das discussões acerca das consequências práticas das tecnologias digitais não serem mais tão otimistas como antes, é inegável que elas, impulsionadas principalmente pela difusão da internet, atravessaram a vida cotidiana, permitiram a criação de novos espaços e práticas de socialização e ampliaram nosso entendimento sobre a realidade, o tempo e o espaço. De certo modo, as tecnologias digitais encurtaram distâncias, tornando mais evidente o processo de Globalização, que já se fortalecia desde a ascensão dos meios de transporte a vapor, das redes de telecomunicações e dos meios de comunicação de massa.

As tecnologias digitais nos fizeram estabelecer percepções muito mais dinâmicas sobre o que significa estar presente ou sobre a duração das práticas cotidianas. Pertencer a uma

determinada comunidade virtual não significa compartilhar o mesmo espaço físico (RHEINGOLD, 1997), mas sim compartilhar o espaço imaterial que surge da interconexão em rede entre dispositivos digitais. O que Pierre Lévy chamou de ciberespaço (LÉVY, 1994).

A partir da mediação tecnológica, ficou ainda mais claro o quanto as concepções de tempo e de espaço podem ser relativas e virtualmente passíveis de dilatação e contração, alterando-se conforme o contexto. Esse processo segue em marcha, já que o aperfeiçoamento dessas tecnologias ainda é capaz de alterar nossa compreensão sobre esses aspectos. A digitalização de quase tudo e a nossa conexão em rede via internet propiciaram novos sentidos e outras maneiras de enxergar o mundo.

Imersos em nossas redes sociais digitais, atualmente vivenciamos um possível esgotamento do ócio e parece não haver mais lugar para o tédio, a não ser quando o tédio é justamente fruto da abundância de informações – e muitas vezes não sabemos o que fazer com elas. No desenrolar das *timelines*, somos estimulados a reagir a cada novo *post*, a adiantar ou retroceder o tempo de duração de vídeos no YouTube ou a estar em vários lugares simultaneamente, conversando com pessoas diferentes em mensageiros instantâneos, às vezes sobre amor; às vezes sobre trabalho; às vezes tudo ao mesmo tempo. Mediados por aplicações em nossos *smartphones*, algumas horas ociosas em uma fila de espera podem se mostrar breves, enquanto o mesmo tempo sem bateria pode parecer uma eternidade.

Em quase três décadas de experiências mediadas por dispositivos digitais e pela internet, estabelecemos uma cultura diretamente associada às especificidades do meio digital e à forma como nos relacionamos por meio dele. Os laços sociais concebidos no ciberespaço oportunizam a formação de comunidades virtuais, com suas próprias regras de convivência, ética e dinâmicas de compartilhamento de informações que são do interesse de seus integrantes (RHEINGOLD, 1997).

Uma comunidade – termo que tem a mesma raiz da palavra comunicação – é sobretudo um espaço de compartilhamento do que é comum entre seus membros. É esse contexto que favorece aquilo que Lévy chamou de cibercultura (LÉVY, 2000) ou que Henry Jenkins identifica como cultura da convergência, um processo extremamente dinâmico, plural e com traços recombinações de várias culturas que convergem a partir do encontro de ideias e referências. Processo que ganha amplitude com a mediação das tecnologias digitais (JENKINS, 2008).

Mas na perspectiva dos Estudos Culturais, pensar a cultura é pensar também espaços de disputas entre discursos e representações sociais e que essas práticas compartilhadas

socialmente são elementos constitutivos de identidades pessoais e coletivas (BRITTO, 2009). Ou seja, a cultura digital não é um espaço propício apenas ao compartilhamento de tópicos afins, mas sim um espaço de tensões e conflitos, sujeito à interferência da mediação tecnológica.

Para o pesquisador Roger Silverstone também é possível “começar a ver a tecnologia como cultura: ver que as tecnologias (...) são objetos e práticas simbólicos e materiais, estéticos e funcionais” (1999, p. 50). O contexto daqueles primeiros anos de internet comercial também era propício à experimentação de novas possibilidades de linguagem, à exploração das funções de novos equipamentos e à criação de outros modos de comunicação via rede. Terreno fértil ainda à produção artística, que logo fez da rede mundial de computadores um outro espaço possível de atuação poética e também de busca pela subversão dos novos meios e de participação na criação de outros meios.

A potencialidade desse encontro com o futuro era tão grandiosa que parecia não haver tempo ou lugar para nos darmos conta da quantidade de informação produzida e dissipada pelo mar de *hiperlinks* no qual nos acostumamos a navegar e nem da sua condição transitiva ou instável. Estabeleceu-se uma sensação de presente contínuo e, mesmo com a expansão da capacidade de processamento e arquivamento de dados, a gestão, o armazenamento e os modos de recuperação da nossa produção cultural em rede cada vez mais diversa e complexa não se mostrava como uma prioridade.

Cerca de trinta anos depois, aquela ideia de futuro já se confunde com nosso passado recente e, apesar de ainda não parecer uma prioridade à maioria dos usuários, começamos a dimensionar o quanto já se perdeu daquilo que nossa cultura digital ou comunidades virtuais produziram. Nos deparamos ainda com o desafio de contextualizar dados não estruturados que são modificados a cada dia e que ganham novos contornos formais e semânticos a cada compartilhamento.

Passado o período de efervescência e de descoberta das tecnologias digitais, os pesquisadores, as instituições da memória – como museus, arquivos e bibliotecas, os cientistas da computação –, entre outros agentes da cultura e das tecnologias digitais precisam lidar agora com o desafio de garantir a memória de um material instável, em constante transformação. No caso da arte, obras que estão em constante fazer-se.

2.2 A aurora das poéticas tecnológicas

A arte participa ativamente desse processo desde os primeiros contornos do que viria a ser a computação para fins industriais e comerciais, ainda na década de 1960. De lá para cá, as relações experimentais entre arte, ciência e novas tecnologias apresentam resultados poéticos diversos. Hoje é possível encontrar produções artísticas que dialogam com a inteligência artificial, a realidade aumentada, a internet das coisas, a robótica, a realidade virtual, os jogos digitais, a biologia molecular, *big data*, entre tantas outras tecnologias em ascensão (GOBIRA, 2018).

Uma parte considerável de artistas e pesquisadores chama de Arte e Tecnologia essa relação poética entre as linguagens artísticas e o desenvolvimento científico e tecnológico; outra parte entende Arte e Tecnologia como sinônimo de arte digital. Entretanto, é importante reconhecer que essa relação alcança outros períodos históricos, se considerarmos que, no passado, a arte também contribuiu e foi beneficiada por avanços científicos e tecnológicos. O aperfeiçoamento químico de tintas para pintura e o uso direto da matemática em estudos de perspectiva indicam que esse intercâmbio é de longa data.

Embora, portanto, a Arte e Tecnologia esteja bastante associada ao desenvolvimento da computação gráfica (LIESER, 2010) e também à conexão em rede via internet, sua abrangência pode compreender outras épocas, além de descobertas científicas e tecnologias não necessariamente digitais, como a genética ou a mecânica. Dessa maneira, é importante frisar que o recorte de Arte e Tecnologia aqui se dá a partir de tecnologias emergentes no contexto já apresentado da arte contemporânea, em escalada principalmente desde a década de 1960.

Também foi na mesma época que, segundo Castells (2002), o mundo fazia a passagem da era industrial à era da informação. O desenvolvimento acelerado da computação e de novas mídias se tornou parte crucial desse processo. A difusão da computação pessoal, o desenvolvimento de interfaces gráficas, o mercado de equipamentos portáteis de captação e reprodução audiovisual e a popularização da internet comercial são alguns dos fatores que impulsionaram a produção artística nas últimas décadas do século XX.

Para o pesquisador brasileiro Arlindo Machado “a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo” (2007, p. 9) e por isso o autor defende que “(...) as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio” (2007, p. 10). Essa perspectiva também é compartilhada por Lucia Santaella, que anuncia inclusive o que ela chama de cultura

das mídias, como uma transição entre a cultura de massas e a cultura digital. Mais tarde a autora afirmaria que “os meios de nosso tempo (...) estão nas tecnologias digitais (...), abrindo ao artista horizontes inéditos para a exploração de novos territórios da sensorialidade e sensibilidade” (2008, p. 36).

Portanto, não seria equivocada pensar a informática e as novas mídias como símbolos desse novo cenário de produção de sentidos. E mesmo que alguns processos artísticos relacionados às poéticas tecnológicas não estejam diretamente associados à computação, dificilmente a dimensão computacional não participará de seus modos de documentação ou de preservação (Gobira, 2018). Como foi dito, o digital permeia nosso cotidiano e deixa uma marca inegável nestas primeiras décadas do século XXI.

O fato é que essas expressões artísticas operam de modo interdisciplinar, atravessando práticas recorrentes da arte contemporânea e dialogando diretamente com a indústria da tecnologia e os avanços da ciência, sem se restringir a nenhum desses campos. Muitas vezes esses processos são ativados colaborativamente, envolvendo artistas e outros profissionais, como engenheiros, programadores, arquitetos, antropólogos, estatísticos, *designers* ou biólogos, nem sempre com papéis tão definidos.

Organizados geralmente em coletivos e atuando em *fablabs* ou em grupos de pesquisa inseridos em diferentes perfis institucionais, é comum que essas criações sejam financiadas por editais públicos, em projetos de pesquisas universitárias; ou por empresas ligadas à indústria e à tecnologia, interessadas em novas descobertas e aplicações. Em todos os casos, vale ressaltar, estão em jogo às premissas já discutidas sobre os benefícios simbólicos motivadores desses investimentos, já que são empreendimentos interessados no potencial ou caráter inovador ou experimental desses projetos.

A arte pode fazer parte, inclusive, do desenvolvimento inventivo de novos recursos tecnológicos, experimentando suas possibilidades de criação, mesclando técnicas antigas às atuais, contribuindo ao aperfeiçoamento de produtos e serviços que chegam ao mercado de tecnologia, criando novos termos e desafiando o entendimento da contemporaneidade sobre a própria condição da obra de arte.

A relação entre arte e indústria também apresenta outros meandros, como por exemplo, a obsolescência de aparatos tecnológicos de *hardware* e *software*, quando usados para fins artísticos. A descontinuidade, renovação ou substituição de dispositivos, plataformas ou mídias até pouco tempo ditas “novas” implicam em desafios à formação de acervos, comercialização e preservação das obras. O dinamismo da evolução tecnológica interfere diretamente inclusive

no surgimento de nomenclaturas que tentam, muitas vezes em vão, capturar tendências ou o espírito de uma nova onda contemporânea.

Talvez essa inconstância explique o porquê da profusão de termos existentes para designar processos de Arte e Tecnologia. Termos que sempre parecem se referir às mesmas manifestações. Não está claro o que diferencia, por exemplo, a arte computacional, da ciberarte ou da arte digital e, por sua vez, da *web art*, da *software art* ou do gamearte. Como já dito, embora um gamearte possa apresentar linguagem poética, ele também é um *software* e todo *software* também é um projeto computacional. Esses termos emergem sem consenso entre os próprios artistas e toda a rede de atores que integra o campo da arte, criando um cenário complexo de práticas que se fundem e se confundem, inclusive com outras linguagens, como a *performance*, a intervenção urbana, a instalação ou a escultura.

Por isso é possível afirmar que essas práticas são fugidias e frequentemente escapam às possíveis categorizações, ao compartilhar simultaneamente especificidades das tecnologias digitais, e especificidades e temas discutidos no contexto das artes, sem se deixar enquadrar por nenhum dos campos que atravessa. Em determinadas circunstâncias, esses experimentos podem configurar-se como obras de arte, mas também podem ser, bem ou mal, compreendidos como meios demonstrativos do potencial tecnológico de um dispositivo ou como parte de seu processo de desenvolvimento. Porém, como visto, não ter certeza do que se trata pode inclusive favorecer a abordagem artística e garantir sua autonomia ou talvez até uma espécie de selo de contemporaneidade. Tamanha ambiguidade inevitavelmente alcança questões referentes à autoria, ao colecionismo, preservação e restauração desses trabalhos e também aos seus modos de circulação e à sua dimensão simbólica ou qualidades estéticas.

Interessa, portanto, refletir sobre quais circunstâncias é possível constituir a memória de obras de arte que estão em constante fazer-se e como esse tipo de produção pode ampliar ou transformar nosso entendimento sobre a condição da obra de arte na contemporaneidade. Afinal, esses trabalhos apresentam certas características que são próprias do nosso tempo. A chamada arte digital faz parte desse processo e é também produto dessa cultura ampla vivenciada diariamente a partir das relações em rede.

2.3 As fronteiras imprecisas da arte digital

Na ótica deste trabalho, a arte digital não é tratada como sinônimo, mas sim como vertente desse campo mais abrangente das poéticas tecnológicas, chamado aqui de Arte e Tecnologia. Para Wolf Lieser (2010), os princípios da arte digital se encontram na matemática e na informática, já que as obras precisariam necessariamente ser realizadas em linguagem computacional, ou seja, codificadas, descritas ou representadas como uma série de dados numéricos eletrônicos e binários de zeros e uns.

Mas essa compreensão não é unânime. Parte dos autores identifica esse fenômeno também como *New Media Art*. Tribe e Jana (2007) inclusive definem *New Media Art* “como uma subdivisão de duas categorias maiores: a Arte e Tecnologia e a *Media Art*” (2007, p. 6-7), sendo Arte e Tecnologia referente também às produções que exploram outros campos, como a genética, a robótica e a eletrônica.

Já Christiane Paul (2008) defende que o termo “arte digital” se tornou mais adequado para denominar esse conjunto amplo de práticas e obras artísticas, até mesmo pela dificuldade em definir exatamente o que pode ser considerado “novo” quando se fala em mídias digitais. Aqui no Brasil, a pesquisadora Débora Aita Gasparetto (2016) também assume o termo “arte digital”, embora ressalte que o uso desse termo possa ser restritivo, assim como tantos outros que se referem às poéticas tecnológicas. Ela ainda reconhece a probabilidade do termo se tornar obsoleto, uma vez que as tecnologias digitais seriam tecnologias datadas, presumivelmente suscetíveis à superação de tecnologias que ainda estão por vir, perspectiva absorvida neste trabalho.

Mas Gasparetto (2014, 2016) também considera que a arte digital apresenta redes distintas de agentes, teorias, métodos, instituições, espaços de produção e eventos, constituindo assim um sistema paralelo ao que ela chama de sistema oficial da arte contemporânea. Apesar de tangenciar este último sistema, a arte digital não deveria “ser classificada apenas como mais uma linguagem dentro do guarda-chuva da arte contemporânea” (2016, p. 34), já que existe certo distanciamento e demasiada dificuldade em lidar com questões tensionadas pela arte digital, algumas delas discutidas ao longo deste estudo. Mas isso não significa estabelecer uma oposição binária, até porque é preciso reconhecer o esforço da arte contemporânea em estabelecer vínculos e atravessamentos entre a arte digital e o que parece ser o seu sistema oficial. Quanto a isso, deixemos aqui a reflexão aberta, limitando-nos a admiti-las como manchas turvas que formatam espaços trespasáveis de atuação artística.

De qualquer forma, “arte digital” ainda parece ser a melhor escolha para designar as produções artísticas de caráter experimental que utilizam as tecnologias digitais e que se inserem no campo da Arte e Tecnologia. Por isso, adota-se esse termo em detrimento de outros, como arte computacional, artemídia, arte eletrônica, ciberarte e *New Media Art*, também comuns entre artistas e os demais atores que compõem o campo da arte.

Salienta-se, por fim, que essa escolha deliberada é consoante com algumas perspectivas que também entendem o digital como uma marcação amplamente reconhecida e difundida nas práticas sociais e culturais de nosso tempo e, no caso brasileiro, foi o termo adotado pelo até então Ministério de Cultura (MinC) na criação do colegiado setorial específico sobre o tema, integrando o Conselho Nacional de Política Cultural (CNPC). A adoção do termo nessas condições legitimaria e posicionaria politicamente o campo da arte digital no Brasil, ampliando possibilidades de incentivos e editais (GASPARETTO, 2014).



Figura 17: captura de tela da página dedicada à arte digital no site da atual Secretaria Especial da Cultura, vinculada ao Ministério do Turismo

Contudo, posicionar-se no ângulo da arte digital abre outro guarda-chuva de possibilidades, já que as tecnologias digitais também são cada vez mais utilizadas como ferramentas aliadas à execução de trabalhos considerados analógicos até pouco tempo atrás. Por exemplo, atualmente a concepção de um livro costuma passar por *softwares* de editoração e, antes disso, a própria escrita pode se dar em processadores de texto como o *Microsoft Word*; assim como a prática da fotografia registrada por meio de câmeras digitais se tornou usual. Ainda segundo Lieser, “a arte digital transformou-se numa disciplina que agrupa todas as

manifestações artísticas realizadas por um computador” (2010, p. 12). Portanto, a princípio, qualquer ilustração digital, fotografia, música ou vídeo produzidos e editados com auxílio de *softwares* e compartilhados na internet – o que é comum atualmente – poderiam ser considerados arte digital.

Como as fronteiras da arte digital são imprecisas e se atravessam constantemente, talvez seja mais produtivo pensar sobre diferentes níveis ou camadas de experimentação poética possíveis na arte digital, sem promover drásticas restrições ou exclusões que poderiam levar a escolhas taxativas ou reducionistas. Afinal, como já foi mencionado, o cenário contemporâneo parece se mostrar avesso a declarar abertamente suas escolhas. Além disso, mesmo obras que podem ser consideradas experimentais em seu contexto digital podem se associar a materiais, objetos e suportes físicos para compor instalações ou peças escultóricas, acentuando a complexidade das obras.

Paul (2008) sugere uma distinção básica entre trabalhos que utilizam as tecnologias digitais como ferramenta de criação para a produção do que ela chama de “objetos de arte tradicional” e trabalhos que utilizam essas tecnologias como seu próprio meio de produção, armazenamento, apresentação e difusão, inclusive empregando possíveis recursos de interatividade. Mesmo discordando de alguns termos que a autora enuncia e acreditando que essa distinção não se dá em apenas duas esferas, o esforço aqui é vislumbrar a heterogeneidade das expressões artísticas que podem se associar à alcunha “digital” e perceber a existência de diferentes níveis de complexidade nessas expressões. Afinal, parece plausível admitir que há diferenças significativas entre, por exemplo, um desenho vetorial ou uma fotografia digital e um trabalho que demanda a participação do público conectado em rede para acontecer como processo, como pode ser o caso de um trabalho de gamearte ou feito em realidade aumentada. Mas não cabe aqui tecer avaliações qualitativas sobre essas expressões e sim admitir que elas podem se dar em planos distintos, envolvendo inclusive procedimentos que vão do *low-tech* ao *high-tech*.

Nesta primeira parte do trabalho, prioriza-se como recorte de pesquisa, sobretudo, as expressões artísticas nativas do digital, ou seja, produzidas, codificadas, armazenadas, apresentadas e difundidas em formato digital, por meio de sua circulação em rede via internet e que exploram as tecnologias digitais para obter resultados que não seriam alcançados ou reproduzidos em outros meios, como aponta Lieser (2010). É importante deixar claro que nem toda obra de arte digital necessita ou pode ser compartilhada via internet.

Debruçamo-nos agora sobre esse recorte, que oferece potencial extraordinário à experimentação, tanto do ponto de vista formal quanto do ponto de vista discursivo e também econômico. Trata-se de um espaço aberto à exploração de linguagens em ascensão e de novos modelos de viabilidade ou sustentabilidade econômica nesse cenário de plataformação, dataficação, vigilância e performatividade algorítmica de práticas socioculturais. Tudo isso mediado por grandes conglomerados digitais, como Google, Facebook, Apple, Microsoft e Amazon. Entre tantos modos qualitativos, destacamos a vocação desse tipo de produção artística às constantes transformações e adaptabilidade na rede mundial de computadores, que também está em mutação contínua.

Por estar sempre em diálogo com os fluxos inventivos das indústrias criativas e de tecnologia, a arte digital tem a oportunidade de desenvolver seus próprios modos de circulação, de acesso e de presença na memória cultural coletiva. Os memes fazem isso cotidianamente. Reconhecidos como uma das expressões mais autênticas da cultura digital, eles perduram no ciberespaço a partir de sua contínua apropriação, transformação e replicação, evidenciando sua qualidade instável. Além disso, a memória de um meme no imaginário coletivo não está condicionada ao arquivamento de um “original” no banco de dados de nenhuma instituição específica. Aliás, os memes geralmente são insubordináveis aos direitos autorais e têm suas próprias autorias diluídas no oceano das múltiplas remixagens. Ao que parece, a memória de um meme está efetivamente condicionada ao seu uso contínuo e distribuído em rede em diferentes versões, tendo a possibilidade de continuar operando por tempo indeterminado. Eis aí um modo de circulação que pode causar desconforto ao circuito institucionalizado da arte contemporânea.

Já sobre a indústria dos games, uma breve pesquisa no Google pode redirecionar a uma série de notícias que aponta o crescimento vertiginoso do setor nos últimos anos, atualmente na casa dos bilhões de dólares, superando inclusive a indústria cinematográfica! Os jogos eletrônicos superaram o estigma associado às categorias infanto-juvenis e é possível arriscar que eles talvez possam oferecer a mais completa experiência no que diz respeito à cultura digital. Assim como é possível na arte digital, os games permitem a concepção de narrativas interativas, coletivas ou não, que inclusive têm a possibilidade de se articular com o cotidiano de seus jogadores, estabelecendo redes de socialização dentro e fora do jogo. Servem de exemplo os diversos fóruns de discussão sobre games na internet; a expansão progressiva dos *eSports*, que são competições organizadas envolvendo jogos eletrônicos (e às vezes muito

dinheiro); e o sucesso de vídeos em plataformas como o YouTube, com *gameplays*, *reviews* e tutoriais.

Os games estão disponíveis em diversos gêneros e níveis de jogabilidade e podem ser desenvolvidos em uma estrutura bidimensional pouco complexa ou experimentar as potencialidades da realidade virtual ou da realidade aumentada. Eles se adaptam a diferentes dispositivos e se aliam a outras indústrias – como a cinematográfica e a editorial –, promovendo conteúdos transmidiáticos e circulando em outros terrenos, inclusive no terreno da arte. Não esqueçamos o papel da gamearte nesses atravessamentos.

Os games também se destacam com relação às formas de acesso, que vão desde o *download* pago ao modelo de microtransações dos jogos chamados *free-to-play*, que são “livres para jogar”, mas cobram pequenos valores por itens dentro das estruturas dos jogos. Isso sem falar na ascensão dos estudos sobre games nas universidades, na variedade de publicações especializadas sobre o assunto e na sistematização de instituições legitimadoras. Ao que parece, o conjunto dessas e outras práticas consolida uma cadeia autossustentável e em franco desenvolvimento. Por fim, é curioso apontar que tanto os jogos eletrônicos quanto a arte digital surgiram aproximadamente no mesmo período e no mesmo contexto tecnológico.

A presença cotidiana de memes e games é mais uma evidência de que a sociedade vivencia estreitamente a cultura digital, inclusive mostrando-se curiosa e interessada em inovação tecnológica. Portanto, talvez não seja inoportuno afirmar que a arte digital desperta certo apelo popular, o que pode se refletir inclusive em uma vantagem comercial. Mesmo assim, ela não ocupa uma categoria no *Google Play* ou na *App Store* da Apple, nem mesmo para obras de arte *low-tech*.

Entre 2015 e 2018, a plataforma Klio disponibilizou no mercado uma tela de 40 polegadas, com uma resolução de TV 4K, que possibilitava acesso a obras de arte digital por meio de um serviço de assinatura. Todos os meses, novos títulos são adicionados ao catálogo, semelhante ao que acontece em serviços de *streaming* como a Netflix ou o Spotify. Resta saber que níveis de interação essa plataforma permite e quais camadas da arte digital ela consegue acolher. De qualquer maneira, em visita ao site oficial¹, a empresa informava que o produto, devido à grande demanda.

¹ *KLIOART*. Disponível em: <<http://www.klioart.com/store/>> Acesso em: <30 mar. 2018>



Figura 18: imagem de tela lançada pela plataforma *Klio*



Figura 19: visão lateral de tela lançada pela plataforma *Klio*



Figura 20: tela da plataforma *Klio* posicionada na parede ao lado de quadros regulares

Parece nítido que o público está disposto a experimentar novas sensações mediadas pelas tecnologias digitais, para além do potencial de entretenimento. Nesse ponto, fica a desconfiança de que a arte digital, mesmo mantendo um sistema paralelo e que se articula com a cultura digital, ainda preserva muito dos modelos conceituais, teóricos e institucionais que são tensionados para legitimar as obras e as práticas dos espaços oficializados da arte contemporânea. Modelos que, necessariamente, não estão abertos à amplitude que a arte digital pode alcançar.

CAPÍTULO 3 – O PARADIGMA DA CONSERVAÇÃO E A MEMÓRIA EM REDE

3.1 Arte que se move no tempo e se expande por múltiplos espaços

As poéticas artísticas digitais reforçam os sinais de que parte significativa da arte produzida na contemporaneidade permeia o transitório, constantemente passando de um estado para outro, revelando sua propensão à pervasividade. Essa volatilidade apresenta desafios à conservação, ao acervamento ou ao colecionismo dessas obras, comprometendo até certo ponto sua persistência em nossa cultura. Se antes a conservação do caráter material determinava fortemente a perenidade de uma obra de arte, hoje talvez seja possível considerar que essa persistência se dá justamente por sua constante atualização, adaptação a novos suportes e também por seus desdobramentos documentais.

Como obra aberta e sempre em continuidade, ela insere uma dimensão temporal em seu discurso já que se apresenta como um conjunto de acontecimentos, desencadeando-se a possibilidade de se manter um histórico daquela obra. Esse seria então outro modo de se entender a obra de arte digital, a partir de seu histórico de acontecimentos e modificações.

É legítimo pensar a permanência como ato, estado, condição ou qualidade daquilo que fica, perpetua-se e conserva-se em determinado espaço e ao longo do tempo, entre outros sentidos cabíveis sobre aquilo que significa permanecer. Como consequência da Revolução Industrial e da concepção de que a máquina industrial deve produzir mais em menos tempo, a modernidade floresceu sob o signo da aceleração artificial. Meios de transporte como as locomotivas, os carros e os aviões se tornaram símbolos desse processo e proporcionaram outras experiências de deslocamento espacial que divergem do movimento natural do ser humano. Desde então, a duração no tempo é uma qualidade que pode ser acelerada e desacelerada (VENTURELLI, 2004).

Esse contexto favoreceu a criação de obras de arte dinâmicas, ou seja, que se desdobram em determinado tempo e estabelecem estados flexíveis ou oscilantes. Trabalhos propensos à mudança e à variação. Exemplo disso está na arte cinética do brasileiro Abraham Palatnik, cujas esculturas de arame, formas coloridas e fios se movem regularmente, acionadas por motores e eletroímãs.



Figura 21: *Objeto Cinético* (1966), Abraham Palatnik, 120,2 x 120,2 x 20 cm, tinta industrial, madeira, metal e circuito elétrico, Coleção Gilberto Chateaubriand MAM Rio

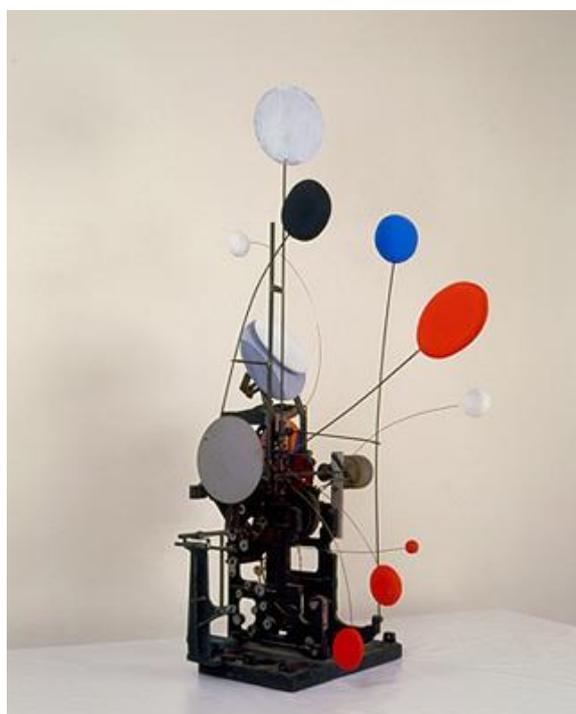


Figura 22: engrenagens aparentes de *Objeto Cinético* (1964), Abraham Palatnik, metal, madeira, engrenagens, motor e tinta acrílica

Na série *Bichos*, da também brasileira Lygia Clark, placas metálicas unidas por dobradiças formam esculturas articuláveis que podem ser manipuladas pelo público. A partir

da interação, os bichos da artista podem gerar configurações diversas e já não haveria, em tese, uma posição inicial original.



Figura 23: *Bicho - (máquina)* (1962), Lygia Clark, 90,2 x 53,3 x 54,6 cm, escultura em metal dourado com dobradiças, Coleção Adolpho Leirner de Arte Construtiva Brasileira

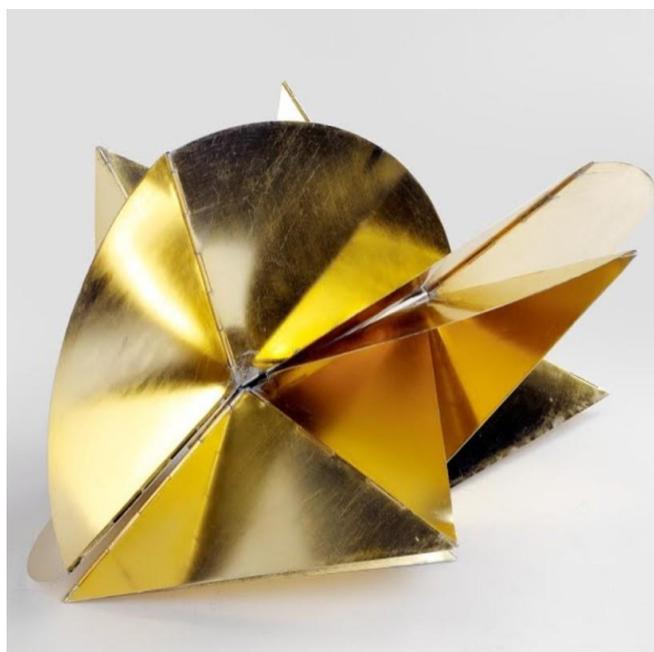


Figura 24: uma segunda configuração para a obra *Bicho - (máquina)* (1962), Lygia Clark, 90,2 x 53,3 x 54,6 cm, escultura em metal dourado com dobradiças, Coleção Adolpho Leirner de Arte Construtiva Brasileira



Figura 25: uma terceira configuração possível para a obra *Bicho - (máquina)* (1962), Lygia Clark, 90,2 x 53,3 x 54,6 cm, escultura em metal dourado com dobradiças, Coleção Adolpho Leirner de Arte Construtiva Brasileira

Ambos os casos são frutos da década de 1960, assim como os *happenings* do movimento internacional Fluxus, baseados na efemeridade de ações eventuais e de duração muitas vezes imprecisa. Nesse período intensificaram-se os trabalhos artísticos que empregavam recursos voláteis de modo poético, gerando obras de arte que deliberadamente não se configuravam mais como objetos acabados e colecionáveis ou como “objetos-coisa”, nas palavras de Hölling (2019).



Figura 26: *Women licking jam off a car*, registro fotográfico de participantes do *happening Household* (1964), de Allan Kaprow. Fotografia: Sol Goldberg

Já entre as décadas de 1970 e 1980 – antes, portanto, da popularização das tecnologias digitais –, artistas pioneiros do diálogo contemporâneo entre arte, ciência e tecnologia também exploravam diretamente a relação espaço-tempo em trabalhos que abordavam a telepresença por meio de transmissões via satélite, *slow scan tv*, rádio, telefone e videotexto, estabelecendo redes colaborativas inclusive entre diferentes países (ARANTES, 2005).

No projeto *Satellite Arts Projects: a Space with no Geographical Boundaries*, de 1977, Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, em parceria com a agência espacial americana Nasa, produziram uma imagem interativa, via satélite, de dançarinos em diferentes espaços geográficos dos Estados Unidos. As imagens de cada dançarino foram mixadas, a fim de formar uma única imagem em que todos dançassem juntos (ARANTES, 2005).



Figura 27: Visão geral do projeto *Satellite Arts Projects: a Space with no Geographical Boundaries*, de 1977

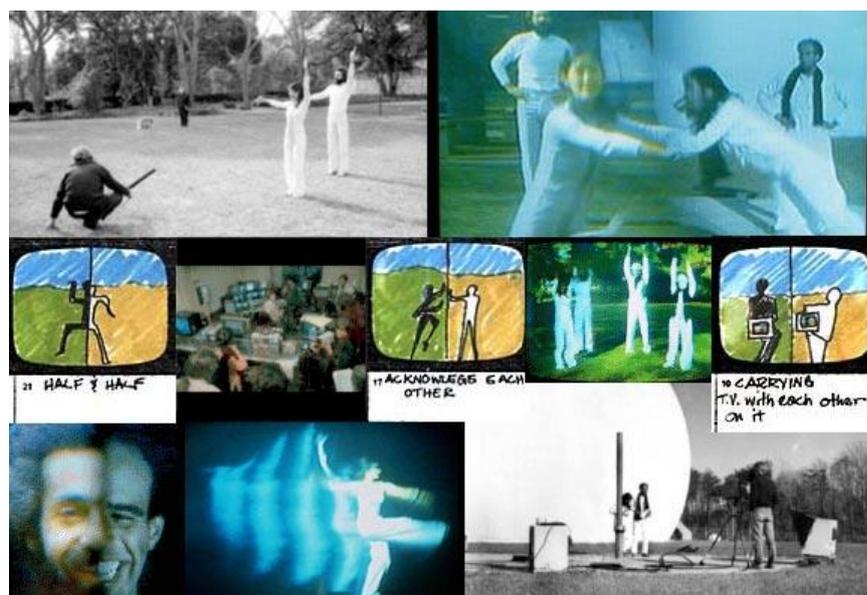


Figura 28: Imagens do projeto, intercaladas com esboços do planejamento geral

Nesses experimentos, assim como na *performance*, o trabalho artístico se dava por meio de uma situação eventual e sua força poética não se revelava nas imagens geradas, mas sim na experiência proporcionada pela colaboração ao vivo e em rede durante aqueles eventos, semelhante às práticas da arte postal, que também teve grande adesão naquele período. A diferença, contudo, estava na instantaneidade das trocas, improvável no caso da arte postal.

Interessante perceber que, apesar do potencial artístico das obras, a dimensão poética da arte postal habitava principalmente no intercâmbio entre elas. Esse contexto passava a importar mais do que as peças enviadas pelo correio, principalmente no caso do Brasil, que vivia o período de censura pela ditadura militar. Sem a rede de artistas colaboradores, as obras estariam, no mínimo, incompletas. A rede e o intercâmbio, portanto, se apresentam também como elementos constituintes das obras, como partes de seu discurso artístico e essa parece ser uma condição crucial para posicioná-las na história da arte como obras de arte postal.

Então, se a poética de trabalhos de telepresença se revela principalmente pela rede de colaboradores e pela experiência ou *performance* entre eles e não apenas nos itens trocados ou nas imagens geradas a partir da interação, é possível considerar que a sua condição variável e transitiva, além de serem índices de temporalidade, também se distancia da musealização, já que sua pós-vida como objeto estanque no museu se torna inviável. Para esse tipo de trabalho, assim como para muitas obras de artes digitais na internet, a mudança ao longo do tempo é um elemento constitutivo e condição primordial à existência do trabalho. Nesse cenário, as práticas convencionais de conservação são impelidas a repensar quais fundamentos são aplicáveis à preservação ou até mesmo à restauração de uma obra de arte que se dá pela efemeridade e também de que maneira ainda é possível considerar os aspectos materiais envolvidos nas propostas artísticas.

Cabe considerar, entretanto, que a duração sempre esteve presente em linguagens artísticas como a música, a dança, o teatro e o cinema, mas os arranjos híbridos que se fortaleceram na arte contemporânea também permitiram que a duração se tornasse elemento constitutivo em linguagens que tradicionalmente não traziam essa característica, como as artes visuais. Além disso, a principal diferença ainda estava na possibilidade de aceleração e desaceleração artificial e sem correspondência com o movimento natural humano, algo que não ocorria em espetáculos cênicos ou orquestrais.

Entre outros motivos, foi também o acesso a equipamentos portáteis de captação e reprodução audiovisual e, posteriormente, a *softwares* de edição de som e imagens, além do potencial interativo de recursos digitais, que contribuíram para que o artista contemporâneo e o

público, de certa maneira, manipulassem o tempo, adiantando, retrocedendo ou operando a transitoriedade das obras em temporalidades únicas ou específicas, de acordo com suas próprias experiências. A arte digital, além de herdeira desse estado de coisas, contribui ativamente em sua amplificação.

A duração temporal e a mudança compõem o perfil de algumas expressões da arte contemporânea vinculadas a mídias que Hölling (2018) chama de “transicionais”. Ela argumenta que a constante instabilidade ou impermanência desses trabalhos revela a necessidade de alternativas distintas para se repensar os métodos usuais de conservação. Ao comentar a distinção feita pelo filósofo David Davies entre mídia artística e mídia veicular, a autora sugere que as práticas convencionais de conservação se detêm principalmente à mídia veicular, ligada ao meio físico da obra, como a tinta, a tela ou os vestígios materiais de uma instalação; já a mídia artística estaria relacionada a qualidades performativas, como pinceladas ou passos articulados. Segundo a autora, o discurso poético se faz presente pelos dois modos, mas ela indica que o paradigma da conservação privilegia as expressões artísticas fortemente ligadas à materialidade.

Ela ainda acrescenta que essa postura é consonante ao próprio legado que passou a orientar a produção artística da Europa Ocidental a partir do Iluminismo, o que coincide com o surgimento dos museus modernos e das academias de belas artes, instituições que logo assumiriam autoridade suficiente para determinar o estatuto do que seria uma “arte desejável”. De certa maneira, esse pensamento ainda reverbera nos modelos institucionais fundados naquele período e em seus modos de apresentação, aquisição e preservação de obras de arte.

A ideia de garantir que as futuras gerações tenham acesso a peças autorais únicas e o mais próximo possível da maneira como elas foram concebidas ainda parece ser a tônica dos métodos atuais de conservação, mas Hölling (2019) ainda diz que esse modelo enfrenta seu esgotamento diante das mídias transicionais e com a impermanência de obras como as de algumas expressões da arte digital. Ao se envolver apenas com os aspectos materiais dessas obras, os métodos convencionais de conservação deixariam de fora alguns de seus aspectos cruciais.

Ela sugere que “devemos aprender como incorporar a aceitação da mudança no paradigma da conservação e entender nossa disciplina como uma prática necessariamente discursiva e contextual” (Hölling, 2018, p. 47). Ainda de acordo com a autora, seria possível compreender essas expressões artísticas como a soma de suas transformações. “Para essas obras

de arte, a mudança e a transição são condições de possibilidade de sobrevivência” (Hölling, 2018, p. 39).

Ao considerar essa fala, é inevitável explorar a condição pervasiva de expressões artísticas que operam no trânsito e em trânsito e que só são validadas quando em fluxo (Beiguelman, 2010). Aproximamo-nos agora da dimensão espacial, já que a pervasividade está relacionada ao que se espalha ou se propaga, como líquidos que se adaptam aos espaços aonde se derramam. Uma obra de arte pervasiva seria, portanto, dotada da capacidade de se adaptar a outros meios veiculares que transportam o discurso artístico e, mais do que isso, dilatam constantemente a obra ou projeto. Hölling (2018) diria que a continuidade do trabalho, em vez da conservação material, seria garantida principalmente por sua renovação constante, inclusive aderindo a novos suportes.

Como exemplo, podemos mencionar a obsolescência de equipamentos ou plataformas de *hardware* e de *software*, que frequentemente são descontinuados pela indústria de tecnologia, podendo afetar produções artísticas digitais que foram concebidas ou são disponibilizadas por meio dessas plataformas. É a condição pervasiva dessas obras que permite que métodos como a reprogramação ou a emulação sejam possíveis e que os trabalhos sejam continuados em novos suportes ou novas atualizações. Além disso, a variação é quase sempre inevitável. Provavelmente novos elementos serão incorporados, tanto do ponto de vista formal como discursivo. E ainda é preciso mencionar o compartilhamento em rede, campo fértil à remixagem de conteúdos digitais. Nessas circunstâncias, a obra se move no tempo e no espaço, podendo distribuir-se simultaneamente por diversos contextos de deslocamento.

A arte digital pode ser apresentada como fenômeno catalisador dessas ideias, promovendo reflexões sobre as possibilidades de memória de uma arte nômade. Na era da conexão em rede e do *streaming*, o fluxo, a instantaneidade e a impermanência tornam-se ainda mais relevantes para entender, sob outras perspectivas, a natureza de algumas manifestações artísticas contemporâneas. Mas é importante acrescentar que essas condições não afetam e não se sobrepõem a todas as vertentes da arte contemporânea, assim como os modelos vigentes de conservação da materialidade continuam válidos para muitas obras contemporâneas, mas não para todas. É nessa direção que seguiremos. Nos interessa aqui pensar em outros sentidos e maneiras de enxergar a arte.

A pervasividade também pode ser entendida como efeito do que Beiguelman (2010) chama de cultura da mobilidade, classificada por ela como um “conjunto de práticas sociais e simbólicas que respondem às demandas de sujeitos multitarefas e com atividades simultâneas

e não correlatas (BEIGUELMAN, 2010, p. 87). Essas atividades atravessam plataformas que se mostram disponíveis e flexíveis, sem se importar com hora ou local. Elas frequentemente tornam ainda mais elásticas nossa percepção de tempo e espaço, colocando-nos em “movimento” por diferentes ambientes, mesmo quando parados em frente a uma tela; e criando acelerações distintas em temporalidades paralelas. Para a autora, elas pulverizam a atenção dos sujeitos em múltiplas direções.

Submersos em um mar de dados informacionais e estímulos por todos os lados, experimentamos uma espécie de cegueira ou paralisia que nos afasta de uma posição contemplativa. Já não há tantas oportunidades para a fruição de obras de arte. Já não há muito espaço nem mesmo para o tédio. Em alguma medida, nossa experiência estética será trespassada por alguma mediação tecnológica, mesmo que oriunda de algum sujeito logo ao lado. Ao que parece, essa cultura da mobilidade não nos permite parar e seus sintomas podem ser percebidos, por exemplo, em expressões artísticas digitais compartilhadas via internet e também em intervenções urbanas ou trabalhos que envolvem mídias locativas (BAMBOZZI, 2010). Nesse contexto, essas obras já não ocupam o espaço asséptico do cubo branco e se diluem no cotidiano ou entre as diferentes abas e aplicações que executamos ao mesmo tempo.

Para Bambozzi (2010), “o locativo é localizável, rastreável, tende a ser intrusivo, serve a operações vigilantes e tem vocações disciplinadoras. Mas os desvios são possíveis (...)” (BAMBOZZI, 2010, p. 69) e sua exploração poética tem testado aproximações interessantes entre as tecnologias e o espaço urbano. O autor cita como exemplo o projeto *Invisíveis* (2006), de Bruno Vianna, que partiu dos conceitos de portabilidade e realidade aumentada para propor aos visitantes do Parque Municipal de Belo Horizonte uma expedição em busca de personagens ligados a determinadas áreas do parque. Esse projeto revela o quanto o entendimento do material artístico como objeto-obra perde expressividade diante da relevância de trabalhos concebidos para ambientes de redes, integrados a contextos cotidianos e que são validados quando em processo. Rede que se estrutura também pela interação das mídias locativas com outros aparelhos de telecomunicação, como a rede elétrica, a internet ou painéis eletrônicos.

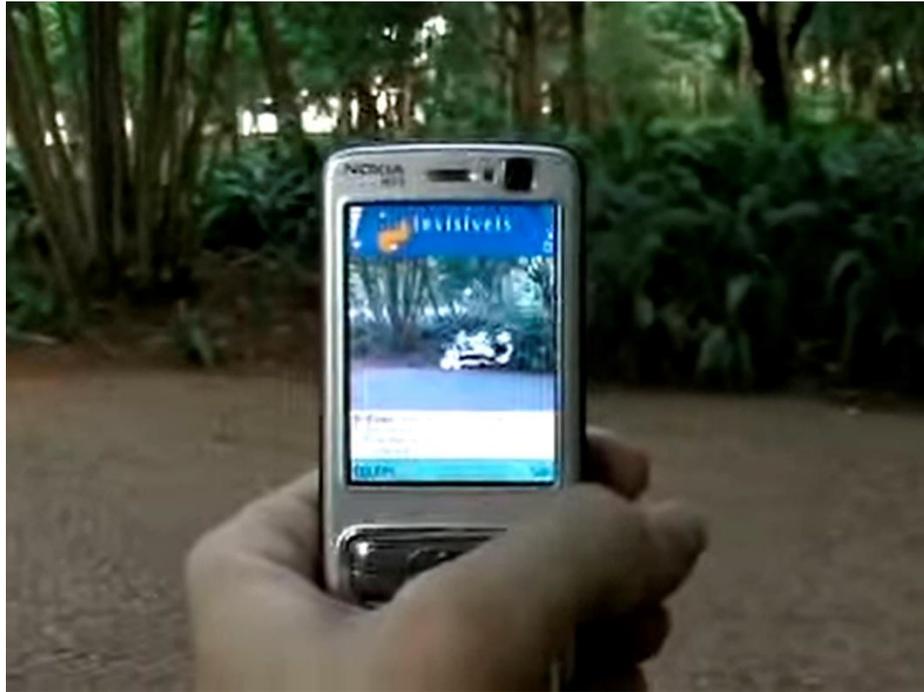


Figura 29: *Invisíveis* (2007), de Bruno Vianna. Por meio da realidade aumentada e de um aparelho celular, era possível observar imagens de personagens inseridos no Parque Municipal de Belo Horizonte

YouTube BR Pesquisar

Invisíveis

2.670 visualizações • 3 de dez. de 2007 6 0 COMPARTILHAR SALVAR ...

bruno vianna
243 inscritos

INSCREVER-SE

Projeto de realidade aumentada para celulares apresentado no festival arte.mov, 2007

Figura 30: captura de tela do registro em vídeo sobre o projeto *Invisíveis*, disponível no YouTube desde 2007



Figura 31: captura de tela de página web com registro descritivo do projeto *Invisíveis*, favorecendo o desdobramento do projeto e sua memória em diferentes meios

Beiguelman (2010) vai dizer ainda que a arte que é produzida com dispositivos móveis tende a ter caráter coletivo e anônimo, diferente da arte produzida para os mesmos dispositivos, que seria uma arte vivenciada individualmente. No primeiro caso, a autoria do projeto também é pulverizada na rede, seja por causa da participação do público ou pela profusão de informações que concorrem pela atenção desse público. A autora ainda acrescenta que trabalhos artísticos nessas configurações necessitam de outro modelo de valoração e que essa valoração passa principalmente pela relação processual, eventual, contextual ou discursiva da obra e que, nesse contexto, a criação artística implica repensar convenções, formatos de comunicação e transmissão e condições de acesso ou legibilidade às obras.

Sendo assim, ao operar em rede, a obra não está necessariamente ligada ao seu caráter material e, portanto, a busca pela sua conservação como objetos se mostra insuficiente. Obras dessa natureza estão mais relacionadas a sua rede de conexões, que formam um universo discursivo singular e complementar, mas que pode se apresentar de maneira fragmentada, devido à sua pervasividade, ou seja, sua tendência ao espalhamento.

Sobre isso, Annet Dekker (2018) cita o projeto Mouchette.org, criado em 1996 como um site interativo que pertence à personagem ficcional com o pseudônimo de mouchette. O trabalho continua vivo ainda hoje a partir da ação participativa do público, que cria novas histórias alimentando uma rede que só cresce desde então. Essas relações criam significados que tendem apenas à ampliação e à constância dos projetos em nossa memória coletiva. “Essa rede de assistência é uma construção social e a vida social do projeto é importante para os pesquisadores, arquivistas ou conservadores” (Dekker, 2018, p. 98).



Figura 32: página inicial do projeto *Mouchette.org*

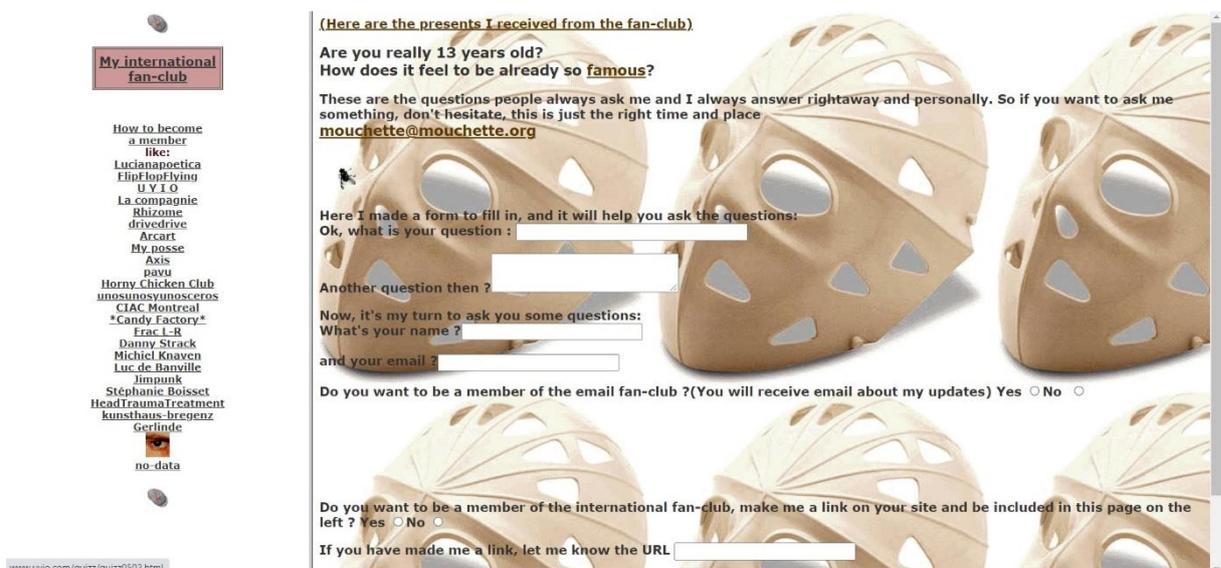


Figura 33: uma das páginas participativas de *Mouchette.org*

Reading these suicide pages you will find people seeking help and people offering their help. Some witness about suicide from real life experience, others who play along with me would pretend it's a children's game. Some make sick and funny jokes about it, and angry people blame me for even mentioning the subject. You might also want to read my [answers](#). If you want your answer to be included here, [fill in the form](#).

Date	Name/email	What is the best way to kill yourself when you're under 13?
	Nom/email	Quelle est la meilleure forme de suicide pour les moins de 13 ans?
30 May 2021	JimmieBob Bo Deen	High jack the Oscar Meyer weinermobile. Call the cops and the news and tell them what you are doing after you are driving . Lead the cops on a high speed chase on the news. Crash into a moving train. No one from the entire internet from anywhere can top this method. This is the best method. Dont believe it? Go to your fact checker websites. Ask those guys.
30 May 2021		no fuck off this website is fucked you're fucked go away
29 May 2021	a firey comet	There was a guy i know. We did radio shows together. All sorts of educational topics. From raising chickys to chickens and all the way to the hot grease to diy mechanic help if you call in. On one of the programs i noticed he was not himself. He started talking about mushrooms. The magical ones. He spoke on a pineo gland in your brain and hhw it becomes calcified but the shrooms restore your brain and now you can dream again. The next show he said he was taken up in the stars and shown everything. He had met king david in the bible and told him he had been chosen for the upcoming war. Next show he was coming to terms that he was the chosen one and he had all the powers of Jesus. Later that week he was put into a mental institute for the criminally insane. Its part psych ward and part maximum security prison. Its not safe in there. Some people in there are x military. They tried to go home after the war but they keep flipping out and as soon as someone gets hurt they get shipped here. And they think they are a P. O. W. Always trying to escape. Always trying to kill everyone. Anyway, im not going to tell you what he did to get in there. But he cant even wipe his own ass now. They have him in a straight jacket. All this guy wanted to do was expand his mind, but he got seduced by devils giving him visions thru the mushrooms. They got him believing he was jesus. And now he is locked away where no one can really help him. Only pump him full of drugs to keep him calm. Slow motion calm. He wont ever get out. And he shouldnt as he is a danger to himself and others. He wants to be crucified. He cant do it by himself so he wants to find someone to help him.
29 May 2021	Тучка	Таблетки...
29 May 2021	grugio	A recent study claims people who suffer from chronic depression and masturbate frequently can find some relief from depression by sort of, self medicating. Another study concludes long term chronic masturbation leads to depression. I know. Its a vicious cycle. And its got your head messed up, dont know if you are coming or going. You start taking extremely long showers. You stop socializing. You may even fake an illness to miss school or work. And before you know it you are down the road breaking in to the neighbors house and sniffing all the panties. Its at this point you are wreckless and careless.
28 May 2021	die laughing	Tongue twister. say it thee times fast:

Figura 34: captura de tela de *Mouchette.org*, com participações de visitantes que datam de maio de 2021, evidenciando a continuidade das interações mesmo após 25 anos

A autora menciona que o histórico de transformações da obra é capaz de revelar suas reverberações ao longo do tempo e seu envolvimento e relevância à cultura. Ela também argumenta que o *storytelling* pode ser um método para construir esse histórico que nos conta sobre os desdobramentos das obras ao longo do tempo e em seus diferentes espaços possíveis. Nessa perspectiva, o *storytelling* poderia explicar a maleabilidade, as variáveis e as oscilações formais e conceituais dos projetos, qualidades inerentes a muitas obras de arte contemporânea, não apenas àquelas associadas às poéticas digitais. Esse método revela as mutações da obra ao longo do tempo.

Talvez o termo *storytelling* não seja definitivo ou o mais adequado, porém, expressa ou exemplifica neste momento o ponto de vista defendido aqui, chama atenção à insurgência ou emergência dessas questões, ao considerar a produção de narrativas como alternativa memorial de expressões artísticas muito próprias de nosso tempo. Mas a produção de narrativas não significa necessariamente permanecer em linearidade. Entendemos que o histórico de transformações pode nos fazer enxergar quais são os elementos constitutivos de algumas obras de arte contemporânea. Diferentes camadas sobrepostas de transformações, variações, suportes materiais que poderiam se tornar mais visíveis a partir de um histórico de suas mutações. Sobretudo esse entendimento solicita de nós uma maneira diferente de enxergar aquilo que ainda é chamado de obra de arte.

Trabalhos artísticos como aqueles pautados principalmente em ações performáticas, na itinerância, na efemeridade e na relação processual direta com o público conseguem manter sua

força poética independentemente de ter ou não seu suporte original inalterado. Deles derivam universos discursivos que podem sobreviver ou se desdobrar em diferentes meios de expressão, inclusive passíveis de adaptação a novos meios, surgidos após a primeira versão da obra. Se a efemeridade e a constante transformação ou transitoriedade das obras se apresentam como fortes traços da arte produzida na contemporaneidade, parece admissível, portanto, aceitar registros escritos, protocolos, fotografias, vídeos, entre outros vestígios possíveis do acontecimento artístico como elementos legítimos e constitutivos da obra. Ao atravessar esses diferentes meios, suportes e formatos, o discurso artístico continua operando suas possibilidades poéticas, somando novos ângulos e perspectivas ao seu espectro de experiências. Assim, esses registros deixariam de ser considerados meramente documentais e passariam a ser enxergados como componentes ativos da obra.

Essa ainda não é a compreensão usual entre os diferentes atores que articulam o campo das artes. O mercado de arte, por exemplo, acostumado a comercializar peças únicas ou cópias seriadas limitadas, tem bastante resistência em comercializar obras digitais. Entre os motivos, está a dependência dos produtos ligados à indústria de tecnologia, descontinuados regularmente. Na lógica do mercado atual, fica a dúvida sobre quem pagaria para ter em seu acervo uma obra que não tem garantia de “funcionamento” no futuro. Por isso também a atualização constante das obras a novos suportes parece inevitável, confirmando sua tendência à transitoriedade e à variabilidade. As tecnologias digitais ampliaram os modos de circulação possíveis desse tipo de produção artística e as práticas corriqueiras de conservação e colecionismo já não são mesmo as mais adequadas às demandas dessa produção.

O uso, o acesso, a transformação, a remixagem e a conexão em rede ou compartilhamento permitem que o “universo” simbólico e material configurado por trabalhos artísticos mutantes continue vivo e relevante culturalmente, mas para isso é preciso permitir que as transformações ocorram e aceitar as eventuais perdas como parte desse processo. Não há como conservar essas obras ou reproduzi-las em suas mesmas condições iniciais. Talvez uma saída para assegurar a memória desses tipos de obras seja justamente a conservação do direito à impermanência delas. O direito a não cristalização da obra. Se a mutação é condição primordial à sobrevivência dessas expressões, que elas possam se transformar sempre que necessário e que possam acontecer em diferentes contextos.

Quem sabe a memória se dê justamente pela curadoria ou preservação desse histórico de transformações, apontando para suas diferentes temporalidades e conformações materiais ao longo do tempo. Esse entendimento da obra de arte contemporânea como acúmulo de suas

transformações amplia possibilidades e considera os rastros deixados pelos trabalhos como elementos constituintes fundamentais de suas poéticas. Se a arte é esse universo simbólico que se desdobra no tempo e no espaço, é possível fazê-lo persistir ao permitir que esse universo se transforme e circule por outros espaços, possibilitando que suas potencialidades pervasivas e seu direito à impermanência se sobressaíam.

3.2 Plataformas para pensar possibilidades de memória e acesso à arte digital

Os estudos contemporâneos sobre a memória apontam que a sensação de compressão do espaço-tempo e de simultaneidade das experiências cotidianas contribuíram para nossa perda de referências identitárias e pela ânsia de conservação de qualquer traço que remeta a um passado que ameaçava se perder. Nora (1984) vai dizer que esse é um dos motivos que justificam o aumento do número de museus, arquivos e bibliotecas a partir das últimas décadas do século XX.

Le Goff (1990) considera que a virada do século XXI encarava uma crise identitária, que encontrava suas bases na Globalização e na diluição de fronteiras. Aliás, processo que tem no advento da internet um de seus símbolos. Ao que parece, encurtar as distâncias também teve seus efeitos colaterais. Apesar de parecer que o futuro havia chegado, o receio pela homogeneização dos espaços locais também fez surgir a urgência pela busca de raízes em vestígios do passado. Parece contraditório, mas enquanto vivia-se novas concepções espaço-temporais mediadas pelas tecnologias digitais e sem a preocupação com a memória dessas experiências, ao mesmo tempo crescia a busca por referências em um passado que parecia evanescer-se com a chegada do novo milênio. A perda desses vestígios representaria o medo da perda da identidade. Segundo Candau (2012), identidade e memória estão diretamente associadas. Uma fortalece a outra. Se passamos por um período de identidades enfraquecidas, é provável que nossas memórias também percorram o mesmo caminho.

Do ponto de vista das ciências naturais e da saúde, a memória diz respeito à capacidade de armazenagem e conservação de informações dos organismos; mas no contexto social, a memória pode ser entendida a partir de sua relação com a identidade individual e coletiva (ABREU, 1996). A dimensão individual da memória carrega consigo muitas particularidades subjetivas, porém muitos dos seus referenciais são sociais e se fazem presentes na memória compartilhada.

Essas formas sociais de memória, para Halbwachs (1990), se dão em rede e em processo colaborativo, a partir de relações estabelecidas em uma determinada comunidade. É por meio

de seus laços sociais que a memória pode se fortalecer e persistir, mesmo que esses laços sejam de dominação, cooperação ou conflito, como frisa o autor. A memória coletiva é compartilhada entre os membros mesmo sob condições adversas.

Numa perspectiva mais otimista, a memória de uma comunidade também poderia ser considerada um bem comum e, portanto, de responsabilidade coletiva. Pensar sobre a memória que construímos coletivamente a respeito do nosso tempo e da nossa atuação no mundo é pensar novamente na ideia de rede e já vimos que a arte digital pode ser um campo fértil à propagação de redes colaborativas.

Talvez seja possível se beneficiar dessa especificidade da arte digital e construir sua memória a partir da própria rede – lembrando que estamos falando sobre expressões artísticas produzidas, codificadas, armazenadas, apresentadas e difundidas por meio de sua circulação em rede via internet. Fazendo-se valer de seu próprio meio, é possível se afastar do modelo convencional das práticas de conservação de obras de arte e oferecer condições para que as obras persistam vivas na rede a partir da transformação e da incorporação de outros elementos constitutivos ao seu discurso poético, como materiais documentais que revelam seu histórico de transformações.

Já existem iniciativas que buscam encontrar uma saída para a perda de memória do digital. Uma das mais conhecidas é o Internet Archive, uma organização sem fins lucrativos, fundada em 1996 e que se posiciona na rede disponibilizando livre acesso a materiais digitais e digitalizados, entre livros, games, *softwares* e músicas. Em 2001, a organização lançou o Wayback Machine, um serviço gratuito que permite a navegação de versões anteriores arquivadas de páginas da web. Mas apesar do potencial, Annet Dekker (2019) entende o Wayback Machine como uma ferramenta insuficiente para análises históricas ou preservação de uma obra de arte, sobretudo por disponibilizar apenas recortes parciais de websites capturados em diferentes períodos. Temos acesso apenas ao resultado de um arquivamento, condicionado ao recorte curatorial de quem o disponibilizou. Ou seja, uma visão parcial de um material que foi cristalizado na rede.

Outra ferramenta é o Webrecorder, mas embora a plataforma consiga realizar a captura contextual de um conteúdo na rede – incluindo possíveis comentários e outras interações com o material –, os aspectos transicionais de uma obra de arte digital podem se perder, interferindo em suas potencialidades poéticas.

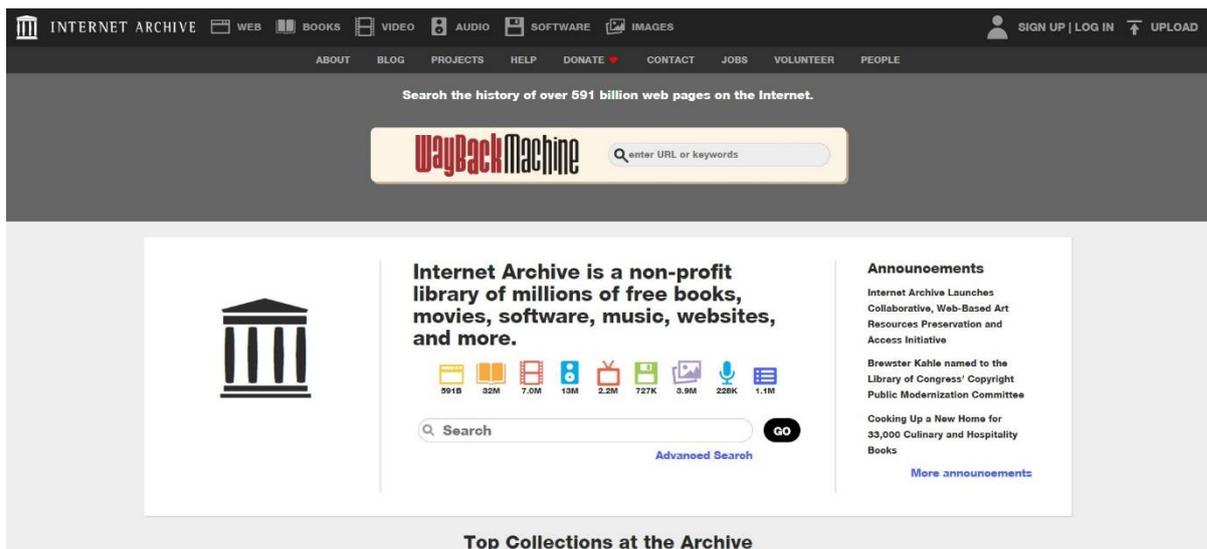


Figura 35: captura de tela da página inicial do repositório online *Internet Archive*

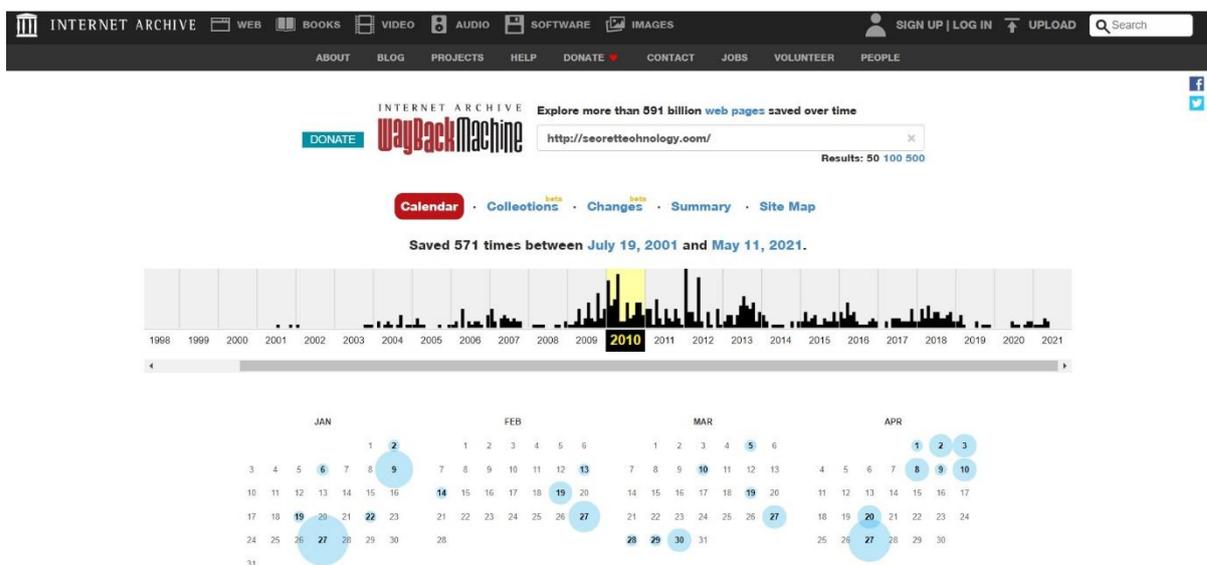


Figura 36: resultado de busca na ferramenta *Wayback Machine*, mostrando uma linha do tempo de capturas realizadas no site *seorettechnology.com*, do poeta digital Jason Nelson

Por último, apresenta-se a Wikidata, uma plataforma criada para gerenciar dados não estruturados que já estão presentes na web, se propondo a contextualizá-los respeitando a complexidade de suas especificidades. Ela foi desenvolvida no sentido de organizar informações provenientes de diferentes fontes, permitindo que até dados divergentes possam conviver no mesmo espaço informacional. Isso nos remete às primeiras discussões deste trabalho sobre a diversidade e a busca pelo equilíbrio de poder. Por esta ótica, a Wikidata é mais um esforço da contemporaneidade para lidar com suas estruturas complexas, atravessadas por múltiplas camadas sobrepostas – e mantendo o senso de justiça.

A Wikidata está aberta à transformação e ao contínuo desenvolvimento de sua ferramenta, mantendo um histórico de suas modificações. Ela é uma plataforma aberta e interoperável de conhecimento, editada colaborativamente por voluntários e criada para gerenciar dados não estruturados de projetos da Wikimedia, entidade que mantém iniciativas como a Wikipédia.

A Wikidata foi lançada em outubro de 2012, visando primeiramente a integração das diferentes versões da Wikipédia espalhadas pelo mundo, que já naquela época contava com dezenas de milhões de artigos em mais de 250 idiomas! Atualmente, a Wikipédia é o 5º site mais acessado do planeta e, desde sua criação em 2001, recebe de diferentes fontes dados específicos como datas históricas, coordenadas geográficas, indicadores demográficos e classificações taxonômicas de espécies. Como há uma versão da Wikipédia para cada idioma, havia também muito ruído e instabilidade entre esses dados publicados, assim como informações repetidas e de difícil extração em escala global. Esse cenário prejudicava constantemente a confiabilidade da Wikipédia, mas com o auxílio da Wikidata as múltiplas versões da Wikipédia tornaram-se mais consistentes e ela ainda proporcionou novas oportunidades de aplicações a partir do volume de dados abertos disponibilizados.

A Wikidata, portanto, surge como uma alternativa que possibilita que esses dados sejam articulados em um lugar comum, visando a redução de informações distorcidas ou incoerentes, mas sem exatamente tomar decisões que viabilizem uma padronização da informação. Ou seja, quando não há consenso na comunidade, as informações divergentes permanecem expostas como tal. Aliás, o que interliga essas informações são seus aspectos comuns entre si e não suas divergências. É essa estruturação semântica que favorece a interoperabilidade dos dados.

Em uma perspectiva mais aberta, é possível entender a interoperabilidade como a capacidade de relacionar diferentes concepções ou estruturas a partir da troca de informações que são comuns entre elas. Isto é, no caso da arte digital, as diversas expressões artísticas poderiam, cada uma com suas especificidades, conviver de maneira mais harmoniosa, não a partir da supressão de diferenças incompatíveis com tendências ou vertentes de maior repercussão ou influência, mas sim a partir da troca de informações entre o que há de comum em todas elas. Dessa forma, não seria preciso decidir se uma obra de arte digital seria arte computacional, gamearte ou *software art*. Não haveria motivos para exclusões e todos esses termos estariam, em alguma medida, relacionados por características comuns, o que parece ser uma maneira adequada de enxergar uma produção que atravessa tantos campos. No fundo, trata-

se de entender que um fenômeno como esse pode assumir vários nomes ou abordagens, sob diferentes condições.

Esse entendimento da interoperabilidade se aproxima dos esforços da Wikidata em representar todos os pontos de vista possíveis declarados por suas fontes, em vez de refutar divergências ou escolher uma solução única ou aproximada. Isso é possível porque a Wikidata permite que suas entidades possam conter nomes alternativos, inclusive em múltiplos idiomas. Todos os conteúdos das páginas da Wikidata são chamados de entidades, que podem ser itens ou propriedades. Os itens representam valores como objetos, conceitos ou eventos; já as propriedades descrevem relações ou atribuição de qualidades aos itens. São como predicados que ligam sujeitos a seus objetos. Dito de outra forma, as propriedades relacionam um item a outro item.

A Wikidata atribui um endereço próprio na internet (URI) e um número prefixado identificador (ID) a cada uma de suas entidades. A URI do item “digital art”, por exemplo, é <https://www.wikidata.org/wiki/Q860372> e sua ID corresponde a Q860372. Já a letra Q é o prefixo que designa itens na Wikidata. Uma das afirmações presentes na página é a propriedade “said to be the same as”, que corresponde ao ID P460 (P é o prefixo para propriedades) e pode significar “o mesmo que”, “equivalente a” ou “identificado como” – segundo a própria lista de traduções presente na URI dessa propriedade: <https://www.wikidata.org/wiki/Property:P460>. Na prática, a propriedade em questão indica que “digital art” é um conceito que também pode ser conhecido como “computer art”, que por sua vez atende ao ID Q1376265. Sendo assim, ao representar seus itens como números prefixados, a Wikidata garante mais estabilidade a eles e evita possíveis disputas ou apagamentos entre termos. Afinal, no exemplo citado, cada item possui suas próprias especificidades, embora estejam relacionados por suas características comuns. Fica claro, portanto, que “digital art” e “computer art” são conceitos semelhantes, mas não exatamente equivalentes. O que remete à discussão sobre coexistências plurais na contemporaneidade e a busca pelo equilíbrio de poder herdado do projeto de modernidade.

The screenshot shows the Wikidata page for the item "digital art" (Q860372). The page includes a navigation menu on the left, a search bar at the top right, and a main content area. The main content area displays the item's description in English: "collective term for art that is generated digitally with the computer". Below this, there is a table with columns for Language, Label, Description, and Also known as. The table lists labels in English, Portuguese, Spanish, and German. The "Statements" section shows "digital art" is an instance of "art genre".

Language	Label	Description	Also known as
English	digital art	collective term for art that is generated digitally with the computer	
Portuguese	arte digital	No description defined	Arte de computador
Spanish	arte digital	término colectivo para el arte generado electrónicamente con una computadora	Ciberarte
German	Digitale Kunst	Sammelbegriff für Kunst, die digital mit dem Computer erzeugt wird	Graphic Effects Graphical Effects Softwarekunst Digitalarts GFX Digitalkunst

Figura 37: página da Wikidata referente ao item “digital art”

Na propriedade “subclass of” (P279), o item “digital art” é referenciado como subclasse do item “new media art” (Q378604), enquanto o item “computer art” é considerado subclasse de “digital art”, mas somente “computer art” está ligado ao item “contemporary art” (Q186030). Já o item “art game” (Q3739535) aparece como subclasse de “interactive art” (Q2394336), “video game” (Q7889) e “work of art” (Q838948), mas sem apresentar nenhuma ligação à arte digital, arte computacional ou arte contemporânea, embora a gamearte seja uma das possibilidades da arte digital. Esses exemplos demonstram o quanto essas expressões poéticas podem ser fragmentadas, mesmo que se relacionem em alguma medida.

Segundo os autores Burgstaller-Muehlbacher, S., Waagmeester, A., Mitraka, E. et al. (2016), o campo do conhecimento em biomedicina também é fragmentado, com muitos bancos de dados espalhados pelo mundo e ainda sem integração. Essa circunstância levou a equipe a desenvolver um recurso de dados abertos sobre biologia molecular, a fim de contextualizar informações sobre o tema na Wikipédia. O recurso é capaz de recuperar dados estruturados na Wikidata, facilitando a manutenção das informações nas diferentes versões publicadas da Wikipédia. Antes, cada versão gerenciava seus conteúdos sobre o assunto de maneira independente, o que podia gerar informações incompletas, redundantes ou desatualizadas.

Mas o esforço para criar um *hub* de ligação semelhante e que se proponha a contextualizar os dados que já estão presentes na web, respeitando a complexidade de suas especificidades seria possível no caso da arte digital? Eis aqui mais um desafio à arte digital: como conceber a formação de um acervo de obras de arte – considerando inclusive sua documentação e seu histórico de transformações – de circulação aberta em uma plataforma

como a Wikidata, que não é responsável pela preservação dos dados publicados nela? É importante reforçar que a Wikidata não é uma fonte primária, ou seja, ela não publica conteúdo próprio, apenas oferece uma estrutura que permite a articulação de informações publicadas por outras fontes.

Ao refletir sobre a criação de uma plataforma semelhante que permita vínculos semânticos entre trabalhos artísticos digitais na rede, entende-se a necessidade de se pensar um modelo de governança. Consequentemente, isso implica também pensar em espaços de poder. A constituição de um possível acervo de arte digital nessas condições requer responsabilidade social e atenção quanto aos critérios adotados pelos atores envolvidos. Portanto, de quem seria a responsabilidade pela tomada de decisões quanto à aquisição, arquivamento, manutenção e disponibilização dos dados e o que, afinal, deve ser preservado no caso de obras de arte digital que não se apresentam mais como objetos-obra e que estão em constante transformação ou transitoriedade?

Essa resposta precisa corresponder pelo menos à curadoria desse histórico, manutenção desse acervo e às políticas de acesso aos trabalhos, principalmente levando-se em consideração o cenário da arte contemporânea comentado anteriormente, que evita admitir um estatuto à arte de hoje. Como essa responsabilidade provavelmente não será assumida por um agente específico como o mercado da arte ou o museu como categoria institucional, as decisões provavelmente poderiam ser coletivas, buscando-se o consenso entre os agentes envolvidos e prezando pelo alcance do equilíbrio de poder.

3.3 A governança do conhecimento como um bem comum e a descoberta futura da arte digital

Segundo Hess e Ostrom (2007), o conhecimento é um recurso compartilhado por uma determinada comunidade sujeita a dilemas sociais, ou seja, é de responsabilidade coletiva. Para as autoras, as artes visuais se inserem na esfera do conhecimento, assim como a música, as artes cênicas e outras linguagens de trabalho criativo, uma vez que se configuram como tipos de entendimento adquiridos por meio de experiência ou de estudo.

As autoras comentam ainda que as pesquisas sobre esse tema, a princípio, partiram das investigações interdisciplinares sobre os recursos naturais compartilhados, mas ganhou expressividade principalmente a partir da difusão da internet, que inaugurou um novo espaço de informações distribuídas globalmente. Espaço que não seria exatamente um recurso privado e nem um recurso estritamente público. Diferentemente de recursos naturais como as águas e

as florestas, o conhecimento não é um recurso subtrativo, quer dizer, o seu uso não diminui a quantidade do recurso disponível para o benefício de outro sujeito.

Em um mundo de recursos escassos, a pesca predatória ou a poluição de um rio, por exemplo, serão sempre práticas com potencial devastador. Se uma mineradora permite que seus rejeitos provoquem desequilíbrio ecológico em um rio, que inclusive pode ser fonte de sustento de centenas de famílias, então essa mineradora está subtraindo o volume de recursos disponíveis, interferindo no benefício que o rio produz à comunidade. Mas apesar da preocupante degradação dos recursos naturais que ameaça a vida coletiva, esse cenário de escassez não se replica no âmbito do conhecimento. Pelo contrário, o que se verifica é que quanto mais o conhecimento é compartilhado, mais o seu benefício se amplia, pelo menos em tese.

No caso das artes, quanto maior for o alcance de uma obra, maior será sua polissemia, despertando novos processos de significação, alimentando seu discurso poético com novos sentidos e, quem sabe, estimulando sua adaptabilidade ao novo, o que pode favorecer a arte digital, principalmente nas condições comentadas anteriormente. Entretanto, tradicionalmente o campo das artes visuais vive um modelo de economia de escassez. Brea (2010) vai dizer que as obras de arte não são quaisquer objetos do mundo, mas sim objetos singulares e de máxima força de individualização, que tendem a acumular o máximo de valor de troca, pois elas são únicas. Elas são o resultado único de um enorme esforço e trabalho, que não chegam ao mundo em séries, como acontece com outros objetos, principalmente a partir da Revolução Industrial.

Porém, com o advento da fotografia e da era da reprodutibilidade técnica da obra de arte, como bem anunciou Walter Benjamin no início do século XX, essa condição de escassez já não poderia ser aplicada a todas as produções artísticas e isso ganhou amplitude desde então. Quando consideramos a arte digital, por exemplo, é cada vez mais difícil falar em escassez. O que temos é a abundância de possibilidades de reprodução, remixagem e distribuição dessas obras mundialmente, aliás. A obra de arte não se apresenta mais como um objeto único, singular e que só pode pertencer a um único proprietário.

Apesar disso, o campo das artes visuais continua impondo seu modelo econômico fechado, baseado na propriedade privada, produzindo artificialmente uma escassez que já não seria necessária. É neste sentido que artistas costumam comercializar, por exemplo, séries fotográficas em tiragens limitadas, para que continuem sendo poucos aqueles que detém os direitos de propriedade sobre aquelas imagens, aumentando seu valor de mercado por se tratarem de produtos que se tornam escassos artificialmente. Ao que parece, esse modelo

prejudica o potencial da arte digital em sua disputa por valorização social, cultural e simbólica, já que a arte digital tem dificuldade de ser absorvida pelas atuais configurações do mercado da arte, principalmente quando a obra de arte é concebida para ser compartilhada na internet e necessita da interação do público para alcançar seu potencial semântico.

Mas seja no horizonte da abundância ou da escassez, o que aproxima os bens comuns, ainda segundo Hess e Ostrom (2007), é a utilização em conjunto desses recursos e a necessidade de gestão compartilhada por grupos de tamanhos e interesses distintos. A governança dos bens comuns exige forte ação coletiva, voluntariedade por parte dos sujeitos da comunidade, se apoia nas relações sociais tecidas por esses sujeitos e requer mecanismos que viabilizem o alcance de resultados. Portanto, em uma possível plataforma digital que se propunha a ser um desses mecanismos de viabilização do conhecimento amplo e aberto, seria necessário apoio, coesão e arranjos institucionais entre os entes da comunidade.

Ao pensar sobre um modo alternativo de circulação e memória para a arte digital, é imprescindível pensar sobre a estratégia de governança do acervo de obras de arte em circulação. Afinal, é preciso haver um entendimento coletivo entre os diversos atores que compõem o campo das artes sobre a natureza das obras que serão compartilhadas, as dinâmicas de arquivamento, a sustentabilidade econômica, a política de direitos autorais, as práticas de atualização das obras, entre outros fatores que obrigam esses atores a entrar em consenso sobre determinadas situações – ou dilemas. Porém, há muita hesitação sobre quais instituições estariam envolvidas nesse processo e quem daria o primeiro passo a fim de estabelecer uma ação coletiva para a governança do que há em comum entre as diferentes vertentes e níveis da arte digital, uma vez que parece inadequado falar em uma figura específica capaz de determinar o estatuto da arte digital ou até mesmo da arte contemporânea. Nem mesmo existe a certeza da possibilidade ou necessidade de que haja qualquer governança nesse sentido, diante de realidades cada vez mais complexas e movediças.

Ao comentar sobre um possível dilema social vivido por repositórios de dados abertos de conhecimento científico, Wemheuer-Vogelaar (2013) menciona o termo "*tragic stalemate*" ou "impasse trágico" (em livre tradução), cunhado por Peter Suber para designar uma situação de paralisia coletiva quando nenhum potencial usuário de um bem comum se disponibiliza a dar esse primeiro passo, mesmo ciente de que todos os atores envolvidos se beneficiariam com a gestão desse bem comum. Mas no caso das artes visuais, esse possível constrangimento pode inclusive ser útil para mascarar as disputas veladas de poder. Apesar do possível regime de direitos estéticos iguais sustentar aquela que seria a única autonomia possível da arte da

contemporaneidade, nos termos de Groys (2015), sabemos que as distinções e classificações são feitas e novos termos continuam sendo cunhados. Não são todas as tendências e vertentes que ganham relevância e se tornam candidatas a figurar entre as referências da memória coletiva da sociedade e nem poderiam, já que esse processo fatalmente implica em selecionar aquilo que deve ser lembrado e aquilo que deve ser esquecido. Nenhuma sociedade tem condições de lembrar de tudo e muito menos de arquivar tudo. Não há espaço para tanto. É preciso saber renunciar.

Portanto, estar na posição de quem processa o memorável é estar em uma posição de poder e caberia aos pioneiros do modelo de governança de uma suposta plataforma interoperável voltada à arte digital determinar as regras do jogo, mesmo que de maneira coletiva, buscando gerenciar o consenso. Afinal, esse coletivo pode ser formado por atores historicamente mais influentes, como os museus de arte, as galerias comerciais ou as casas de leilões, possíveis interessados em perpetuar essa influência sobre um ascendente mercado de arte digital. Nessas condições, quais seriam as chances de risco de um prolongamento do modelo de escassez artificial já vigente no campo das artes visuais? É possível que isso seja determinado pela definição dos critérios de formação de um acervo e dos aspectos da obra digital que devem ser preservados e apresentados ao público.

Para Hess e Ostrom (2007), a descoberta futura do conhecimento também é um bem comum, um tesouro que o presente deixará às futuras gerações e entre as suas principais ameaças estariam a mercantilização, o enclausuramento e a degradação desse bem comum. Na visão das autoras, o desafio da geração atual é garantir que os caminhos que levem a essa descoberta se mantenham abertos. Já Donald J. Waters (2007) considera a preservação um processo que deve assegurar que um determinado conhecimento persista. Ao comparar os modos de preservação e acesso da produção acadêmica antes e depois das tecnologias digitais, o autor comenta que os tecidos de confiança no meio acadêmico são estabelecidos pela dinâmica de referências que vinculam um trabalho ao outro. É a capacidade que o leitor tem de verificar as referências citadas que garante essa confiança, o que depende da contínua preservação das fontes dessas referências. Porém, com a crescente contribuição de acadêmicos com artigos para revistas e livros eletrônicos, essa preservação de referências não está garantida, devido à alta instabilidade das fontes disponibilizadas na rede.

O autor acrescenta ainda que, tradicionalmente, a compra de livros e periódicos em formato impresso e a preservação da sua própria produção acadêmica sempre coube às bibliotecas das instituições, responsáveis pelo armazenamento desse material em arquivos

protegidos dentro dos limites da instituição. Atualmente, porém, os arquivos encarregados pela preservação dos conteúdos em formato eletrônico são geralmente terceirizados por empresas especializadas em tecnologias digitais. Além disso, as instituições acadêmicas não costumam comprar as revistas eletrônicas, apenas licenciam o acesso ao conteúdo disponibilizado nos servidores que estão fora de seu controle. Sendo assim, um novo ator entra nesse processo, carregando consigo os direitos e deveres de preservar o registro cultural, histórico ou acadêmico, o que representa um enorme poder. Há um deslocamento desse poder, portanto, da instituição produtora do bem comum em direção à instituição que terceiriza o serviço.

Algo semelhante poderia ocorrer às artes visuais? Tradicionalmente, o papel do arquivamento de acervos artísticos cabe aos museus, mas na hipótese de se criar um acervo de obras de arte digital em uma plataforma interoperável esse papel ainda caberia ao museu ou seria delegado a esse novo ator da área de tecnologia? Cada museu, artista ou colecionador teria seus acervos disponibilizados em servidores terceirizados? Eles seriam as fontes das informações que a plataforma interoperável deveria articular? Em um campo de disputas veladas, esse novo ator poderia causar um desequilíbrio de poder na Arte e Tecnologia? É preciso mencionar ainda que a própria indústria de tecnologia, com suas mutações constantes, já parece se configurar como um ator de grande influência nesse contexto. Afinal, as inovações e os caprichos do mercado de tecnologia têm o poder de determinar novos rumos à Arte e Tecnologia, sempre aberta à constante experimentação. Portanto, não são apenas os dilemas artísticos, filosóficos ou conceituais que interferem na agenda da arte digital.

PARTE II

CAPÍTULO 4 – EFEITOS PANDÊMICOS E SEUS MODOS EMERGENTES DE CIRCULAÇÃO E ACESSO ÀS ARTES VISUAIS

Esta segunda parte da tese reflete as circunstâncias provocadas pela pandemia de COVID-19, que instaurou instabilidades no meio cultural e acadêmico. Subitamente, as práticas artísticas e expositivas precisaram se reinventar. Houve uma ruptura, ainda que não pareça. A arte do século XXI acaba de ganhar contornos significativos e, ao mesmo tempo, ainda mais porosos.

Diante das incertezas, da insegurança e do “não-saber” institucional, a pesquisa se deparou com consequências ainda não percebidas. Por isso, passou a fazer da prática artística também um exercício acadêmico, para atravessar os dias de isolamento e distanciamento social hiperconectado, fenômeno até então único no mundo. Por meio da vivência poética – relatada no capítulo cinco –, buscou-se outros trajetos para os caminhos da pesquisa em arte, na tentativa de colocar em prática um pouco dos fundamentos teóricos abordados na primeira parte do texto. Entre esses temas, estão principalmente a arte digital e a presença online, que sofreram abruptas transformações, demandando respostas tão abruptas quanto a própria pandemia.

A seguir, passamos a descrever algumas reações dos diversos atores do campo das artes em meio à crise de COVID-19, buscando traçar possíveis configurações de um cenário pandêmico. Esforço que se deu a partir de coleta de dados realizada entre março e setembro de 2020, em artigos científicos publicados ao longo do mesmo ano, além de veículos de imprensa que reportaram os efeitos da crise no setor cultural.

4.1 Corrida contra o tempo para digitalizar o campo da arte e ampliar a atividade digital online

Tragédias coletivas frequentemente se tornam referenciais identitários a grupos sociais. A memória do sofrimento compartilhado tem força agregadora, geralmente enraizando-se com mais firmeza do que as lembranças de um passado prestigioso. Episódios traumáticos como guerras, conflitos religiosos, genocídios, doenças, diásporas ou desastres ambientais deixam traços capazes de modificar as personalidades de quem viveu eventos como estes, assim como em seus familiares e amigos, podendo ecoar ainda pelas próximas gerações (CANDAUI, 2012).

Certamente a crise suscitada pela COVID-19 é um desses exemplos, podendo mesmo ser classificada como um megaevento, por seu impacto em escala global (AMORIM e TEIXEIRA, 2020). Seria improvável, portanto, que ela não deixasse sequelas capazes de perturbar e quem sabe até transformar significativamente aspectos vigentes de modelos sociais, culturais e econômicos, atingindo diferentes grupos e estratos sociais de modo desproporcional.

Os primeiros casos de COVID-19 foram registrados na cidade chinesa de Wuhan em dezembro de 2019, espalhando-se por todos os continentes ainda nos primeiros meses de 2020 e promovendo numerosos problemas, principalmente nas redes de saúde e na economia. No dia 11 de março o surto do novo coronavírus foi classificado como uma pandemia pela Organização Mundial da Saúde (OMS). Até o dia 31 de dezembro de 2020 já havia pelo menos 82.676.050 casos confirmados e 1.806.072 mortes em todo o mundo, sendo 7.619.200 casos apenas no Brasil, que terminou o ano totalizando 193.875 mortes, segundo dados oficiais do Escritório da Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS) e da OMS².

Seja em curto ou longo prazo, as consequências da pandemia possivelmente reverberarão ao longo dessa geração e entre seus herdeiros, tal qual outros grandes eventos traumáticos de escala global, como a Segunda Guerra Mundial. Embora ainda seja difícil vislumbrar essas implicações, é possível relatar e refletir sobre as primeiras reações diante da crise, inclusive no campo da arte.

Um dos efeitos imediatos dessa crise diz respeito à necessidade de desacelerar a vida cotidiana. A era da informação em alta velocidade se viu obrigada a parar abruptamente e a reinventar rotinas às pressas, incorporando máscaras, medidores de temperatura, álcool em gel, entre outros protocolos de segurança. A pandemia escancarou a urgência de se repensar práticas individuais e coletivas que foram normalizadas por modelos ostensivos de desenvolvimento socioeconômicos ao longo dos últimos trezentos anos. Mas embora o novo normal se pareça com o normal de sempre, a vida em sociedade está enfrentando uma mudança, apesar das opressões e das injustiças ainda serem as mesmas. É preciso reconhecer que a pandemia trouxe uma ruptura ainda não vista no século XXI. Ninguém sabe ao certo como viver esse novo normal ou quais serão as reais demandas do mundo pós-pandemia, mas parece inegável que não dá simplesmente para retornar ao estado interrompido. A pandemia de COVID-19 não é um intervalo prolongado no curso "natural" das vidas cotidianas, porque os problemas enfrentados antes não eram naturais e acabaram de se agravar.

² Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19>

Questões como o aquecimento global, a poluição ambiental, a ascensão do neofascismo, a atual crise migratória, a relação nociva entre o consumismo e a exploração extenuante do trabalho, a iminência de novas pandemias, entre outros impasses latentes deste tempo clamam por uma mudança de ritmo e por uma transformação no modo como o ser humano conduz sua existência em sociedade. São urgências que reivindicam um meio sustentável de convivência e que não promova danos devastadores à natureza, da qual a humanidade depende inteiramente.

Apesar dos infortúnios e do lamentável número de mortes, eventos de tamanha grandeza como a pandemia de COVID-19 também são propícios à ascensão de tecnologias e comportamentos que buscam solucionar ou quem sabe atenuar problemas antigos ou demandados diretamente pela crise. Esse fenômeno pode moldar novas economias e sistemas de informação (AMORIM e TEIXEIRA, 2020).

No caso específico, outra reação imediata à pandemia foi o aumento acentuado na atividade digital online. Pela primeira vez, o mundo se fechava em uma quarentena hiperconectada, o que garantiu uma faceta *sui generis* a este momento que já nasceu histórico. Novas ferramentas digitais surgiram e antigas plataformas até então desconhecidas ganharam espaço, como é o caso do Zoom, que até dezembro de 2019 contava com cerca de 10 milhões de usuários diários e passou a ter 300 milhões globalmente até o final de abril de 2020 (AMORIM e TEIXEIRA, 2020). Serviços como este estão disponíveis pelo menos desde a década de 2000, mas foram as necessidades inesperadas geradas pela pandemia que renovaram o interesse e acentuaram o seu uso, até mesmo ressignificando muitas das experiências possíveis mediadas por eles.

Não por acaso, o interesse por exposições online de expressões artísticas como a arte digital também foi revitalizado (AMORIM e TEIXEIRA, 2020), justamente por serem mostras de processos que geralmente já nascem digitais e que há muito tempo conhecem os meandros da criação na web. Mesmo que modestamente, essa redescoberta inclusive destacou artistas, trabalhos e vertentes que já estavam em atividade online desde o início da rede mundial de computadores.

A internet foi um dos maiores aliados do isolamento social ao longo da pandemia. Por meio dela e de muitos dispositivos digitais foi possível obter informações em tempos de bloqueio, ter acesso a múltiplas formas de entretenimento e manter a comunicação com familiares, amigos e colegas de trabalho (COECKELBERGH, 2020). Aspectos da vida rotineira só puderam ter alguma continuidade após um repentino processo de digitalização, fato que colocou muitos profissionais em *home office* e muitos estudantes em ensino remoto.

Mas essa crise também escancarou desigualdades no mundo inteiro, revelando que nem todos tinham condições de parar ou que o acesso a equipamentos digitais e à internet ainda eram muito limitados. Ficou claro também que a revolução digital andava a passos lentos em setores que talvez acreditassem ter ainda alguns anos pela frente para avançar em seus processos de digitalização (COECKELBERGH, 2020), entre eles os setores da educação e da cultura. O campo da arte contemporânea, por exemplo, viveu uma corrida contra o tempo na digitalização de seus modelos de circulação e de negócios, buscando se manter presente na vida das pessoas e, paralelamente, evitar uma possível crise financeira.

4.2 A reação imediata do campo da arte contemporânea

Antes de qualquer outra colocação, é significativo admitir que a pandemia também explicitou a necessidade da arte. Até mesmo quem incessantemente subestima ou minimiza o papel da arte na sociedade precisa assumir que ela, em suas mais diversas expressões, colaborou indiretamente à manutenção de *lockdowns* ao redor do mundo, principalmente nos países mais afetados pela crise.

Durante os momentos mais críticos de isolamento social, a arte foi companhia, entretenimento, protesto, alento, solidariedade e quem sabe até proporcionou algum amparo à saúde mental. Ainda que a cadeia produtiva da cultura tenha sido uma das primeiras a restringir suas atividades, a arte esteve presente nas varandas de apartamentos, nos livros, nas redes sociais, em visitas virtuais por pequenos e grandes museus, em *lives* musicais, nas transmissões online de espetáculos cênicos, nos filmes e entre tantos serviços de *streaming* sempre às ordens com seus amplos catálogos de conteúdos.

As múltiplas produções artísticas disponíveis ajudaram a vencer dias confusos, de aflição e incerteza, ou possivelmente apáticos. No entanto, mesmo com a desaceleração do ritmo produtivo e da suspensão do funcionamento em espaços culturais, a pandemia não impediu a arte de acontecer. Aliás, historicamente, outras tragédias coletivas como esta também impulsionaram artistas a realizar novos trabalhos. Em certos casos, essas obras se tornaram testemunhos de dias difíceis, ajudando até hoje a compor as memórias coletivas de tempos sombrios vividos durante epidemias, guerras, entre outros episódios traumáticos.

Foi assim com Edvard Munch, que em 1919 pintou seu *Autorretrato com a Gripe Espanhola* durante o período em que esteve confinado acometido pelos sintomas da doença. Na

obra, a imagem retratada pelo rosto lânguido do artista norueguês parece expressar as consequências da enfermidade. No mesmo ano, já convalescente, o artista faria um novo autorretrato, agora com sinais de sua recuperação.

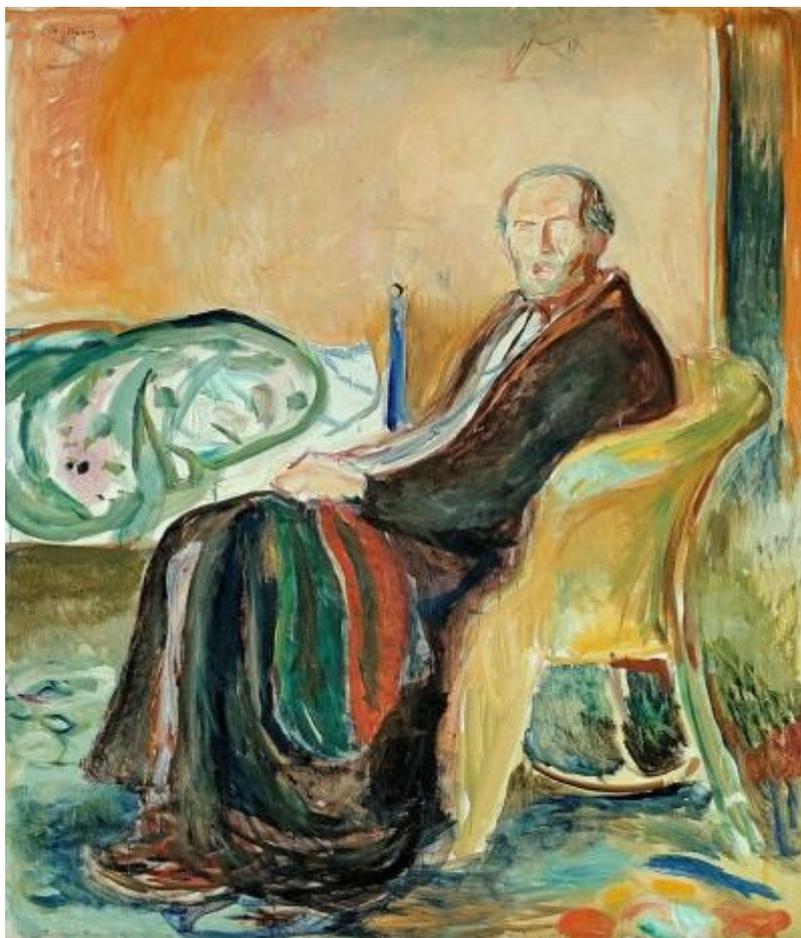


Figura 38: *Autorretrato com a Gripe Espanhola* (1919), Edvard Munch

Na literatura, a tuberculose foi idealizada por poetas e escritores, principalmente ao longo do século XIX, época de grande disseminação da doença. Em muitas narrativas, ela ajudou a moldar os contextos em que as tramas se desenvolviam, como no romance *A Dama das Camélias* (1848), de Alexandre Dumas Filho. Muitos autores ainda foram vítimas fatais da tuberculose, entre eles John Keats, Anton Tchekhov, Emily Brontë e os brasileiros Castro Alves e Álvares de Azevedo.

No cinema, o filme *Casablanca* (1942), dirigido por Michael Curtiz, narra o drama de um exilado norte-americano que ajudava refugiados a escapar de nazistas no Marrocos. Lançado em plena Segunda Guerra Mundial, o filme dá seu testemunho ainda durante o conflito, evidentemente sob a ótica dos aliados.

A diferença, entretanto, é que a pandemia de COVID-19 tem sido retratada por meio da arte praticamente em tempo real. Esses testemunhos nunca circularam de maneira tão imediata como agora, gerando grandes volumes de dados com alcance potencial ampliado graças ao compartilhamento em escala viral pela internet. Assim como nos exemplos do passado, novas criações artísticas continuaram surgindo, apesar da tragédia e tendo a pandemia como tema ou não. Em certo sentido, essas obras estão documentando a experiência traumática de viver em estado pandêmico e apontando outras possibilidades de existência.

Impulsionados ou não pela crise – inclusive financeira, artistas e outros agentes da economia da cultura precisaram adaptar seus respectivos trabalhos às condições impostas pela pandemia. Com o esvaziamento de cinemas, teatros, museus, galerias de arte, festivais de música, entre outros equipamentos culturais, o espaço online se tornou o principal meio ainda disponível para manter ativa a circulação da arte. Porém, é certo que a criação artística e seus modos de circulação não se dão do mesmo jeito em todos os campos culturais.

Para algumas linguagens artísticas foi mais fácil se adaptar à realidade digital. Grandes estúdios cinematográficos, por exemplo, tiveram que suspender gravações e adiar suas estreias nas salas de exibição, mas puderam adaptar o lançamento de novos títulos aos serviços de *streaming* sob demanda. Plataformas como Netflix, Amazon Prime Video, Apple TV+ e Disney+ se mostraram alternativas viáveis e devem ganhar ainda mais força com o formato híbrido de distribuição que provavelmente permanecerá a partir de agora.

Na música, serviços de *streaming* como Spotify, Deezer e Apple Music já provaram ser bem-sucedidos há algum tempo e parecem ter reinventado a indústria fonográfica. Por outro lado, o adiamento ou cancelamento de shows e grandes festivais como Lollapalooza e Coachella prejudicou o cenário musical, que valeu-se de *drive-ins* e principalmente do *streaming* para a transmissão de shows ao vivo, explorando um mercado ainda indefinido.

Até mesmo os espetáculos cênicos, tradicionalmente associados a apresentações ao vivo para espectadores aglomerados, buscaram refúgio no *streaming*. A plataforma brasileira Sound Club Live surgiu durante a pandemia para monetizar *lives* musicais mediante cobrança de ingressos, mas expandiu sua oferta também às transmissões ao vivo de peças teatrais. O próprio Zoom tem sido palco online de espetáculos pagos e gratuitos que experimentam as configurações e especificidades da plataforma como elemento cênico.

Todos buscam um formato para continuar ativos e manter modelos econômicos fluindo, uma maneira de rentabilizar os espetáculos cênicos pela internet para garantir salários e contemplar todos os profissionais envolvidos. Afinal, não se trata apenas de uma questão de

continuidade ou de busca por renovação artística, mas também de uma questão de viabilidade econômica, intimamente vinculada à sobrevivência de quem trabalha com cultura e arte.

Sendo assim, uma das primeiras reações que vale destacar diz respeito à formação imediata de redes de apoio a artistas e demais trabalhadores do setor criativo, já que este foi um dos primeiros a parar e provavelmente será um dos últimos a retomar integralmente suas atividades. Diante da escassez de recursos à toda cadeia produtiva, surgiram iniciativas que procuraram ajudar quem, de uma hora para outra, se viu obrigado a parar e a ter seu ganha-pão inviabilizado.

Exemplo disso está no projeto *Para Nossos Vizinhos de Sonhos*, iniciativa do Instituto Solar dos Abacaxis, no Rio de Janeiro-RJ. Para ajudar artistas e profissionais criativos a se sustentarem durante a crise, o centro cultural lançou uma campanha de doações, via PayPal, para compor um fundo emergencial colaborativo. A curadoria do projeto ainda convidou oito artistas, que poderiam convidar outros participantes, para traçarem prefigurações de um mundo melhor. A ideia era criar coletivamente um arquivo reunindo mundos imaginados por artistas durante a pandemia de COVID-19, formando assim uma corrente poética por dias melhores. As doações do fundo emergencial seriam convertidas em microprêmios aos artistas participantes.

Mas houve também espaço para correntes solidárias formadas por artistas para ajudar grupos e comunidades em situações ainda mais vulneráveis, como é o caso do projeto *#ArtChallengeCestou*. A iniciativa acontece por tempo indeterminado e reúne artistas, convidados por seus próprios pares, a doarem de cinquenta a cem por cento dos valores arrecadados com a venda de obras de arte. Os convites são feitos no perfil do projeto no Instagram, seguindo o formato que ficou conhecido como “desafio” nas redes sociais. Os recursos arrecadados seriam destinados à compra de cestas básicas pelo Instituto Gerando Falcões, que atua em comunidades de periferia. Nas primeiras semanas, o *#ArtChallengeCestou* teria conseguido arrecadar cerca de R\$ 100 mil.



solar dos abacaxis

Seguir

649 publicações 11,1mil seguidores 342 seguindo

Solar dos Abacaxis
Apoie o Fundo Colaborativo para Artistas e Criadores:
abacashi.com/p/fundocolaborativobrotar

Seguido(a) por xikaoxikao, jeffkeese, aarea.co e outras 12 pessoas



NTÚ



Afluente



Tupinambá



ReOcupa



CARNI Col...



Vizinhxs 3

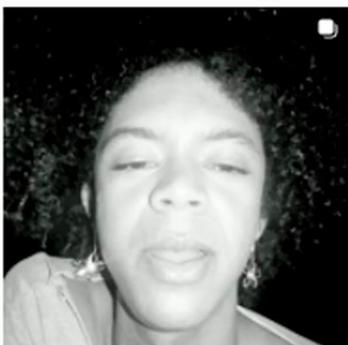
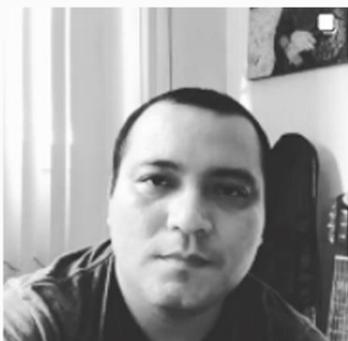


Vizinhxs 2

📱 PUBLICAÇÕES

📺 IGTV

📌 MARCADOS



Fundo Colaborativo Emergencial para Artistas e Criadorxs

Quais são as imagens que o mundo precisa agora?



Figura 39: perfil no Instagram do @solar dos abacaxis com publicações de participantes do projeto *Para Nossos Vizinhos de Sonhos*



artchallengecestou

Seguir



616 publicações 2.008 seguidores 1.204 seguindo

#artchallengecestou

Movimento de artistas para ajudar famílias em situação de vulnerabilidade a receberem cestas básicas .

@gerandofalcoes @graziellapintoart

[whats.link/artchallengecestou](https://whatsapp.com/share?text=whats.link/artchallengecestou)

Seguido(a) por xikaoxikao, ccxavier, anaalyarts e outras 1 pessoas



Giradinha



Informações



Vendidos



Videos



Obras



Coronanop...

PUBLICAÇÕES

IGTV

MARCADOS



adrianaarant1



cristinasuzuki



Figura 40: perfil no Instagram do @artchallengecestou com publicações dos Desafios feitos pelos participantes do projeto

Já o projeto *300 Desenhos* optou pelo financiamento coletivo para apoiar entidades que estiveram empenhadas em reduzir o impacto socioeconômico da pandemia de COVID-19. À frente da proposta esteve um grupo de profissionais voluntários das artes visuais que convidou trezentos artistas a doarem trabalhos, todos em formato A4, para serem distribuídos entre os apoiadores da campanha. A partir de uma cota única no valor de R\$ 1 mil reais, cada apoiador receberia uma obra sorteada por sistema automatizado. Ao longo do mês de maio de 2020, a campanha mobilizou 273 apoiadores, arrecadando mais de R\$ 370 mil reais. Todos os recursos estavam destinados à Articulação dos Povos Indígenas do Brasil (APIB), à Central Única das Favelas (CUFA) e ao Habitat Brasil, instituições que atuam em escala nacional.

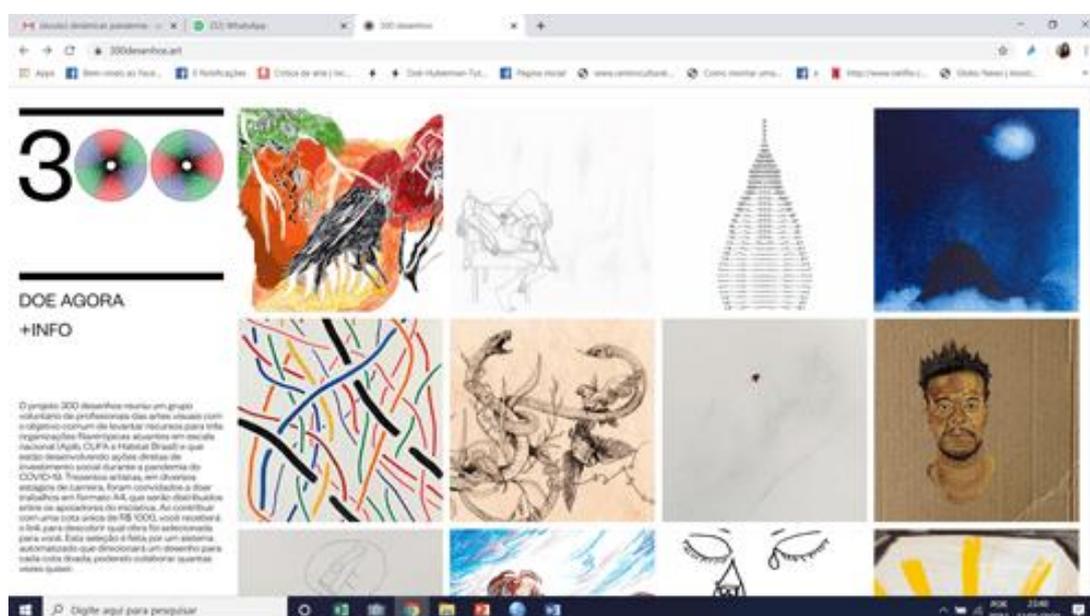


Figura 41: página web do projeto *300 Artistas*

A iniciativa agregou artistas em diferentes estágios de suas carreiras, tornando equivalentes os preços aplicados aos trabalhos. De certa maneira, essa dinâmica contraria o mercado da arte, fortemente marcado pela constituição de valor também a partir da reputação de artistas. Diferentemente de um leilão comum de arte, em que as peças muitas vezes são adquiridas pelo interesse em nomes específicos, no projeto *300 Desenhos* os lances têm o mesmo peso e os arremates são feitos às escuras. O processo é randômico e não dá para escolher qual trabalho ou qual artista o participante levará para casa.

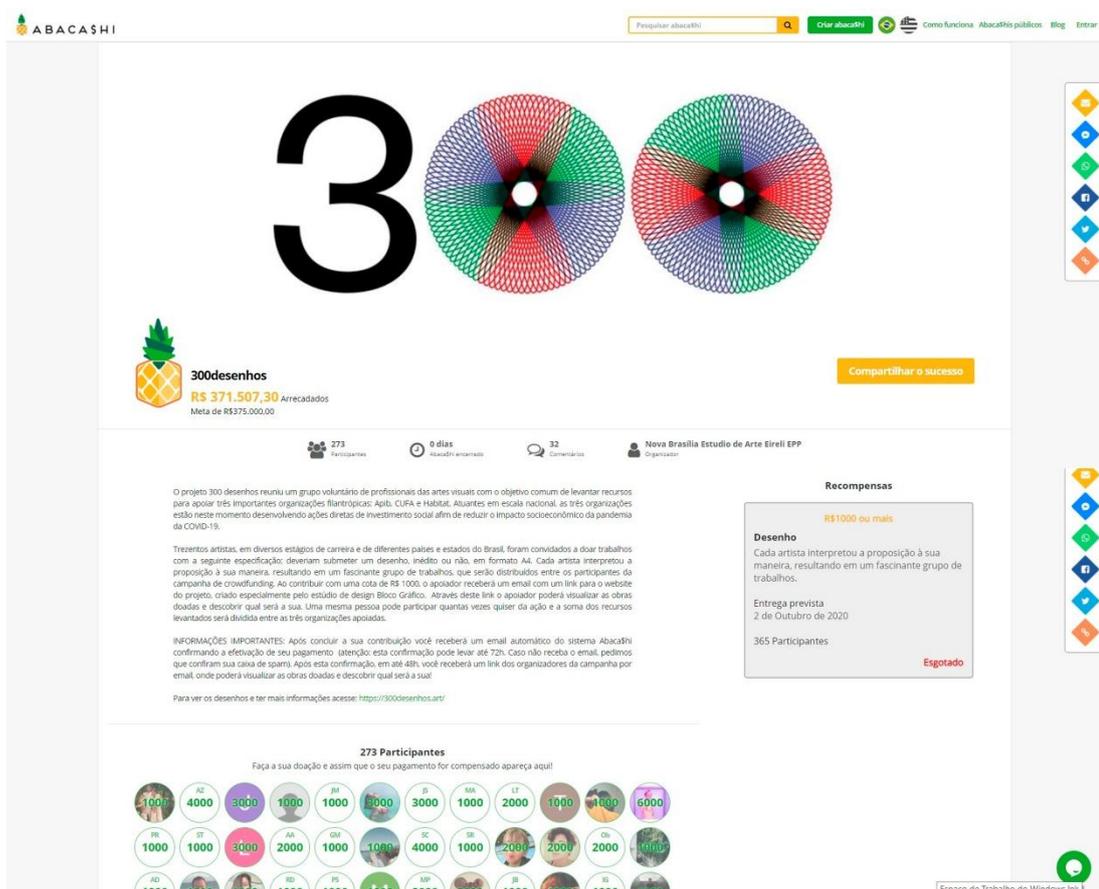


Figura 42: página web do financiamento coletivo do projeto *300 Artistas* na plataforma Abacashi

Para além da pandemia e dos propósitos solidários que impulsionaram o projeto, talvez esse formato de financiamento coletivo possa ser destacado como um exemplo de circulação digital da arte. Ele se sobressai dos formatos adotados pelos dois projetos citados anteriormente porque sua potência vai além do engajamento compartilhado e da filantropia – atributo comum ao circuito artístico. Apostando na criação de espaços mais horizontais de participação e aquisição de trabalhos, é possível imaginar que mobilizações dessa natureza também possam financiar outros projetos artísticos, talvez até mais experimentais ou cujo resultado não gere, necessariamente, peças materiais encaminhadas aos financiadores. O que pode ser o caso de muitas propostas artísticas nascidas digitais.

O financiamento pode chegar a todos os envolvidos no processo e torná-lo sustentável do ponto de vista econômico, mesmo que o apoiador não se torne proprietário da obra de arte, mas sim um ente associado ou assinante do trabalho. Trata-se de uma outra relação que é estabelecida com a obra de arte, muito mais próxima de práticas recorrentes em fluxos digitais e distantes da tradicional relação de compra e venda do mercado da arte. Emergências como a pandemia de COVID-19 podem acelerar o interesse por soluções como essa, justamente pela

necessidade de atender financeiramente quem precisa minimizar os impactos da crise o mais rápido possível, como foi o caso de muitos profissionais da cadeia produtiva da cultura.

4.3 A digitalização pela semelhança

Um segundo perfil diz respeito à digitalização do campo da arte por meio da simulação ou da replicação de modos tradicionais, materiais ou físicos dos circuitos artísticos, afetando desde artistas, a instituições e também ao público. Até alguns artistas que mantinham suas práticas nas ruas também precisaram se adaptar ao isolamento. É o caso de Gleyson Pereira Borges, de Maceió-AL, no comando do projeto *A Coisa Ficou Preta*. Sua prática artística consiste em intervenções urbanas com lambe-lambe, abordando temas como negritude e racismo. Contudo, em março de 2020 o lambe-lambe deu lugar a colagens virtuais em sua página no Instagram, simulando a estética vista nas ruas por meio de *mockups* de pôsteres colados em paredes. Assim, Borges se adaptou criando réplicas digitais, buscando estabelecer a relação mais próxima possível de suas experiências anteriores. Na legenda de suas publicações, ele escreve: “lambe ainda sem cola, feito digitalmente”. Em maio de 2020, ainda no auge das medidas restritivas, o artista lançou uma loja online para comercializar *stickers* e *prints* de seus trabalhos para lambe-lambe.

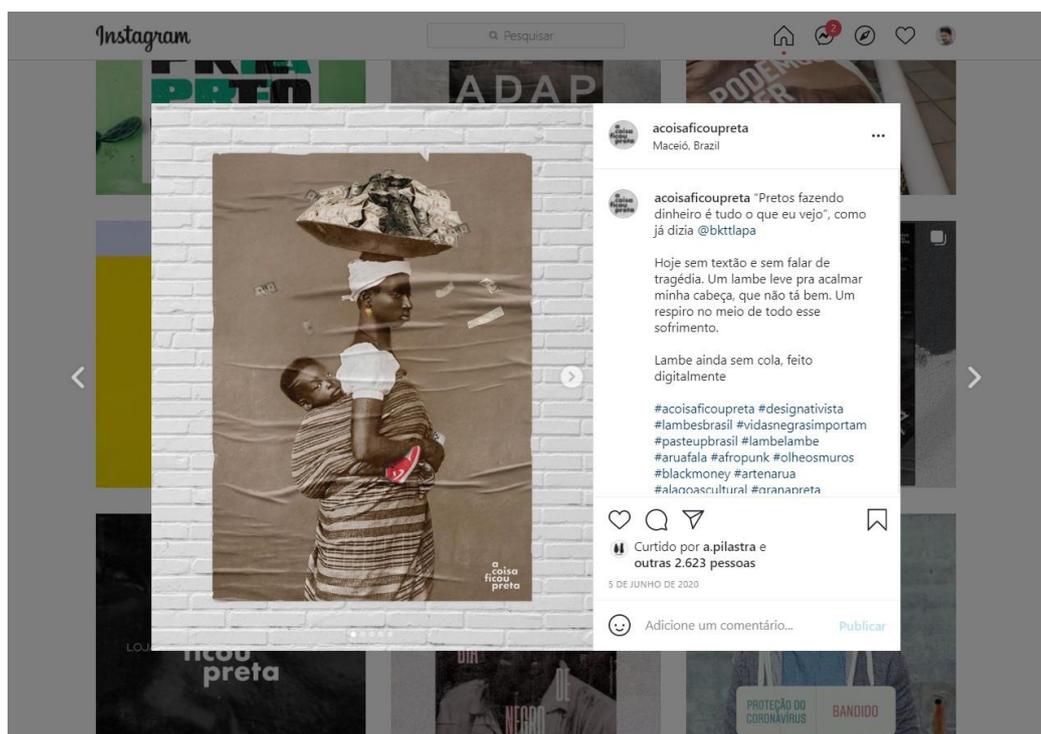


Figura 43: colagem digital de Gleyson Pereira Borges emulando colagem lambe-lambe feita em parede

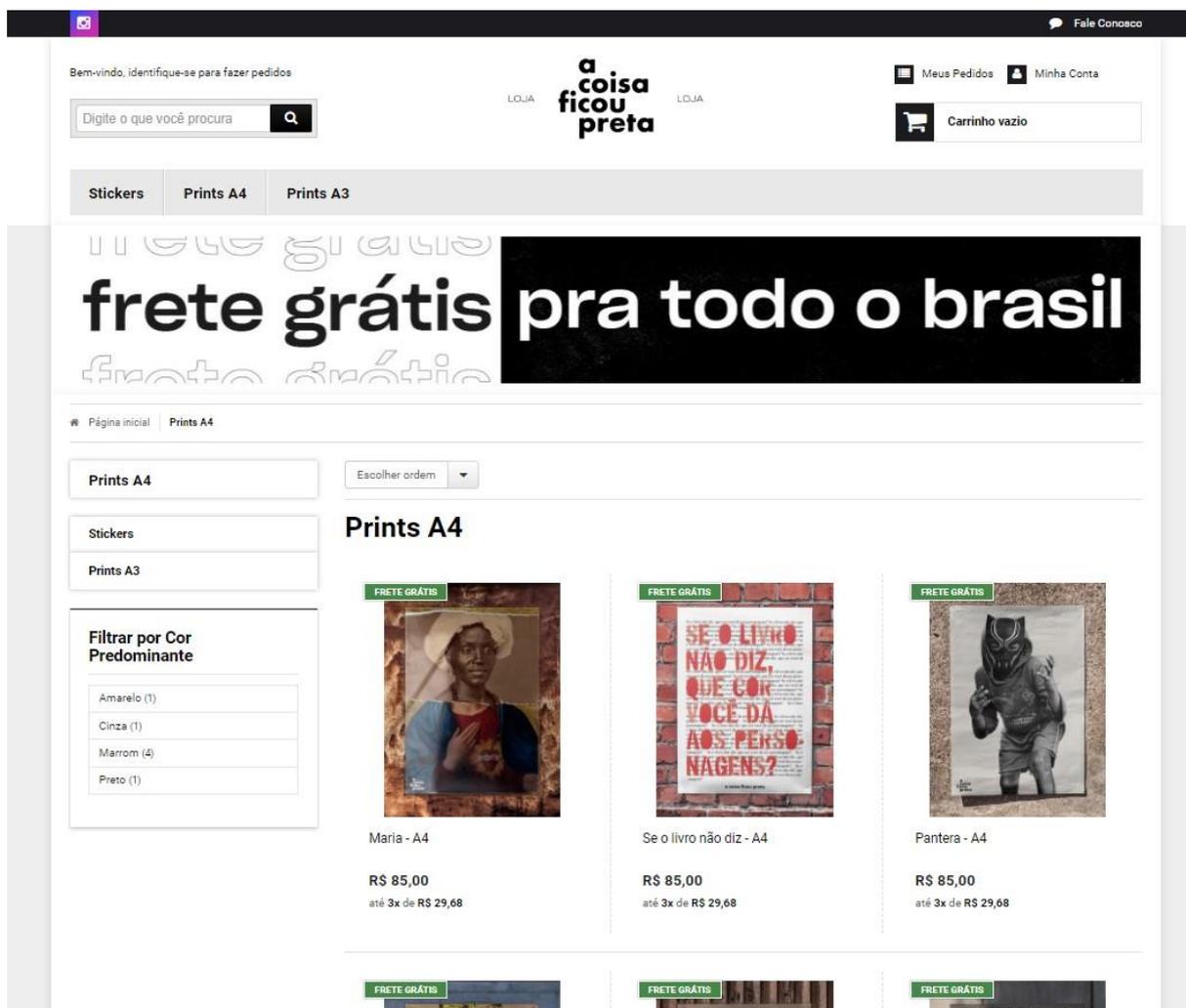


Figura 44: página web da loja virtual do projeto *A Coisa Ficou Preta*

É certo que a replicação de modelos usuais de exibição de obras de arte em espaços expositivos físicos desperta a familiaridade do público, habituado a entendê-los como propícios à arte. Por outro lado, principalmente museus e instituições culturais revelam um certo atraso quando decidem permanecer alimentando essa familiaridade em vez de introduzir outras formas de relação entre público e criações artísticas em seus espaços digitais institucionalizados. Por mais que, ao mesmo tempo, as tecnologias digitais tenham sido incorporadas timidamente nessas instituições, a pandemia de COVID-19 mostrou a insuficiência desses esforços, provocando uma corrida por uma digitalização mais efetiva e por uma presença digital mais robusta.

Importantes instituições culturais brasileiras e estrangeiras também buscaram reproduzir e adaptar seus modos de atuação para o ambiente online, com exposições online, *tours* virtuais ou *viewing rooms*. A SP-Arte, maior feira de arte do Brasil, realizou sua primeira edição totalmente virtual em 2020 e anunciou na ocasião que, em 2021, o evento teria uma

edição virtual e outra híbrida. Esse anúncio reforça o que a própria idealizadora da feira, Fernanda Feitosa, declarou à imprensa a respeito de uma provável tendência que intensificará, cada vez mais, atividades híbridas entre presencial e não-presencial. Isso sinaliza uma possível aposta do mercado da arte em investir mais no formato digital ou remoto, o que não significa propriamente investir em arte digital. Porém, esse movimento pode acentuar ou tornar híbrida também essa relação entre arte digital e não digital, diminuindo ainda mais essas diferenças no futuro.

Apesar da edição virtual de 2020 ainda apostar na semelhança com uma feira de arte comum, é preciso reconhecer que houve certa abertura a outros formatos de acesso às obras, o que ampliou as possibilidades de se negociar obras de arte digitais ou nativas digitais. Trabalhos esses que seriam de fácil acesso aos visitantes, que já estavam participando da experiência virtual da feira. Ao todo, cerca de mil artistas participaram da SP-Arte 2020 com 2.500 obras cadastradas, distribuídas entre 16 expositores. O acesso às obras se deu pelo site, por vídeos, áudios, textos curatoriais, bate-papo via chat e Whatsapp, indicando abertura a outras formas de relação com as obras de arte. O evento também se tornou mais acessível ao público geral, pois não houve cobrança de taxa de acesso, contribuindo assim à formação de público.

Como consequência desse perfil que busca soluções por meio da semelhança, temos a manutenção do apego aurático, como fala Amorim (2020), questão já abordada. Também acarreta a produção e manutenção de visibilidade como capital simbólico, primando por relações verticais. Apesar de indicar certa abertura ao formato digital, feiras como a SP-Arte estão mais engajadas no momento em encontrar alternativas para fazer seus negócios clássicos sobreviverem ou alcançarem novas fatias de mercado, sem exatamente romper ou ir além da simulação de uma experiência presencial. A própria SP-Arte pode ser citada aqui como exemplo novamente, uma vez que já anunciou que pretende retornar ao Pavilhão da Bienal em 2022, com seu evento tradicional. Resta saber se as mudanças ocorridas durante o período virtual e híbrido serão mantidas.

4.4 A COVID-19 como tema

Outro perfil recorrente diz respeito ao uso da COVID-19 como tema ou assunto da produção artística do período vivenciado durante a pandemia, demonstrando uma dada preocupação e até uma certa pressa em criar e mostrar a arte que reflete o agora. Em certa

medida, é possível reconhecer esse fenômeno como uma espécie de corrida produtivista, que se sobrepõe aos tensionamentos da própria pandemia, uma vez que, ao mesmo tempo, artistas e demais agentes da cultura precisaram lidar com questões referentes à saúde física, mental e financeira.

Esse ímpeto produtivista e temático também pôde ser verificado no âmbito institucional, principalmente nos primeiros meses de distanciamento social mais acentuado. Pelo menos no Brasil, a situação econômica e política já estava desfavorável às artes antes mesmo da pandemia. É possível que a busca por recursos em editais públicos de fomento tenha acentuado a competição, orientando fortemente a produção artística a tratar do assunto mais urgente do momento: a pandemia de COVID-19 e seus desdobramentos. Ou seja, seria preciso se destacar – e rápido – nesse novo cenário competitivo, aumentando a pressão por excelência, mesmo em uma fase de demasiadas fragilidades, inclusive de ordem emocional. Diante de tanta precipitação em alcançar a síntese da arte que reflete o agora, parece não ter havido autocrítica suficiente em todo o circuito artístico institucionalizado.

Na Espanha, onde a COVID-19 teve um dos piores números de afetados no início da pandemia, surgiu o *COVID Art Museum*, autointitulado o primeiro museu de arte nascido durante a quarentena de COVID-19. Ativo desde 19 de março de 2020, o projeto online foi concebido por três profissionais criativos de Barcelona ainda nos primeiros dias de quarentena na Espanha, no intuito de compor um memorial de trabalhos artísticos criados durante o confinamento. Na página do projeto no Instagram já são mais de 170 mil seguidores e 800 imagens publicadas.



Figura 45: página web do projeto *COVID Arte Museum*

Também na Espanha surgiu o projeto *Covid Photo Diaries*, que reuniu oito fotógrafos de diferentes regiões do país para conceber uma crônica visual diária sobre as semanas mais difíceis de confinamento. Indo além do registro meramente documental ou da intenção informativa do fotojornalismo, o projeto se empenhou em gerar imagens sensíveis da “vida que avança apesar do vírus”.



Figura 46: página web do projeto *Covid Photo Diaries*



Figura 47: uma das crônicas fotográficas do projeto *Covid Photo Diaries*

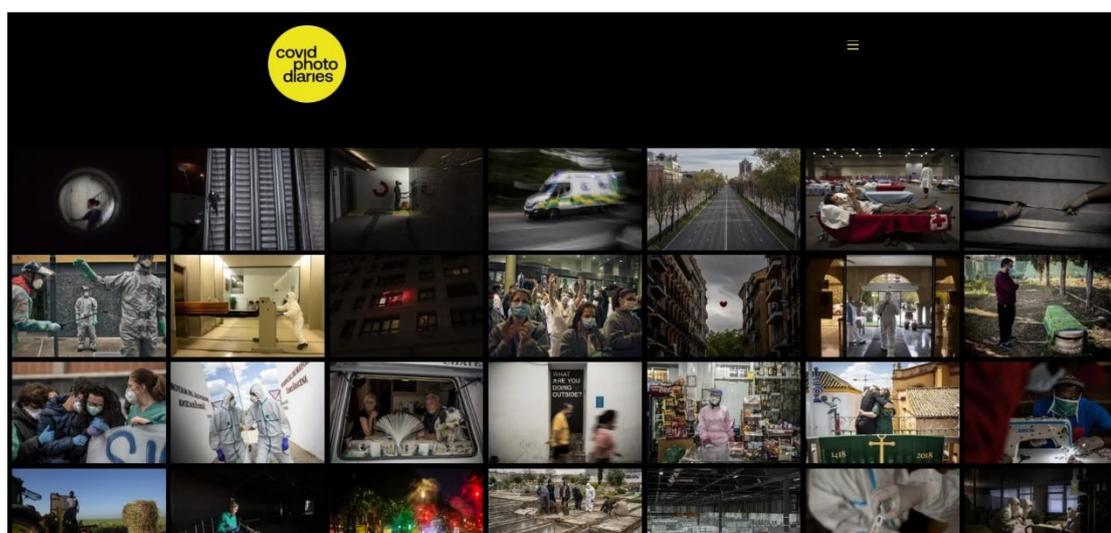


Figura 48: página de arquivo do projeto *Covid Photo Diaries*

No Brasil, uma semana após o início do distanciamento social, estava no ar o site da *COVIDEOART*, reunindo semanalmente três curadoras com a proposta de apresentar e discutir obras de videoarte para novas audiências. Coube ainda ao Museu do Isolamento se autointitular o primeiro museu digital do país após o anúncio de pandemia, com o objetivo de oferecer um espaço de visibilidade a artistas que estavam produzindo em diferentes contextos de isolamento. Orientado pelos princípios da diversidade e horizontalidade das relações, o Museu do Isolamento foi lançado em 30 de abril de 2020 e já conta com mais de mil e setecentas publicações. Ao longo das postagens, as duas curadoras responsáveis pelo projeto organizaram

as publicações em temas, entre eles: cenas em isolamento, desejos em espera, corpo, cidade como suporte e ativismo; reforçando assim o caráter diverso do acervo, ao assumir o tópico do isolamento apenas como ponto de partida. Apesar de contar com uma página web específica, o Museu do Isolamento atua basicamente em seu perfil no Instagram.

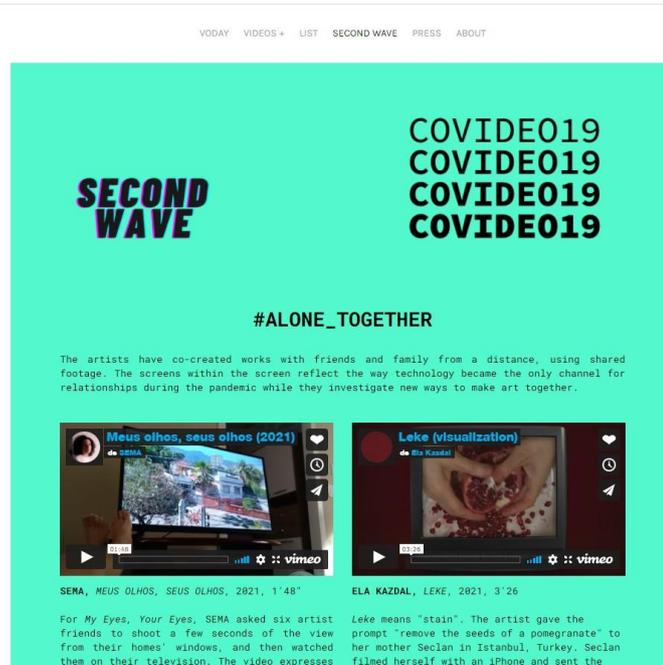


Figura 49: página web do projeto *COVIDE019*

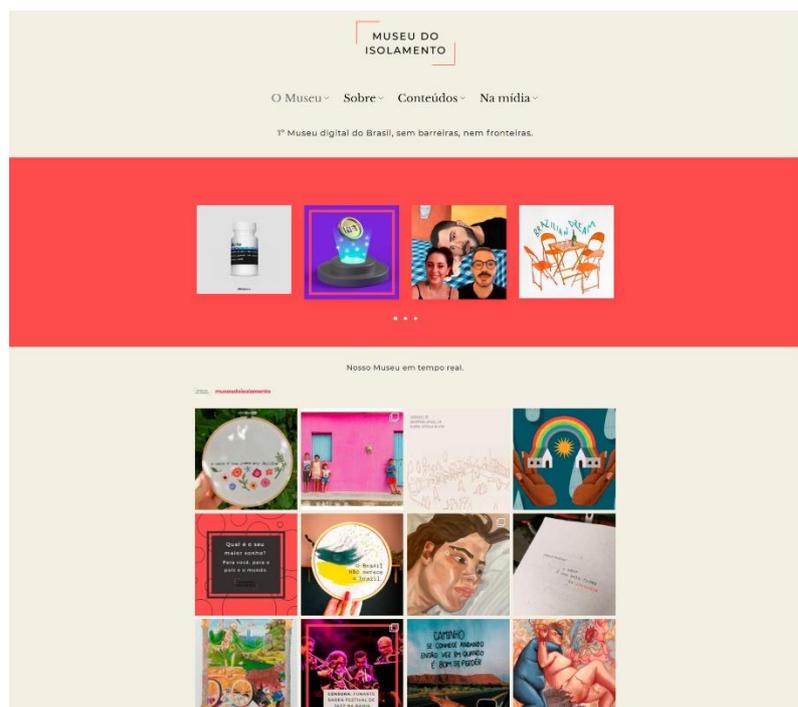


Figura 50: página web do *Museu do Isolamento*

Outro projeto semelhante, ainda que mais modesto, é a página Artes Virais, também no Instagram. Com o mesmo intuito de reunir um acervo digital de trabalhos artísticos produzidos ao longo da pandemia, a página esteve empenhada, entretanto, principalmente em publicações políticas. A COVID-19 como tema de criações artísticas também mostrou sua força como arma de mobilização e denúncia. Muito recorrente nas redes sociais, principalmente no Facebook e Instagram, essa vertente, porém, também se fez presente no espaço urbano, em projeções e práticas de *videomapping*, muito em alta como meio de expressão durante a fase aguda de distanciamento social.

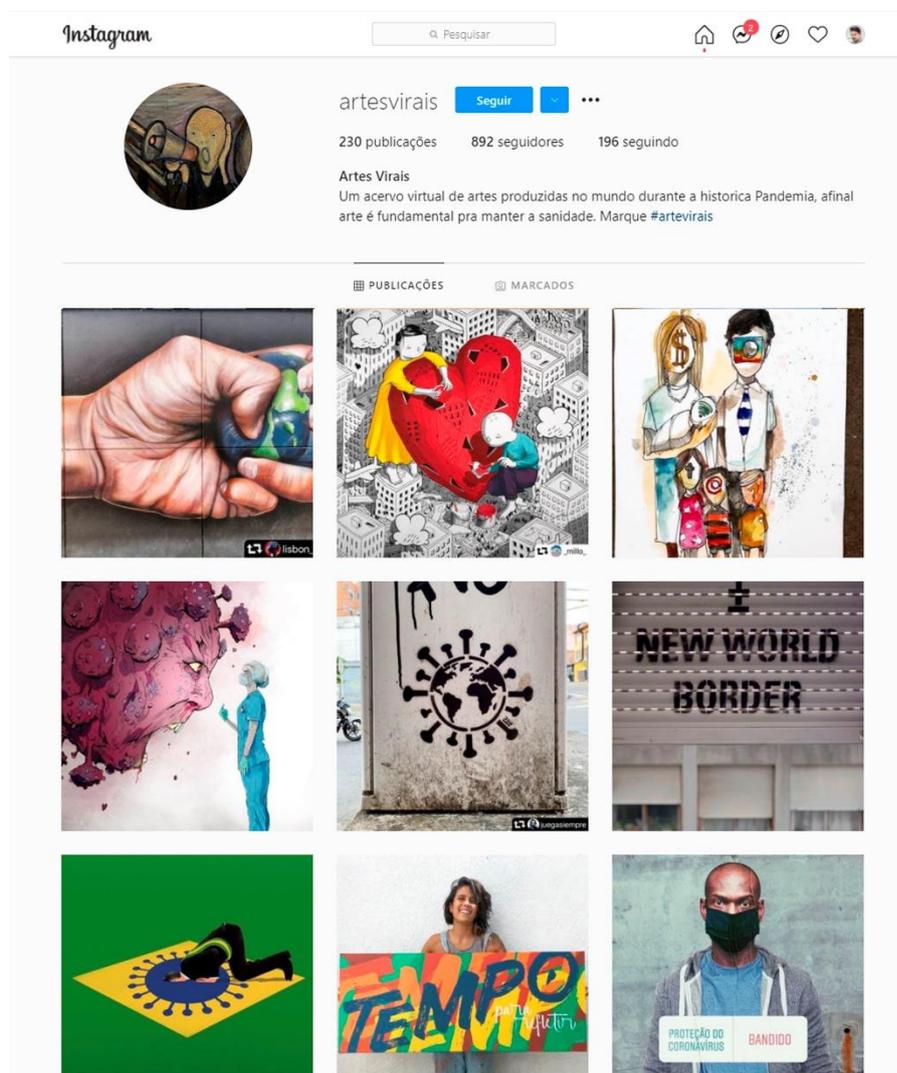


Figura 51: perfil no Instagram da página @artesvirais

Essas projeções compartilhavam imagens em grandes proporções, entre palavras de conforto, declarações de amor e homenagens. Com a quarentena decretada, as janelas de muitas cidades pelo mundo se tornaram palco de diferentes manifestações, artísticas ou não. As

projeções, que já vinham se popularizando em anos anteriores, ganharam nova força no contexto imposto pela pandemia. No Brasil, essas práticas se difundiram em 2013, quando o projetor passou a ser também uma ferramenta de protesto. Agora, elas foram reavivadas novamente, assumindo principalmente dimensões políticas e muitas vezes valendo-se das artes para tal.

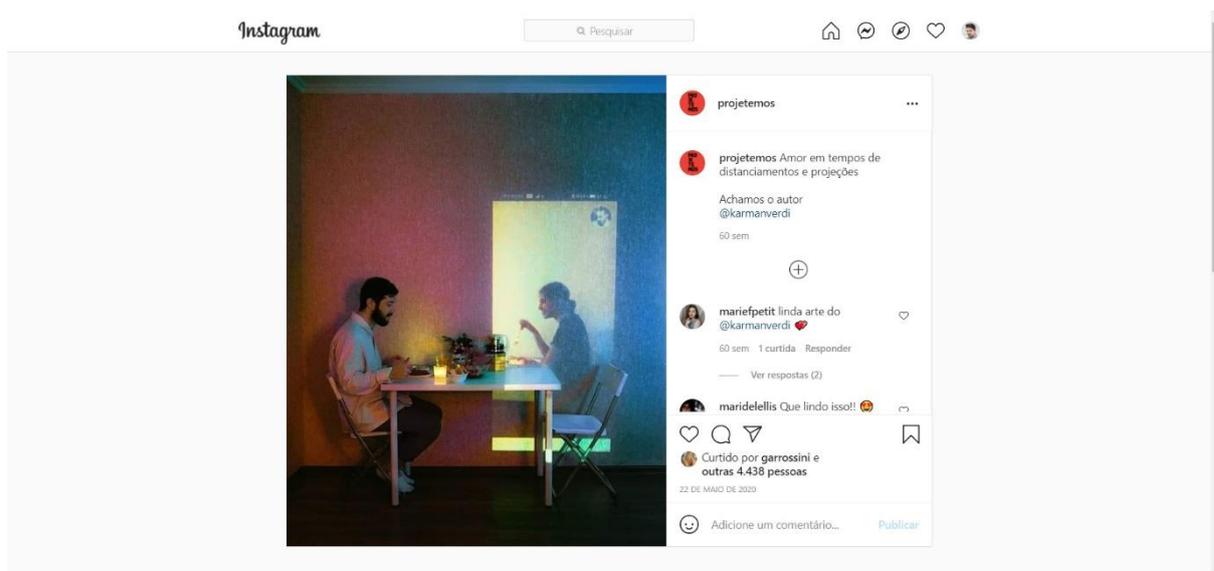


Figura 52: intervenção poética de Karman Verdi, repostada pela página @projetemos

Talvez a iniciativa brasileira mais articulada seja a o movimento *Projetemos*, que surgiu no Instagram em 19 de março de 2020 a fim de propagar afeto, informação e mensagens de protesto em paredes de diferentes cidades durante a quarentena. Para participar, bastava projetar, fotografar ou filmar e compartilhar nas redes sociais com a *hashtag* #projecemos, repercutindo simultaneamente nos espaços urbano e digital, com ênfases diferentes, porém complementares. Entre as peças projetadas, estavam desenhos, fotografias, palavras de incentivo, homenagens aos profissionais da saúde, críticas ao governo Bolsonaro, além de esclarecimentos sobre medidas de higiene e prevenção contra a COVID-19. A página continua ativa e já soma mais de setenta mil seguidores.

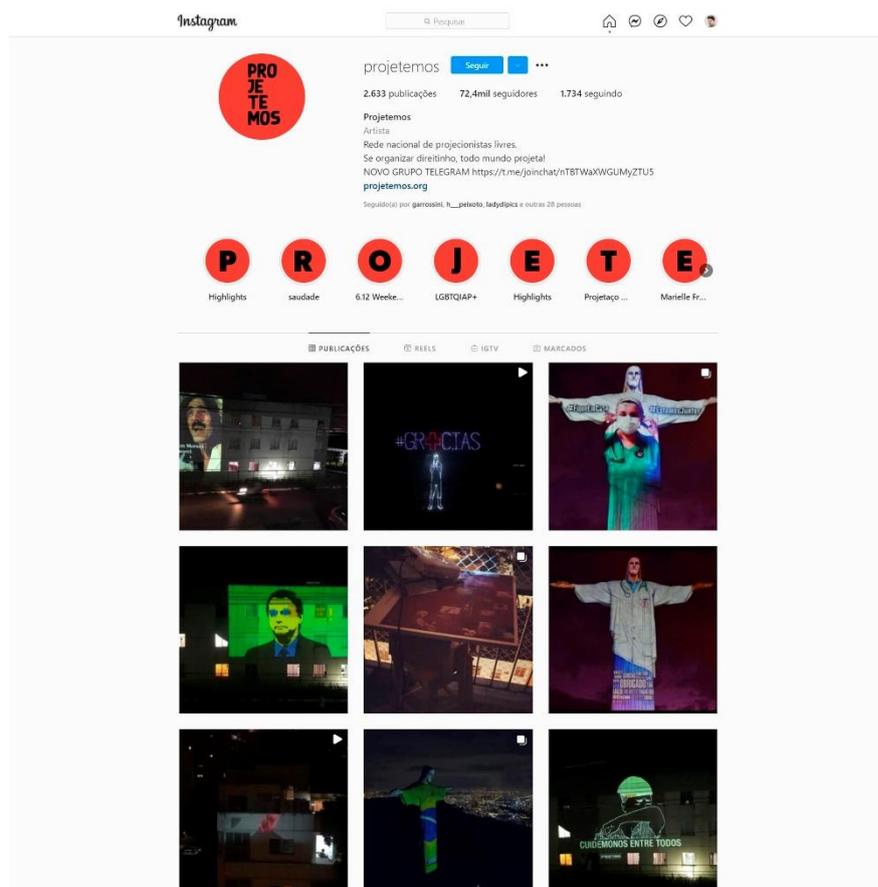


Figura 53: perfil no Instagram do movimento *Projemos*

4.5 A pandemia como brecha para novos arranjos de circulação da arte

Nesse último perfil, é possível considerar aqueles que entenderam a pandemia como brecha para repensar os processos da cultura por um viés autocrítico e transformador, propondo novos arranjos ou reconfigurações possíveis. Na busca por outros formatos de circulação e acesso, outros modelos de negócios em arte e novos meios de financiamento de projetos artísticos. Algo que parecia já existir, mas que ganhou novo impulso com a crise e a necessidade de expansão da digitalização. Nesse contexto, houve ainda o retorno do interesse pela arte digital, inclusive sobre sua história e modos de atuação.

Aqui citaremos exemplos de exposições digitais que se diferem da simulação de um espaço expositivo físico, além de outras propostas de galerias virtuais, feiras de arte e o uso experimental das redes sociais também como um espaço estético e não apenas um repositório ou vitrine de trabalhos artísticos. Ou seja, cabe aqui exemplos de novos arranjos de produção, armazenamento, circulação e financiamento de arte, catalisados pela crise da COVID-19.

O projeto *Quarentine* é um desses exemplos. A iniciativa propôs um experimento coletivo para idealizar outro modelo econômico às artes visuais, baseando-se na cooperação entre os envolvidos e na distribuição horizontal das receitas. No intuito de driblar a crise financeira advinda da pandemia, cerca de 45 artistas foram incentivados a produzir e a colocar à venda trabalhos realizados durante a quarentena, sob as condições de seus próprios confinamentos. Todos os trabalhos eram vendidos pelo mesmo preço, cada um custando R\$ 5 mil. Os lucros eram divididos igualmente entre os participantes, novamente comprometendo a lógica usual do mercado da arte. Além disso, parte dos recursos foi destinado à Casa Chama, associação cultural que atende pessoas LGBTQIA+.



Figura 54: página web do projeto *Quarentine*, hospedado na plataforma da 55SP

Os trabalhos também foram produzidos para serem enviados digitalmente e serem realizadas ou executadas pelos compradores também em seus contextos de quarentena. Ou seja, as criações deveriam ser, preferencialmente, desenhos, gravuras digitais, arte sonora, vídeos, fotos, textos ou até instruções. Criações que pudessem ser baixadas pela internet, impressas ou executadas de alguma forma durante o isolamento social.

As criações também só seriam visualizadas pelos compradores, para estimular as relações de confiança entre as partes e contribuir assim na reflexão acerca do consumo de obras de arte, formação de alianças entre artistas e consumidores e modos de atuação profissional. Um outro jeito de fazer o processo acontecer às cegas, colocando em xeque a capitalização de reputações, como já citada.

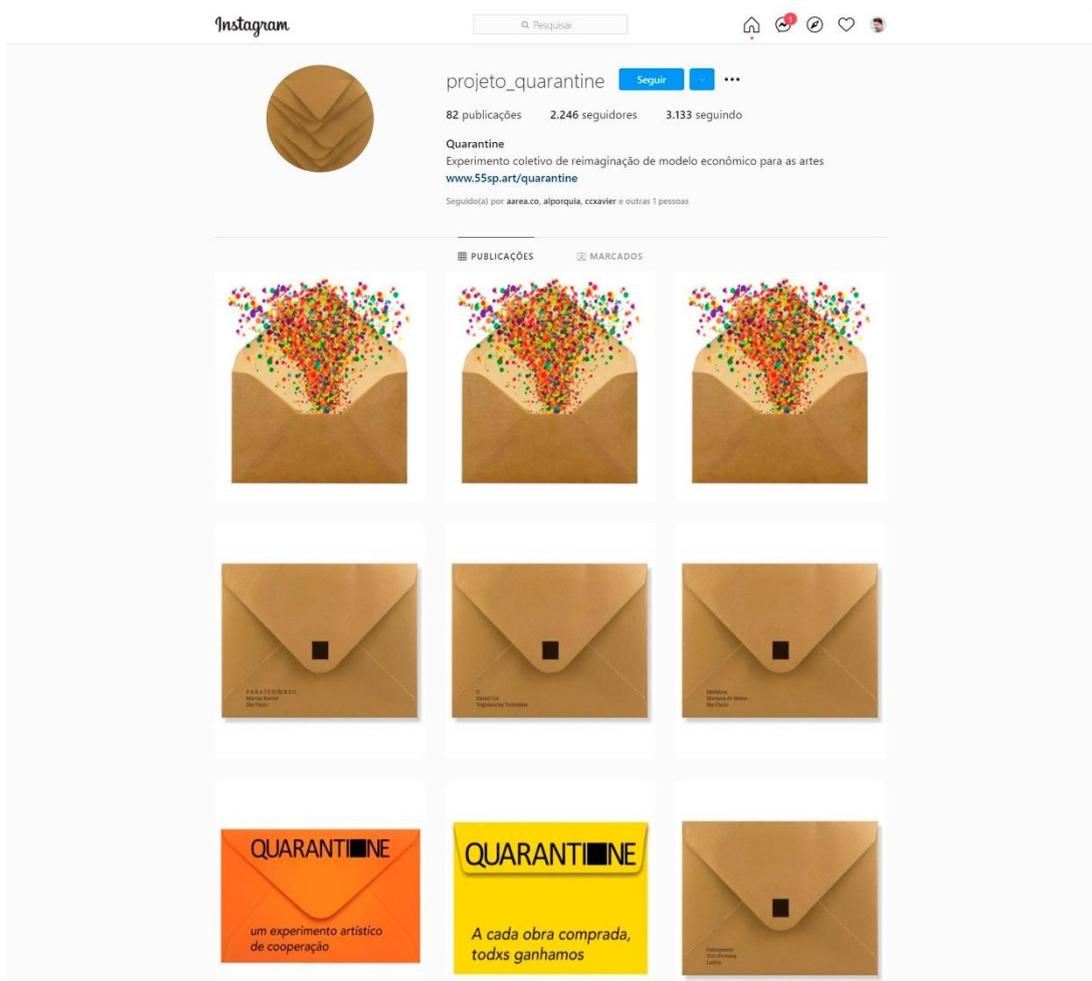


Figura 55: perfil @projeto_quarentine no Instagram, com imagens de envelopes representando obras à venda

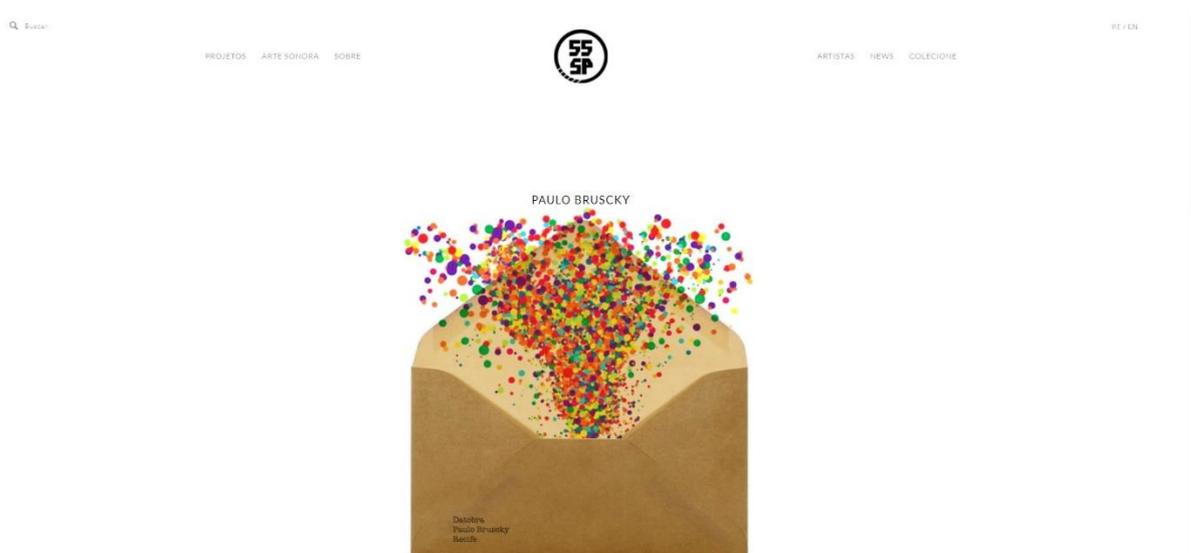


Figura 56: imagem de envelope aberto, indicando a venda de uma obra de Paulo Bruscky

O projeto *Quarentine* conta com uma página web, hospedada no site da 55SP e esteve atuando em seu perfil no Instagram até junho de 2020. A 55SP é uma plataforma cultural que atua na realização de projetos com artistas contemporâneos. O grupo ainda sinalizou a intenção de montar uma exposição online com as proposições desenvolvidas ao longo do projeto *Quarentine*, não concretizada até o momento de coleta destas informações.

Tudo isso retoma principalmente a questão aurática da obra de arte, reconfigura os modos como enxergamos a arte no século XXI e se realmente estamos preparados para viver uma revolução digital ou pós-digital. Aqui eu sigo para o fechamento do tópico trazendo as principais questões que nos levam à discussão sobre o pós-digital. A arte digital agora se confundiu demais à arte off-line e talvez essa diferença se torne menos acentuada agora, com a herança da pandemia.

Em outubro de 2020, teve início a reabertura das instituições. Pouco mudou. As mostras que, em março, estavam programadas ou em processo de montagem retomaram suas atividades como se estivessem saindo de uma longa hibernação. A imagem de que o espetáculo precisa continuar, sem uma autocrítica aprofundada, sucumbindo ao capitalismo predatório que macula o planeta de maneira nociva e insustentável.

Quase um ano e meio depois, o mundo já soma mais de quatro milhões de mortos, sendo mais de quinhentas e cinquenta mil delas somente no Brasil. No meio do caminho, ainda foi preciso enfrentar as queimadas no Pantanal e Cerrado, o acréscimo do desmatamento na Amazônia, o desmonte das políticas ambientais, uma nova crise hídrica, a violência contra a população negra, o agravamento do cenário de insegurança alimentar, entre outras situações que refletem o caos potencializado pela pandemia. Em meio a tudo isso, parece inapropriado que o circuito artístico institucionalizado retome suas atividades simplesmente mantendo a mesma programação de março de 2020. Jamais retornaremos a março de 2020.

Afinal, as instituições culturais não conseguiram ir além das medidas de segurança e higiene básicas, como máscaras, álcool em gel e formas de evitar aglomeração? Elas estão tão firmes assim em seu processo de arte como negócio que a única forma de se adaptar à crise seria expandindo-se ainda mais, produzindo mais, agora com mais amplitude digital. Após o anúncio de um “novo normal” mais humanizado que, de fato, nunca veio, o circuito artístico institucionalizado reocupou confortavelmente seus lugares hierárquicos.

Mas uma coisa é certa, do jeito que era antes não pode ficar. É insustentável. Algo mudou e é preciso fazer com que essa mudança seja significativa e realmente transformadora, antes de ser cooptada pelas mesmas estruturas extensivas. É o momento de alterar

profundamente o que a arte é e significa à existência em sociedade. Se os formatos institucionais não estão dispostos a promover as mudanças significativas, o que é historicamente compreensível, é preciso tomar a dianteira desse processo para criar outros modos de circulação e sobrevivência. Por isso, não bastou apenas observar padrões de comportamento surgidos com o anúncio da pandemia de COVID-19. Foi preciso colocar em prática as premissas apontadas na primeira parte da tese, buscando desenvolver um método para a criação artística em condições de isolamento, verificando ainda até que medida seria viável a criação de uma proposta artística baseada no intercâmbio entre arte digitalizada e arte nascida digital, com vocação à impermanência, variabilidade e pervasividade.

O quinto e último capítulo deste texto descreve esse processo, que culminou na exposição online *Ilha*. Investiga-se os desafios e condições de se estabelecer uma via de mão dupla entre o digital e o não digital, para alcançar uma presença online que dissolva essa fronteira o máximo possível. Montar uma vitrine online de imagens de obras de arte interessava menos do que proporcionar uma experiência condizente às práticas vivenciadas cotidianamente em uma rede social digital. O projeto *Ilha* torna-se, portanto, um estudo de caso sobre a viabilidade de modos emergentes de circulação de criações artísticas na internet, incluindo aí criações nativas digitais, digitalizadas ou híbridas. É também um estudo de caso sobre a constante negociação de reconhecimento ou validação desses modos de circulação, tanto na esfera institucional do campo das artes, como na própria comunidade de usuários de redes sociais. Se o contexto pandêmico abriu brechas para outras rotas conectadas, talvez valha a pena percorrê-las.

CAPÍTULO 5 – RELATO DE PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS APLICADOS À CRIAÇÃO ARTÍSTICA DO PROJETO *ILHA*

5.1 Fundando ilhas em diferentes mares

Diante do cenário turvo provocado pela pandemia de COVID-19, fica a dúvida sobre como seguir produzindo arte e, sobretudo, mantê-la como pesquisa, em meio ao apequenamento de seus espaços possíveis, incluindo aí as universidades. Para a artista e pesquisadora Sandra Rey (1996), a pesquisa em arte se difere dos estudos científicos, entre outros motivos, por não estar comprometida a descrever e nem interpretar os fatos do mundo natural ou da vida social. Cabe ao pesquisador em arte inventar suas próprias regras e instaurar seus próprios fatos, criando assim uma visão singular de mundo. Uma outra forma de conhecer o mundo.

Nesse capítulo, apresentamos as regras que permitiram inventar o projeto *Ilha* e, posteriormente, a exposição online de mesmo nome, como metáfora de um mundo em isolamento, cercado por mares violentos. Como já abordado, entre os efeitos imediatos da pandemia de COVID-19 está o aumento acentuado na atividade digital online. Um dos efeitos colaterais da quarentena hiperconectada foi a digitalização de muitas práticas artísticas e expositivas, deixando ainda mais difusos os limites entre arte digital e arte que, de repente, precisou tornar-se digital. No capítulo anterior, foi possível vislumbrar como essa distinção rapidamente vem perdendo importância, já que dimensão digital vem se transformando em uma faceta já esperada das práticas artísticas e expositivas. A presença digital vai alcançando o estado de recurso imperceptível, apesar de indispensável, assim como a energia elétrica.

Observar esse fenômeno fez surgir o interesse pela criação de uma experiência artística online que nascesse de materiais clássicos como a tinta, o giz pastel e o carvão. O projeto teve início em meio aos primeiros meses da pandemia de COVID-19, durante os períodos mais rígidos de distanciamento social impostos pelas autoridades governamentais no Brasil. Trata-se de um conjunto de doze criações artísticas em técnicas mistas sobre papel, sobretudo envolvendo desenho e pintura. Por vezes, as composições se aproximam de paisagens imaginadas, onde elementos de diferentes formatos, cores, escalas e recorrências se encontram, gerando espaços de contraste e tensão. Como ponto comum entre as imagens, é possível destacar a constante presença de um ou mais elementos no centro, sempre de algum modo cercados por outros elementos.

A metáfora da ilha surge, portanto, como esforço inventivo para fundar lugares seguros que permitissem vivenciar o isolamento social, distante do cerco de más notícias que assolou o ano de 2020. Ao longo de 2021, o projeto ganhou também os contornos da pesquisa acadêmica, apesar das circunstâncias nada favoráveis que se impõem sobre as universidades, como já dito.

A seguir, quatro trabalhos que compõem a série *Ilha*, conjunto que conduziu o projeto como pesquisa acadêmica e que foi responsável pelo amadurecimento das primeiras imagens contendo os mesmos elementos visuais:

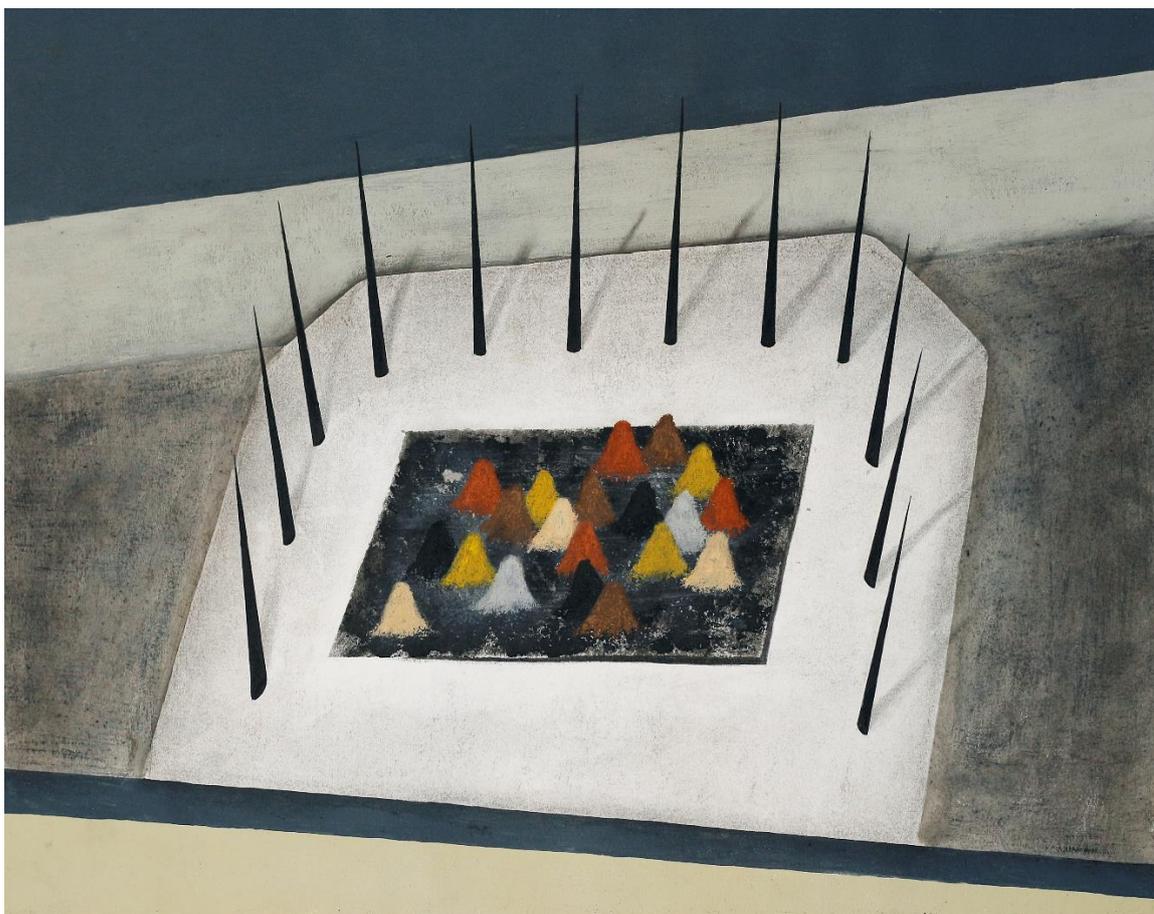


Figura 57: *Transparente*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 50×40 cm

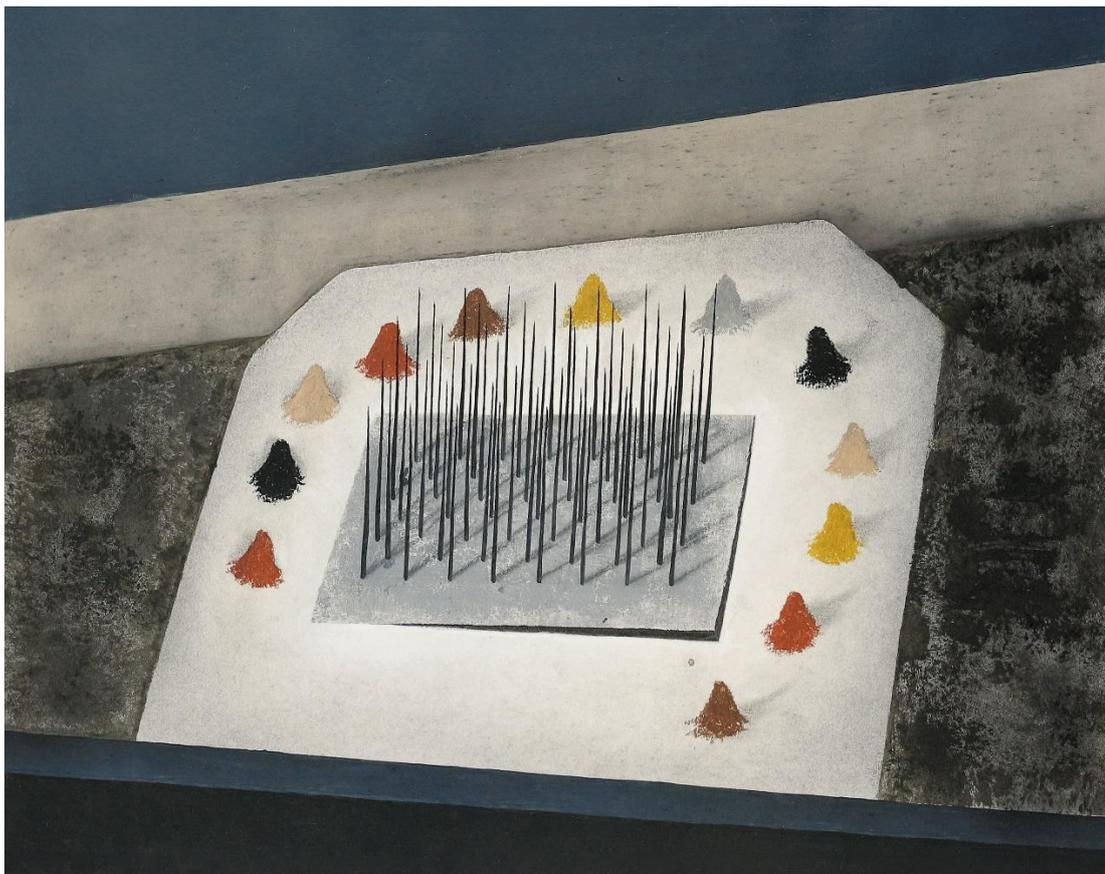


Figura 58: *Aveso*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 50 × 40 cm

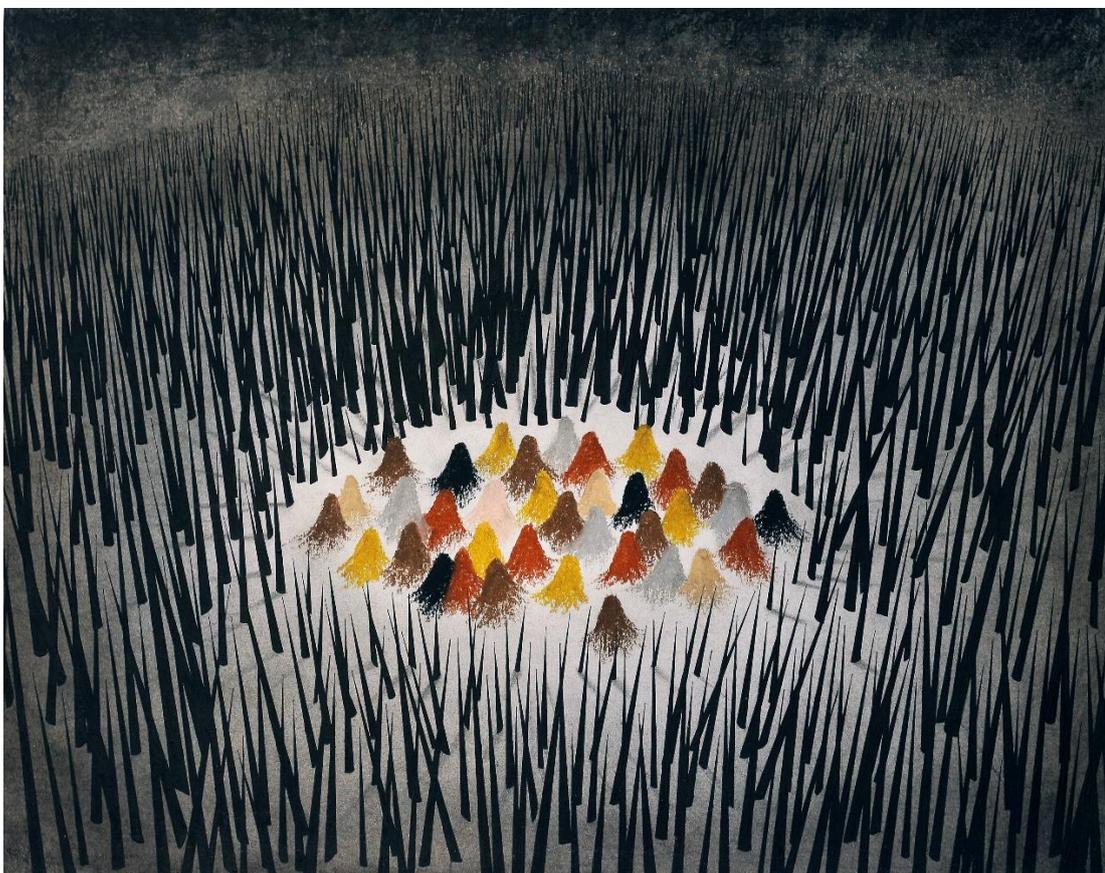


Figura 59: *Cerco*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 50 × 40 cm



Figura 60: *Fertilidade*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 50 × 40 cm

Para resistir às intempéries e dar continuidade às investigações artísticas, foi preciso desenvolver um método de trabalho ao longo do processo, aqui apresentado como relato das etapas estabelecidas para dar consistência gradual ao trabalho.

Os fatos inventados do artista-pesquisador de que falava Sandra Rey (1996) são o resultado da práxis, da relação entre sujeito e prática artística, que não se configura de uma hora para outra. Ainda segundo a autora, a pesquisa em arte pressupõe abertura ao acaso, ao inesperado, às múltiplas tentativas, uma vez que seria limitante entender a obra de arte contemporânea apenas como resultado final de um projeto pré-estabelecido. Portanto, seguindo a mesma perspectiva, é possível dizer que a pesquisa em arte se dá de modo gradual, adquirindo consistência ao longo de um caminho que provavelmente não será linear ou regular. É, acima de tudo, um processo que demanda resistência.

Elida Tessler (2002) vai dizer que é preciso não se deixar intimidar pelos possíveis impasses até encontrar a boa articulação entre o plano traçado e a sua realização. Unir produção artística e reflexão. E se os impasses já são grandes o suficiente dentro do próprio caminho de investigação, eles se tornaram ainda maiores no mundo pandêmico em que passamos a viver.

Não haveremos de entrar novamente na velha questão da necessidade da arte. Provavelmente a própria pandemia provou mais uma vez que, em alguma medida, a arte se faz necessária, em suas mais diversas linguagens e formatos. A arte existe, tem inúmeras configurações e propósitos, ela é necessária e continuará sendo feita. Apesar dos pesares. Talvez agora, mais do que antes, as pesquisas em arte estejam demandando principalmente método ou premissas metodológicas. É preciso resistir, é preciso persistir e, para tal, é preciso organizar-se acerca de uma metodologia de trabalho, que ajude a obra a se processar através do artista.

Para Tessler (2002), encontrar um bom problema é a primeira tarefa. Isso por si só já é um procedimento metodológico, que parece clássico às ciências duras, mas algo turvo quando se fala em arte. Ela sugere colocar o dedo na ferida, para que esse problema seja encontrado. É preciso saber onde dói e vislumbrar aí a possibilidade de construção de um novo corpus de pesquisa.

Diante dessas colocações, é possível dizer que o projeto *Ilha* não nasceu como projeto e nem com método definido. A primeira imagem criada, posteriormente intitulada simplesmente *Ilha*, é fruto de um esboço antigo, que tem sua origem na abstração. Foi a prática artística e as circunstâncias em que ela se deu que foram revelando a natureza de um possível “problema” de pesquisa.



Figura 61: *Ilha*, técnica mista, 2020, acrílica e pastel oleoso sobre papel, 119 × 42 cm, díptico. Trata-se do primeiro trabalho do projeto

Também foi essa mesma prática artística que revelou as técnicas e materiais que resolveriam a composição final, a saber: um misto entre o desenho e a pintura, fazendo uso principalmente de giz pastel oleoso e tinta acrílica. De modo até intuitivo, essas técnicas e materiais foram experimentadas e incorporadas a partir de tentativas e resultados que, nos primeiros momentos, pareceram errados.

Sobre a tentativa e o erro, Sandra Rey (1996) vai dizer que o trabalho do pesquisador em arte demanda parâmetros metodológicos diferentes da ciência e que, ao longo do processo do que ela chama de “instauração da obra de arte”, o erro é mais uma aproximação do que um engano. Para descobrir como fazer a obra, portanto, seria preciso seguir tentativas e inventar possibilidades.

A partir dessa primeira composição chamada de *Ilha*, outras quatro possibilidades de configuração foram esboçadas – resultando nos trabalhos: *Transparente*, *Averso*, *Cerco* e *Fertilidade*. Eles tinham como base os mesmos elementos, formatos e cores que se apresentaram na primeira imagem, incluindo ainda outros elementos que já haviam sido recorrentes em trabalhos anteriores. Foi nesse momento que um método de trabalho começou a ser traçado e que a possibilidade de um problema de pesquisa ou uma série de imagens passou a ser considerada.

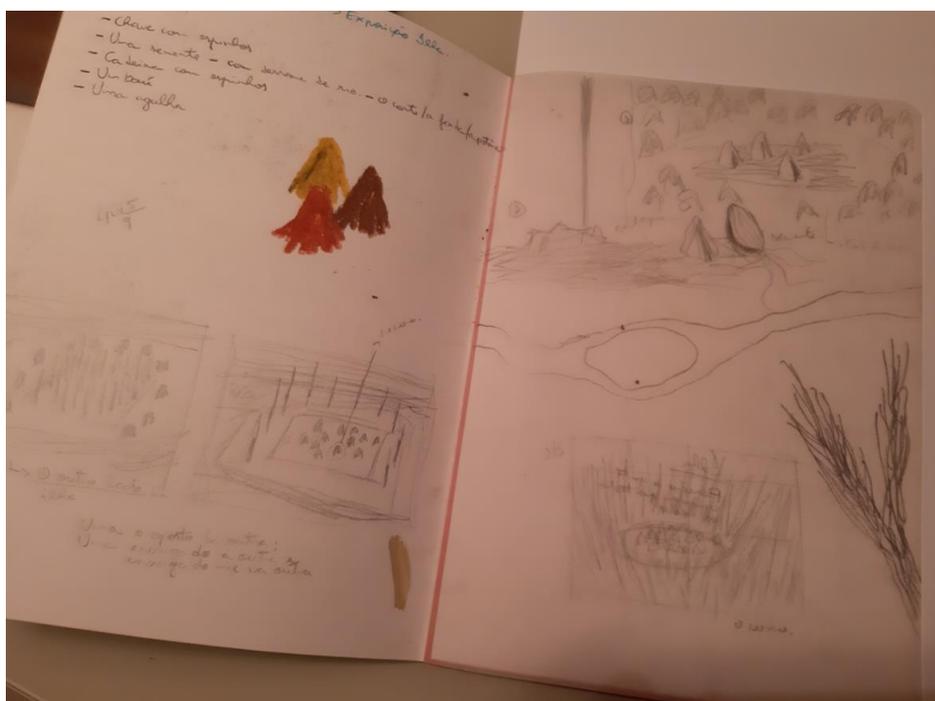


Figura 62: esboços de obras do projeto *Ilha*, feitas em caderno específico para anotações sobre o projeto

Rey (1996) defende que o artista-pesquisador precisa de organização e método e que a metodologia do trabalho em ateliê deve considerar a obra de arte como processo de formação e de significado, algo que é possível ver naquilo que foi o processo de criação do projeto *Ilha*. Ao longo da criação das primeiras imagens e da exploração de técnicas e materiais, os significados, vínculos e associações possíveis foram surgindo e dando nomes às imagens. A produção de sentido se dá concomitantemente à produção formal. Mas para Rey (1996) é preciso deixar que a obra, em processo, processe o artista, perturbando conhecimentos prévios. Para isso, seria preciso pensar racionalmente, mas sempre de um modo aberto.

A continuidade daquilo que estava sendo criado dependia de alguma organização das ideias que vinham surgindo e da instauração de um método de trabalho que permitisse avançar gradualmente nas questões que se apresentavam como possíveis problemas de pesquisa, como o isolamento social do sujeito, a paisagem como assunto artístico e a tensão visual entre formas, abundâncias e escalas contrastantes.

Por isso, alguns esboços foram desenhados em um caderno e neles foram também escritos textos poéticos, na tentativa de organizar verbalmente as ideias, emoções, percepções visuais que fluíam de maneira bastante confusa à época. Logo, as imagens orientavam o surgimento de novos poemas e, por sua vez, os poemas orientavam novas imagens. Em seguida, os poemas deram lugar a relatos que descreviam como as imagens estavam sendo criadas, pensando a respeito delas e produzindo sentido a partir delas.

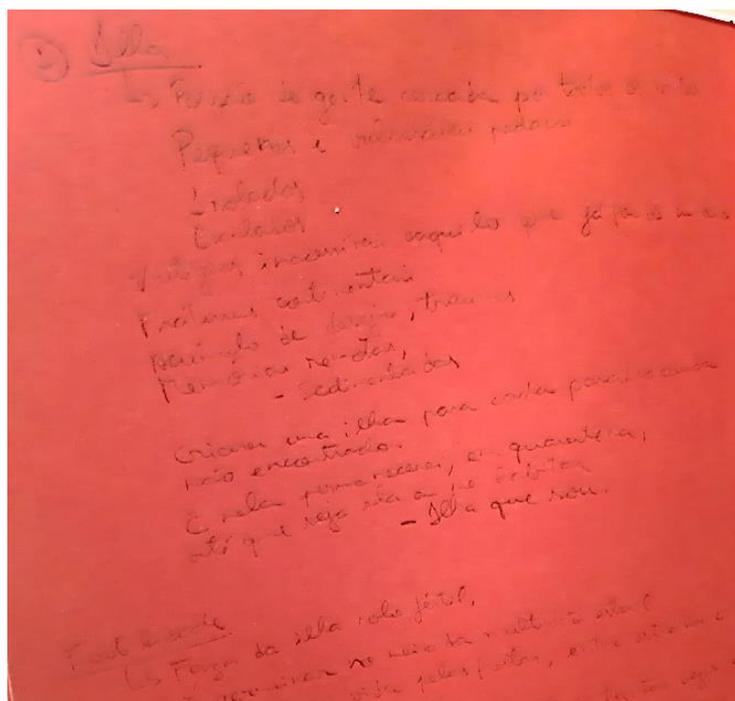


Figura 63: Página com poemas escritos durante o processo de criação do projeto *Ilha* e registrados em caderno específico

Essa prática de escrever sobre a própria prática ao longo do processo artístico é, provavelmente, uma modalidade de escritos de artista. Muitas foram as formas em que os escritos de artista ganharam atenção e relevância ao longo da história da arte, como aponta Glória Ferreira (2006). Desde textos que enfatizam dados biográficos, apontamentos críticos ou teóricos, escrita poética ou narrativa particular em forma de diário. Na contemporaneidade, é possível verificar artistas que incorporam seus diários aos processos artísticos como partes do resultado final a que chamamos de obra.

De certo modo, esses arquivos abastecem a indústria cultural, que muitas vezes passa a protocolá-los também como obras de arte, itens raros aptos à coleção, reduzindo assim a distância entre a arte e a vida do artista. Ricardo Basbaum (2016) ressalta, entretanto, que é preciso preservar alguma dose de estranhamento entre arte e vida. Segundo ele, para ser inserida no dia a dia da sociedade de consumo, a arte está sujeita aos processos de regulação que racionalizam em demasia as relações no circuito artístico. Por isso, para não se tornar uma espécie de “funcionário de galerista”, caberia ao artista contemporâneo politizar essas relações com o mercado da arte, comprometendo-se além da experiência poética e ampliando sua atuação a todo o circuito. É quando, ainda segundo Basbaum (2016), o artista passa a assumir sua condição de trabalho como um *artista-etc.*

Embora não seja exatamente esse o caso aqui – a escrita de um diário propriamente dito, a ideia de relatar as próprias práticas artísticas durante o processo de criação se apresentou como um recurso metodológico pertinente à continuidade e persistência do projeto, certamente uma tática de resistência. A seguir, relataremos como foram instituídos alguns marcos a serem alcançados ao longo do caminho. Marcos que foram relevantes para seguir resistindo às tormentas que se ilhavam por todos os lados e que favoreceram a persistência na evolução gradual do trabalho.

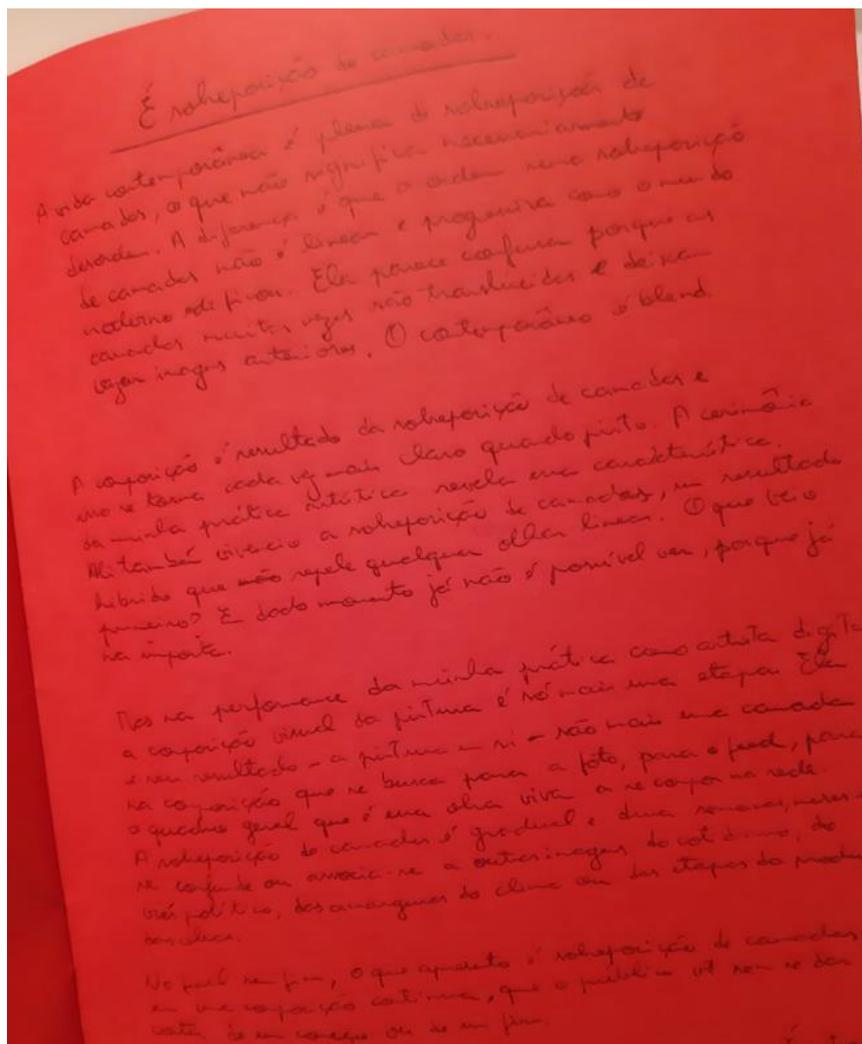


Figura 64: Página com texto teórico-reflexivo a respeito do processo de prática artística registrado em caderno específico do projeto *Ilha*, fazendo parte assim dos escritos de artista

A primeira das decisões que foram tomadas foi dar um prazo final à conclusão das criações artísticas, limitando o número de criações mínimas que deveriam ser realizadas. Ao todo, foram criadas 12 imagens sobre papel até o final de janeiro de 2021. Ter um senso de finitude orientou a prática artística a perseguir uma meta, por mais metódica e pouco inspiradora que possa parecer essa regra autoimposta. Contudo, saber que a missão estaria cumprida ao final da décima segunda imagem ajudou a continuar, pois não parecia um trabalho inalcançável.

A partir desta primeira regra, o trabalho passou a ser associado à produção de um álbum musical de doze faixas, em que cada imagem representaria uma faixa desse álbum imaginado. Como um arquipélago formado por doze ilhas. Embora não houvesse profissionais da música envolvidos em nada do que foi proposto aqui, as etapas de produção de um álbum musical era um processo que despertava alguma familiaridade. Encarar o trabalho artístico visual desse mesmo modo, de certa maneira, foi capaz de apresentar um senso maior de direção. Uma espécie de narrativa – não necessariamente linear – começou a se desenhar, embora essa

peculiaridade não esteja demarcada em nenhuma parte das obras ou dos escritos. Essa suposta narrativa só existe e só faz sentido na mente do próprio artista.

No que consiste às imagens sobre papel, também foram estabelecidas regras como: o uso da mesma paleta de cores, a centralidade da página e o preenchimento de toda a superfície com uma textura capaz de materializar uma atmosfera cinzenta às paisagens.

Sabendo que o projeto teria doze criações e seria produzido por etapas seguindo uma sequência pré-determinada à medida que os esboços iam surgindo, mais algumas regularidades foram percebidas ao longo dos processos artísticos: existia um modo ritualizado de organizar a mesa de trabalho e os materiais artísticos antes e depois de dar continuidade à obra. Esse modo ritualizado de agir condicionava as emoções que, por sua vez, acabavam sendo expressadas nos trabalhos. Pode-se dizer que alguns dos resultados são consequências desses momentos ritualizados. Dessa maneira, a atenção se voltou às qualidades performativas durante esses momentos ritualizados e todo o processo passou a ser filmado. Logo, registrar as ações se tornou mais uma regra instituída, pois de algum modo pensava ser importante incorporar as gestualidades ritualizadas em trabalhos futuros que fossem desdobramentos do projeto.

Já nas primeiras experiências de filmagem, foi percebido como, mesmo sem intencionalidade, os gestos e ações praticados ao longo do processo artístico eram condicionados pela câmera, para privilegiar o enquadramento, o tempo de duração, as sombras, a iluminação. Esses aspectos passaram a ser relevantes durante o processo, ao ponto de já não conseguir mais distinguir, afinal, os limites entre a obra e o seu registro. Todo esse processo passou a ser estetizado e midiaticizado, por fim. As ilhas passaram a ser também audiovisuais.

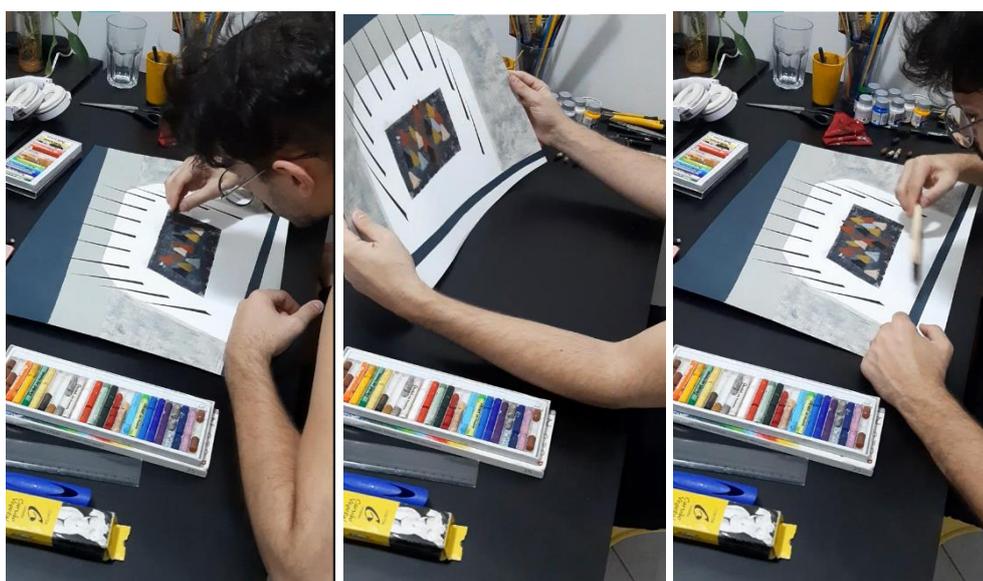


Figura 65: Stills de vídeo com registro da criação da obra *Transparente*, cujo enquadramento e iluminação foram preparados pensando nas qualidades performativas dos gestos executados durante a prática artística

A vida contemporânea é plena de sobreposições de camadas, o que não significa necessariamente desordem. A diferença é que a ordem nessa sobreposição de camadas não é linear e progressiva como o mundo moderno edificou. Ela parece confusa porque as camadas muitas vezes são translúcidas e deixam vaziar imagens anteriores. O contemporâneo é um *blend*.

As composições do projeto *Ilha* são resultado da sobreposição de camadas e isso se torna cada vez mais claro quando a pintura é realizada. A cerimônia da prática artística revela essa característica. Aliás, a sobreposição de camadas também vai acontecendo no exterior das pinturas, a partir dos desdobramentos do projeto em outros formatos e suportes, um resultado híbrido que repele qualquer olhar linear. O que veio primeiro? Em dado momento já não é possível ver, porque já não importa.

Mas na *performance* dessa prática como artista digital, a composição visual da pintura é só mais uma etapa. Ela e seu resultado – a pintura em si – são mais uma camada na composição que se busca para a foto, para o *feed* de conteúdos, para o quadro geral que é essa obra viva a se compor na rede. A sobreposição de camadas é gradual e dura semanas, meses, e se confunde ou associa-se a outras imagens do cotidiano, do viés político, das amarguras do clima ou das etapas da produção das obras.

No final sem fim, o que é apresentado é sobreposição de camadas, em uma composição contínua, que o público vê sem se dar conta de um começo ou de um fim.

A performatividade digital é como o próprio digital online. É entremeio. E tudo que tenta reproduzir uma lógica expositiva, comercial ou de prática de ateliê de antes do online é arremedo, medo e saudosismo. O digital não exclui essas práticas, mas as transformam. A performatividade do digital é composição feita de camadas próprias e não deixa lugar para simples arremedos. É preciso embrenhar-se. Ser artista hoje é algo inédito.

Todo esse enredo dialoga com os preceitos metodológicos apresentados por Sandra Rey (1996). Apesar de estabelecer alguns marcos iniciais, o projeto *Ilha* não seguiu fielmente seus esboços. Houve desvios, acasos, tentativas, atrasos, acréscimos e decréscimos e o constante exercício de reflexão sobre aquilo que estava sendo produzido, tanto do ponto de vista formal como do ponto de vista simbólico. Definitivamente, muito daquilo que se pretendia fugiu do controle e se transformou em resultados não previstos pelos esboços. Porém, ter uma organização mínima sobre como tornar essa práxis viável foi fundamental ao entendimento de todas essas ações como parte de um mesmo projeto, de uma mesma pesquisa artística, que procura se debruçar sobre questões específicas.

Esse entendimento contribuiu à continuidade do projeto e à busca por sua evolução, inclusive no que se refere à perda de foco pelas inúmeras portas possíveis de se abrir a cada novo trabalho. Sobretudo, esse exercício metodológico deixou claro que dificilmente alguma metodologia poderá ser aplicada a uma pesquisa artística sem as devidas adaptações e interferências do próprio artista-pesquisador. Como já dito, é preciso que esse artista-pesquisador defina ele mesmo as regras de seu jogo, mas a experiência apresentada aqui demonstra que talvez ainda mais interessante seja conseguir cumprir essas regras que ele próprio se coloca, porque evidencia a coerência e a consistência que ele conseguiu desenvolver com seu próprio trabalho. Isso talvez possa ser entendido como indicador do amadurecimento da pesquisa e, possivelmente, funcionará também como tática de resistência. Afinal, desse modo é o próprio *modus operandi* do trabalho que direciona a investigação no campo prático-teórico. Talvez assim diminuindo o impacto de fatores externos e não diretamente vinculados às questões abordados ao longo das rotas percorridas. Tudo isso é sobre resistir persistindo, assimilando o inesperado e refletindo continuamente sobre as práticas.

5.2 Conectando formatos e linguagens para criar uma proposta expositiva online

Ainda durante a produção dos trabalhos artísticos, os registros em vídeo começaram a ser postados no Instagram, no perfil @renatomedeiros, como um modo de experimentar formatos disponíveis na plataforma e as diferentes possibilidades que poderiam ser adotadas. De início, as imagens captadas em vídeo foram aceleradas para serem apresentadas em *time-lapse*, mostrando o processo de trabalho do início ao fim. Porém, nesse primeiro momento, com a intenção de testar os modos de circulação desses materiais, apenas trechos desses vídeos foram postados no Instagram *Stories*, um dos recursos mais utilizados da plataforma e que tem como uma de suas principais características a efemeridade. A princípio, os conteúdos ficam disponíveis ao público por até 24 horas nos *Stories*, fato que impulsionou testes mais versáteis daquilo que poderia ser uma exposição online ao projeto *Ilha*. Tratava-se, portanto, de um ensaio não declarado, mas aberto ao público.

Ao mesmo tempo, quem já recebia os trechos dos vídeos, não dispunha de informações sobre os propósitos daquelas postagens. Logo, outras imagens começaram a ser associadas aos trechos iniciais, a fim de promover uma certa atmosfera que se desejava compor ao redor das criações artísticas, adiantando assim motivações que, em alguma medida, apareciam nos

trabalhos. Sendo assim, novas imagens foram captadas no ambiente doméstico e intercaladas aos demais vídeos nos *Stories*. Essas imagens passaram a sofrer edições mais criativas, com múltiplos cortes e intervenções sonoras. Tudo isso com auxílio de outros aplicativos de edição de imagens no próprio *smartphone*.



Figura 66: *Stills* de vídeo em *time-lapse* com registro da criação da obra *Transparente*, postado nos *Stories*

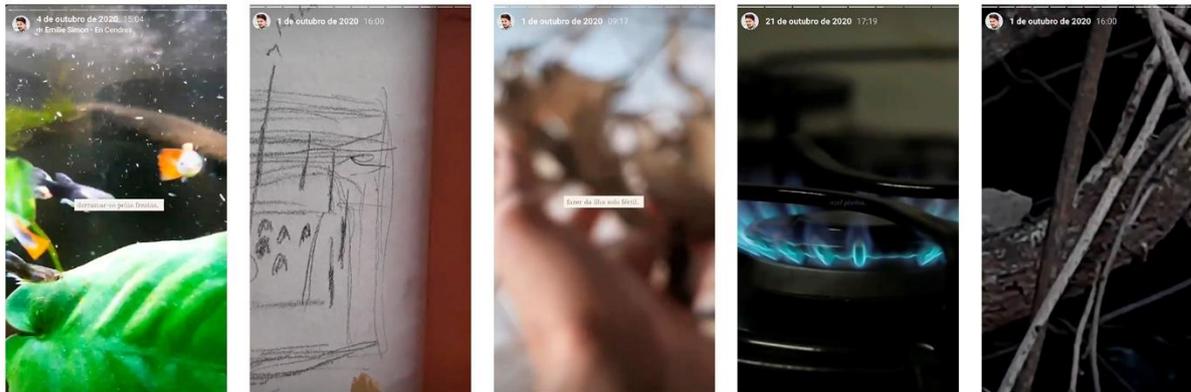


Figura 67: *Stills* de vídeos com imagens captadas em ambiente doméstico, postados nos *Stories*

Em pouco tempo, cerca de 8 a 10 *Stories* passaram a ser postados por dia, de uma única vez, compondo uma narrativa audiovisual que, na prática, informava ao público sobre a criação de uma determinada obra e seus ânimos motivadores. Fato que era reforçado por frases dos poemas escritos, pelas edições sonoras e por trechos de músicas incluídas no próprio Instagram, mais um de seus recursos populares. Aliás, às vezes também eram feitas enquetes, perguntas, entre outros modos de interação comumente utilizados ali.

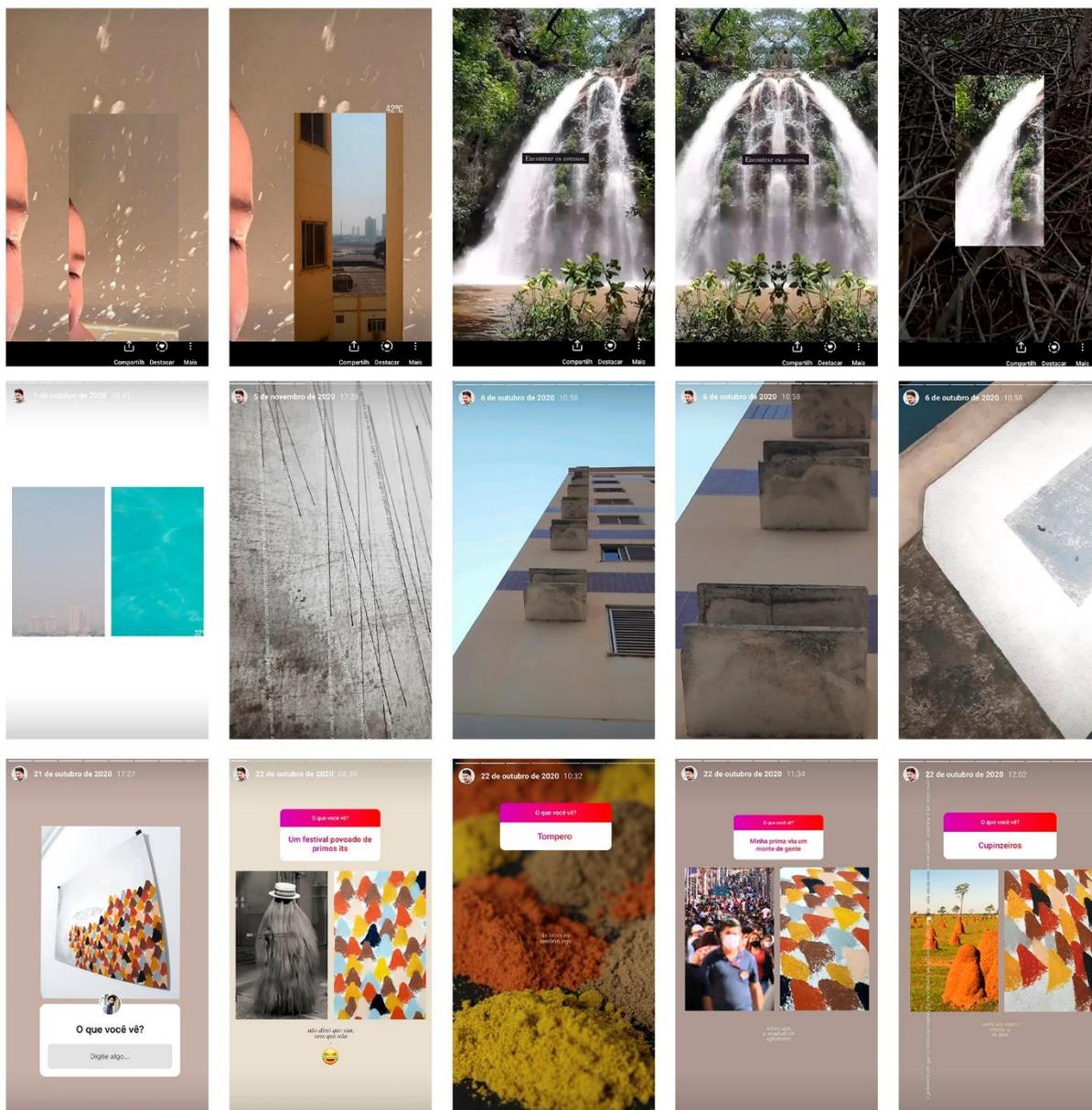


Figura 68: Registros de publicações nos *Stories*, com frases, edições sonoras, perguntas e respostas

Todo esse processo durou cerca de sete semanas e cada semana era dedicada a uma obra. As diferentes etapas do processo criativo eram veiculadas geralmente em três dias intercalados ao longo da semana. Essas práticas fundamentaram como os recursos audiovisuais poderiam contribuir na apresentação das obras pela internet, expandindo as possibilidades para além da reprodução da imagem e de seus detalhes ou da representação digital de um espaço expositivo tridimensional, como a simulação de uma galeria.

Interessava, sobretudo, utilizar esses recursos e as próprias dinâmicas já praticadas no Instagram para atribuir novas camadas semânticas aos trabalhos. E assim, oferecer ao público formas de aproximação e modos de acesso que proporcionassem uma experiência distinta,

mediada por dispositivos digitais e pela internet, mas que não se bastassem como ilustração ou arremedo de uma experiência física.

Iniciou-se, enfim, uma jornada em busca de uma proposta expositiva que explorasse os modos de uso habituais do Instagram, principalmente relacionados ao *feed* de conteúdos. Um projeto expositivo online que se aproximasse de uma experiência cotidiana de acesso às redes sociais, mas que reservasse alguma parcela de ousadia e estranhamento. E sem sacrificar como o público está habituado a receber conteúdos por essa rede.

Entretanto, falar sobre dinâmicas usuais praticadas no Instagram pode ser bastante volátil, já que a produção de conteúdos na plataforma é fortemente orientada por seu algoritmo, que representa os critérios para que uma publicação tenha maior destaque e relevância aos usuários. Desde o início da pandemia de COVID-19, as práticas de socialização sofreram mudanças substanciais, muito em função da ascensão de concorrentes como o TikTok. Para acompanhar esse novo fenômeno, o algoritmo do Instagram passou a favorecer vídeos curtos, principalmente aqueles relacionados ao entretenimento. Também se tornou uma tendência a publicação em formato carrossel, apresentando uma sequência de até 10 imagens, com fotos e textos. Já a publicação de fotos perde cada vez mais espaço.

A seguir, uma demonstração de como uma das publicações da exposição *Ilha* foi feita em formato carrossel, composta por cinco imagens em sequência. Cada imagem pode ser vista individualmente na tela, de acordo com a leitura do usuário:

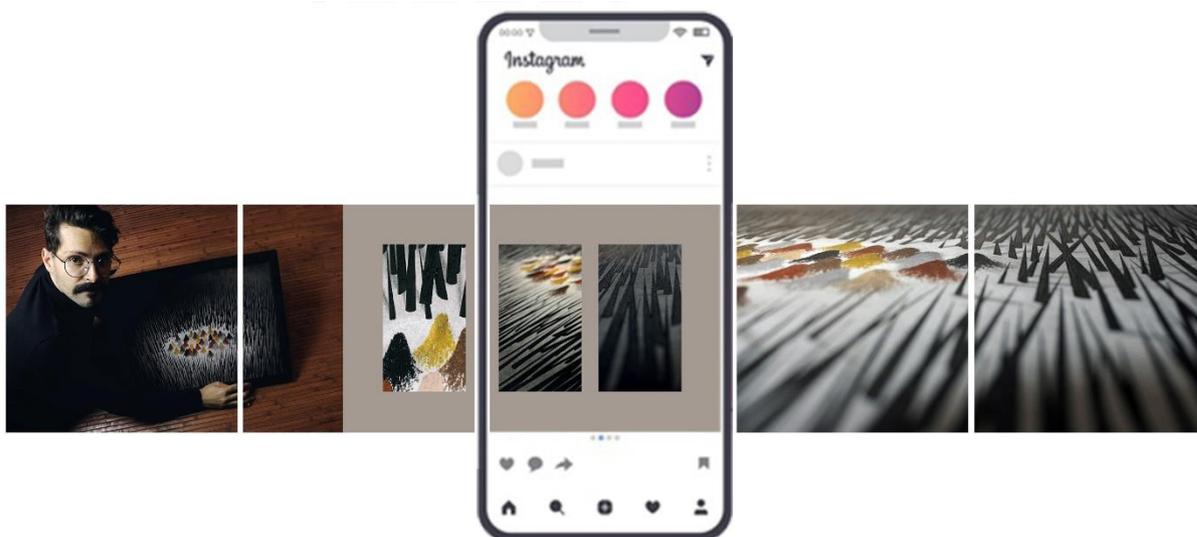


Figura 69: Exemplo de formato carrossel, a partir de uma das publicações da obra *Cerco*, da exposição *Ilha*

Tudo isso aconteceu ao longo do processo de formatação de uma proposta expositiva ao projeto *Ilha*. Apesar de buscar adaptação, estava claro que as mudanças nos padrões de

comportamento da plataforma seriam mais rápidas do que o projeto. Mesmo assim, buscou-se alternativas que fossem familiares ao público e capazes de fazê-lo se aproximar e se envolver com as obras. Para isso, também foi importante buscar alguma familiaridade com a ideia usual de uma exposição de arte, para indicar que aquelas postagens aparentemente aleatórias faziam parte de um projeto específico, fundamentado. Por isso, esse conjunto de postagens continuou recebendo a alcunha de “exposição online” e, para assumir uma postura mais institucionalizada, foi decidido que a exposição seria realizada em um perfil específico dedicado a museus, exposições e artes visuais, o *Pigmum* (@pigmum.arte), também de autoria do artista. Dessa maneira esperava-se maior alcance de público, já que a página conta com mais de nove mil seguidores, enquanto o perfil pessoal do artista conta com menos de seissentos.



Figura 70: Pôster da exposição online *Ilha*

Como em uma exposição presencial, pensar essa expografia também exigiu estabelecer padrões de reconhecimento e unidade gráfica. Montar uma exposição é como montar uma narrativa, que demanda espaço e a definição de uma personalidade própria para que algo

aconteça em determinado tempo. Sendo assim, para criar o espaço onde seria fundada essa ilha ou esse arquipélago, foi crucial decidir as famílias tipográficas utilizadas, a paleta de cores, as formas, o posicionamento dos elementos visuais, as *hashtags*, entre outras escolhas que certamente auxiliaram a proposta conceitual. Na verdade, foi inevitável passar a enxergar o *feed* de conteúdos do Instagram como uma grade expositiva, com paredes digitais agrupadas, cada uma com sua dezena de camadas sobrepostas.

Como blocos de montar e desmontar, ou talvez um jogo de peças bidimensionais, o projeto expográfico da exposição *Ilha* passou a encarar aquele espaço de características específicas como espaço expositivo igualmente específico. E para isso uma grade foi literalmente desenhada no papel, para projetar como essa exposição online apareceria ao público. Como um percurso de visitaç o poderia ser sugerido do modo menos expl cito poss vel. Esse percurso sugerido segue descrito a seguir, assim como os argumentos que norteiam a narrativa curatorial.

Butler - (ExtraBold)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Butler - (Regular)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Tw Cen MT - (Regular)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Figura 71: Fam lias tipogr ficas escolhidas para o projeto expogr fico da exposi o *Ilha*

	BEGE TERRA	RGB: 164, 154, 145 CMYK: 38, 35, 40, 1
	BRANCO	RGB: 255, 255, 255 CMYK: 0, 0, 0, 0
	CINZA CHUMBO	RGB: 81, 81, 81 CMYK: 65, 5, 56, 34
	AZUL PISCINA	RGB: 50, 164, 190 CMYK: 73, 17, 20, 0

Figura 72: Paleta de cores escolhida para o projeto expográfico da exposição *Ilha*

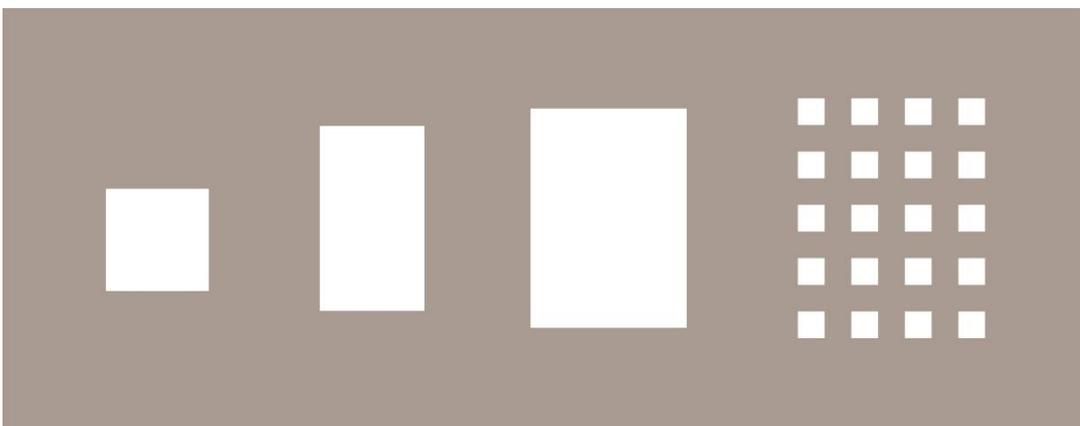


Figura 73: Formas e alinhamentos utilizados no projeto expográfico da exposição *Ilha*

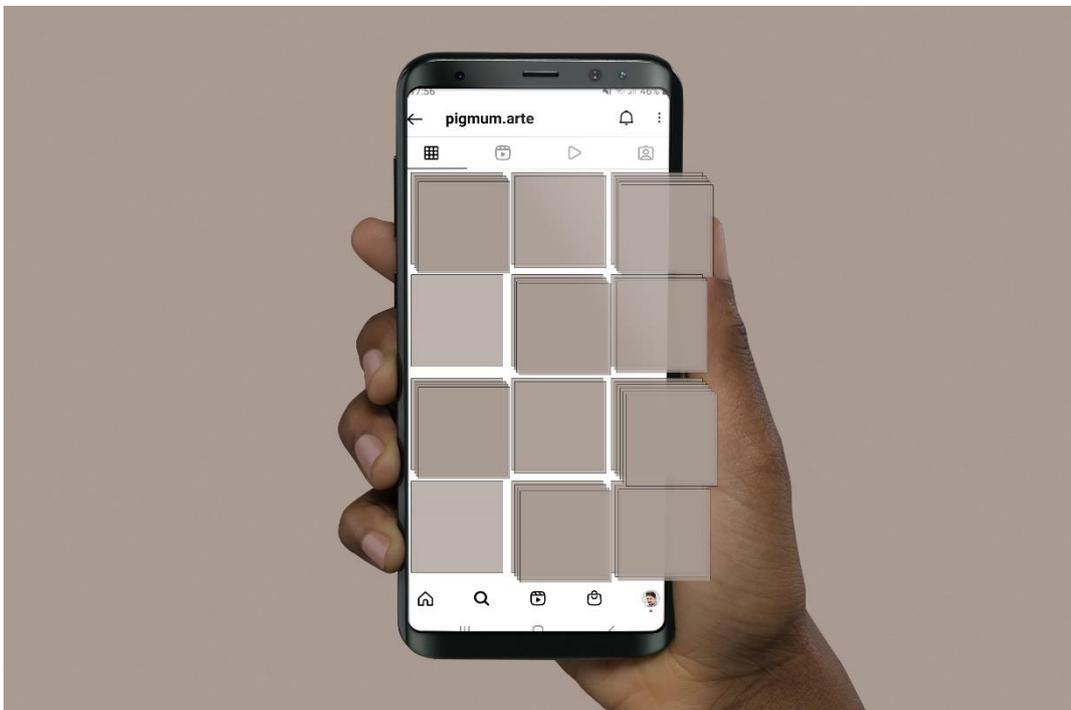


Figura 74: Exemplo de como o *feed* do Instagram passou a ser enxergado como uma grade de blocos, com diferentes profundidades a partir das páginas internas do formato carrossel

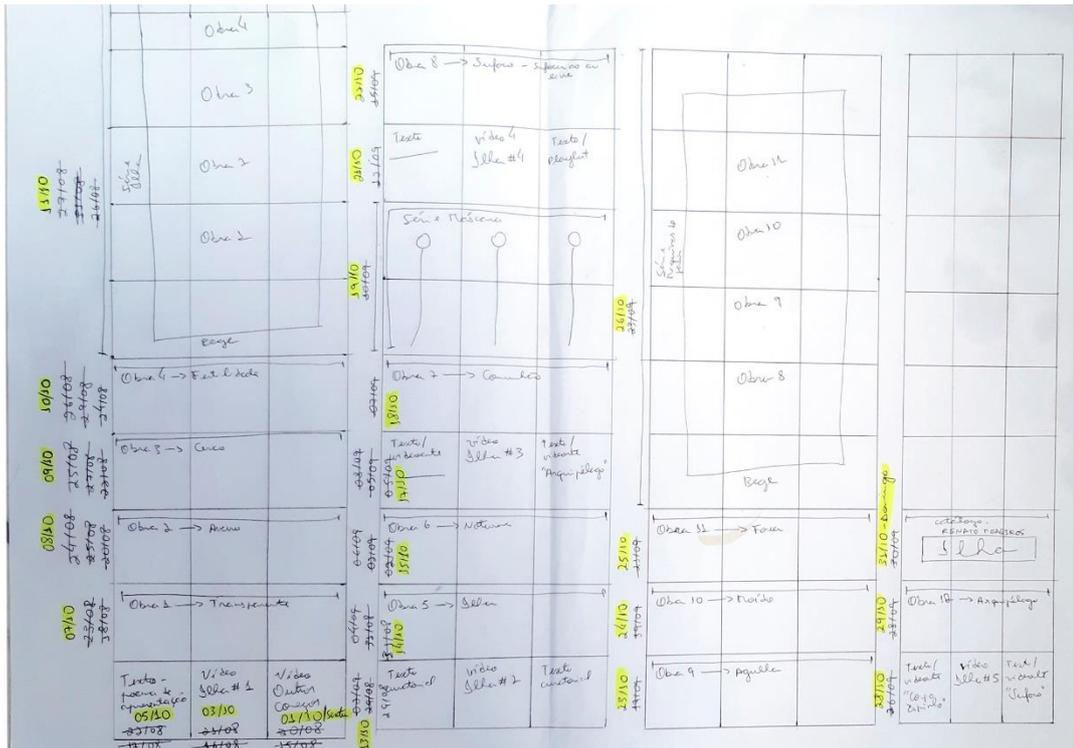


Figura 75: Fotografia de grade desenhada, com esboço do cronograma de publicações da exposição *Ilha*

5.3 Enquadramentos e percurso sugerido de acesso à exposição *Ilha*

Após a crise de COVID-19 ser classificada como pandemia pela OMS, o perfil @pigmum.arte interrompeu suas atividades. Parar e refletir sobre os acontecimentos foi uma escolha deliberada, tentando não se tornar refém de possíveis impulsos de ocasião, como já discutido no capítulo anterior. Quase um ano e meio depois, as atividades na página seriam retomadas a partir da exposição *Ilha*, com um conteúdo bastante distinto daquele que era produzido anteriormente. A página sempre mostrou visitas a exposições de arte e fez indicações de museus, centros culturais, entre outros espaços expositivos. Agora, a mostra exibida seria do próprio autor da página, com trabalhos realizados durante o período de afastamento. De certa forma, um testemunho do que teria acontecido ao artista durante o distanciamento social. Por isso, fazia sentido montar os trabalhos nas paredes de casa, nos cômodos onde o artista estivera ilhado por tanto tempo. As janelas dessa casa é que deveriam ser abertas, por meio do Instagram e de cada tela de vidro nas mãos do público.

Esse entendimento criou as bases do projeto expositivo, pois a ideia de ilha, isolamento e cerco extrapolaram os limites das criações artísticas sobre papel e passaram a atravessar também todas as escolhas expográficas. Os elementos gráficos deveriam ser dispostos como

ilhas posicionadas estrategicamente, compondo o arquipélago total da exposição. É isso que justifica, por exemplo, a centralidade de grande parte dos textos e da composição das cenas onde o artista aparece ao lado dos trabalhos.

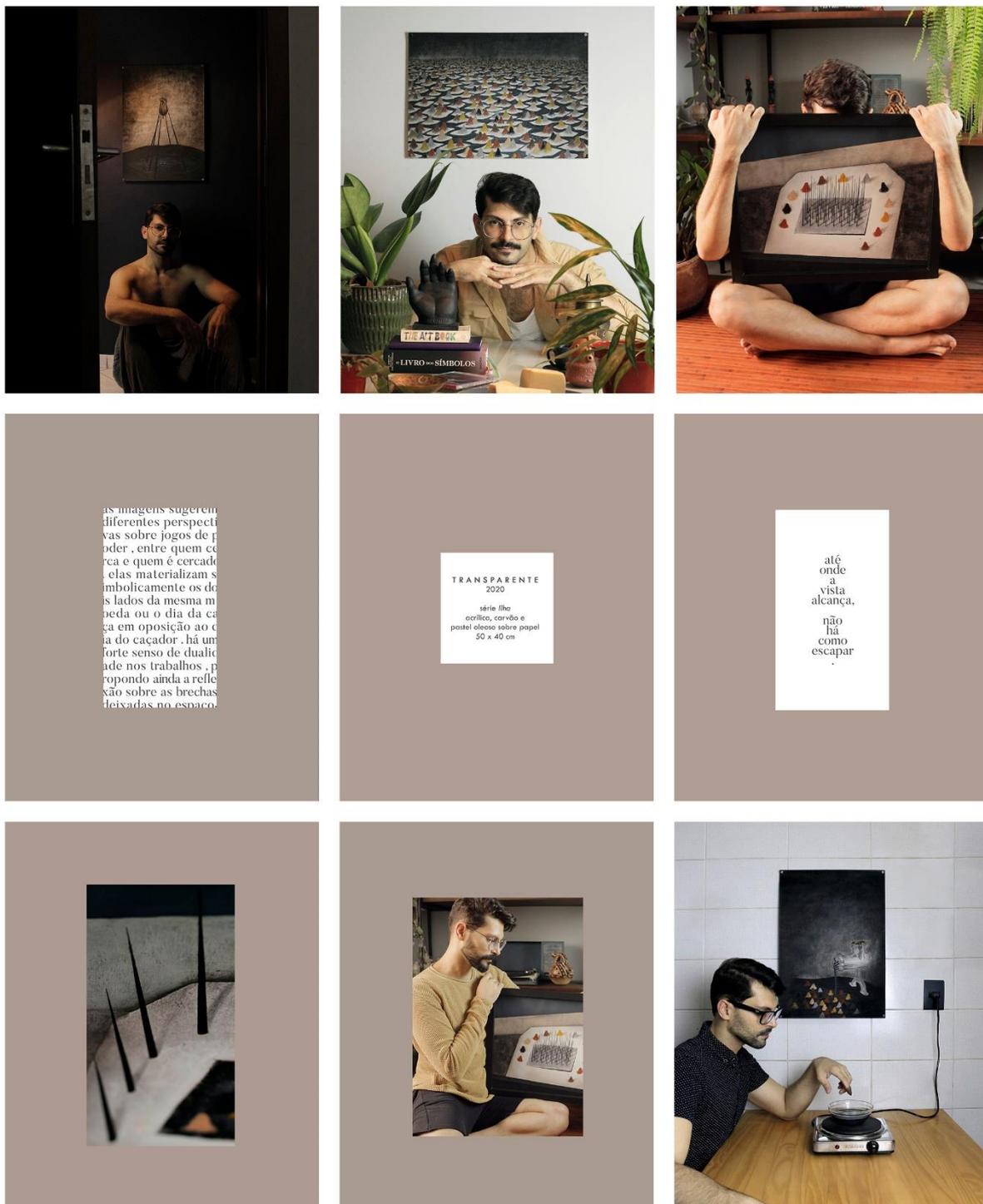


Figura 76: Exemplos de imagens que compõem a exposição *Ilha*, com elementos visuais alinhados ao centro

Por definição, uma ilha é uma porção de terra cercada de água por todos os lados. Podendo estar entre dois braços de um rio manso ou acuada entre mares violentos. No imaginário popular, é comum que remeta a sentidos antagônicos. Uma ilha pode ser uma alegoria do paraíso, uma terra à vista para quem está perdido ao mar; por outro lado, pode ser também lugar de prisão, agonia, solidão e tédio. De quem espera por resgate. Até onde a vista alcança, só existe água. Não há escapatória.

O projeto expositivo descrito aqui deveria refletir esse argumento, ajudando a compor essa paisagem imaginada, ambígua e cheia de contradições. A partir de criações artísticas que operam na trincheira entre o cenário de guerra e a paisagem paradisíaca, quem sabe até na esperança de inspirar o público a inventar lugares mais otimistas. Afinal, paisagem é percepção. O resultado subjetivo da relação com os fatos que nos cercam, tanto no espaço físico como no espaço simbólico.

Historicamente, a paisagem aparece na arte da pintura principalmente entre os séculos XIV e XV como representação do contato humano com a natureza, passando a cumprir uma função específica: a de janela do mundo. Mas a natureza não é paisagem em si mesma. É o olhar humano que apreende visualmente uma porção do espaço e a emoldura como paisagem. Ela é fruto de um ponto de vista, de enquadramentos abstratos no contínuo processo de atribuição de sentido ao mundo. São os diferentes modos de ver que nos revelam a paisagem.

O público seria convidado a enxergar através desses enquadramentos. Dessas janelas que permitiriam olhar de fora para dentro da casa do artista. De fora para dentro de seu isolamento insular. A partir desses recortes, a exposição cercaria algumas questões motivadoras dos trabalhos artísticos, escolhidas para orientar, inclusive, a ordem das publicações. Segurindo assim um percurso de acesso que tem a ver com os enquadramentos do artista, um percurso que faz sentido a ele, mas que não seria necessariamente o único percurso possível. Em nenhum momento esse percurso sugerido seria explicitamente mencionado ao longo da exposição, dando ao público autonomia para realizar seus próprios caminhos. Seus próprios ajanelamentos de sentidos. Paisagens sugeridas, porém abertas a quem quisesse reimaginá-las.

Dessa forma, foi preciso adicionar novas regras aos procedimentos metodológicos já descritos e a primeira delas diz respeito à ordem de publicações. Os primeiros trabalhos apresentados seriam aqueles já citados: *Transparente*, *Avesso*, *Cerco* e *Fertilidade*. Juntos, eles compõem a série *Ilha*, uma síntese visual do argumento já descrito. Se fosse um álbum musical, essas seriam as músicas principais, amplamente trabalhadas e responsáveis por abrir a experiência sonora, definindo ainda seus humores. Sua atmosfera.



Figura 77: Fotografia do artista com os quatro quadros da série *Ilha*

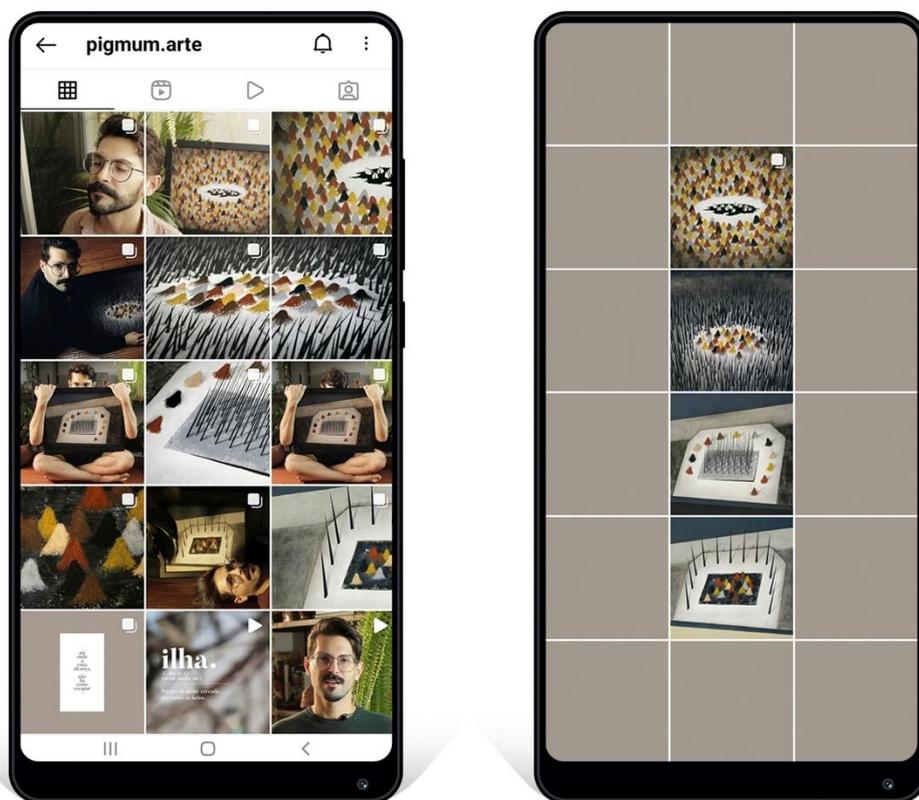


Figura 78: Visualização ordenada das primeiras publicações da exposição, com destaque ao emolduramento em bege das imagens da série *Ilha*

Em seguida, a exposição explora suas próprias origens, exibindo os três primeiros trabalhos produzidos. Aqueles que surgiram ainda sem a condução de um projeto, a saber: *Ilha*, *Noturna* e *Comunhão*. Nessa fase, a exposição vai mais fundo na intimidade, com fotos dos trabalhos montados no quarto e no banheiro. Aqui as cores também se tornam mais presentes, fazendo a exposição passar por dias solares. Na analogia do álbum musical, essas músicas seriam de menor impacto, mas funcionariam como pontes para outra fase expressiva e diferente da primeira.



Figura 79: *Ilha*, técnica mista, 2020, acrílica e pastel oleoso sobre papel, 119 × 42 cm, díptico



Figura 80: *Noturna*, técnica mista, 2020, acrílica e pastel oleoso sobre papel, 60 × 21 cm, díptico

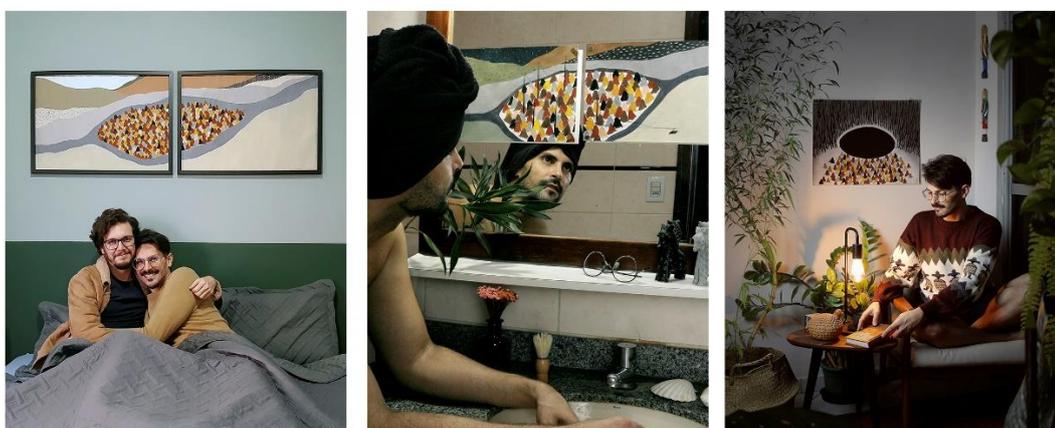


Figura 81: Fotos do artista em cômodos domésticos ao lado dos trabalhos. Imagens da exposição *Ilha*



Figura 82: *Comunhão*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 42 × 60 cm



Figura 83: Visualização do *feed* de conteúdos, com publicações dos trabalhos *Ilha*, *Noturna* e *Comunhão*

Após atravessar essa ponte, o público seria conduzido à série *Máquinas de Ferir*, com os títulos: *Sufoco*, *Pêndulo*, *Agulha* e *Moído*. A série foi a última a ser produzida e amplia algumas questões, como as arquiteturas hostis que avançam como nunca. No momento, os

cenários ao nosso redor são extremos, áridos, hostis; seja no âmbito climático, na esfera política ou nas práticas sociais. É cada vez mais difícil não enxergar paisagens ásperas, delimitadas por linhas imaginárias que parecem inacessíveis. Assim como fronteiras que amuralham o espaço, isolando o que nele habita.

O espaço coletivo vai sendo demarcado, tornando-se restrito a determinados grupos sociais. Mas as estratégias de segregação não ocorrem apenas no espaço físico. Quando um corpo social se estrutura para mutilar corpos indesejados e expurgá-los da vida coletiva, estamos diante de uma política intencional do desconforto. Criam-se arranjos incômodos, obstáculos, impedimentos, configurações sutis, mas violentas, que negam existência a esses corpos malquistos.

A série *Máquinas de Ferir* materializa esses arranjos agressivos. Nos trabalhos, os elementos visuais pontiagudos são ainda mais esguios, sugerindo estruturas afiadas, capazes de furar, de machucar. Esses pontiagudos se alastram impetuosamente no plano do papel, em meio a texturas cada vez mais obscurecidas. Essa seria a fase mais intensa da exposição, com intervenções sonoras mais ruidosas. Seriam as músicas mais enérgicas do possível álbum musical em analogia aqui.

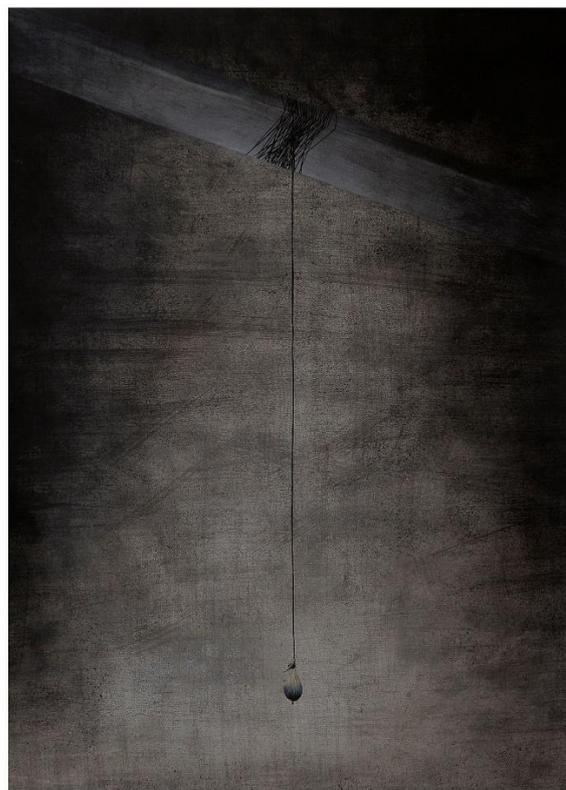


Figura 84: *Sufoco*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão sobre papel, 60 × 42 cm; *Pêndulo*, técnica mista, 2020, acrílica e carvão sobre papel, 60 × 42 cm

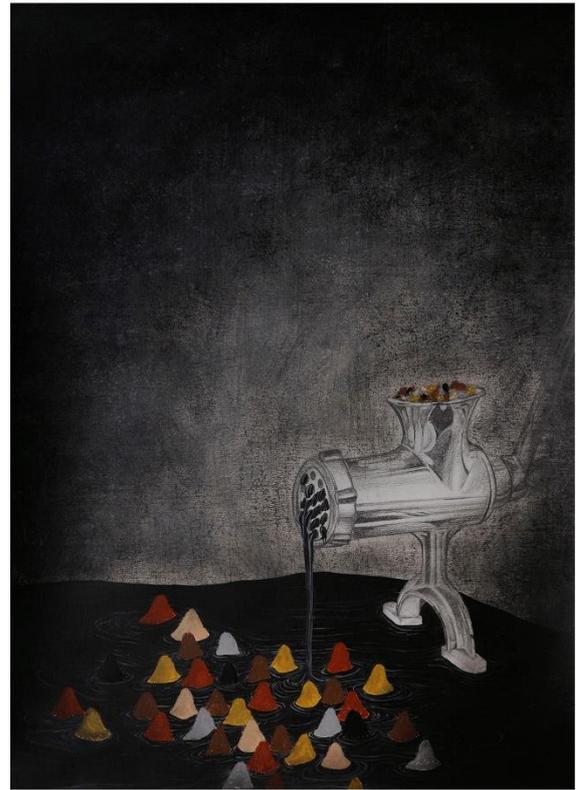
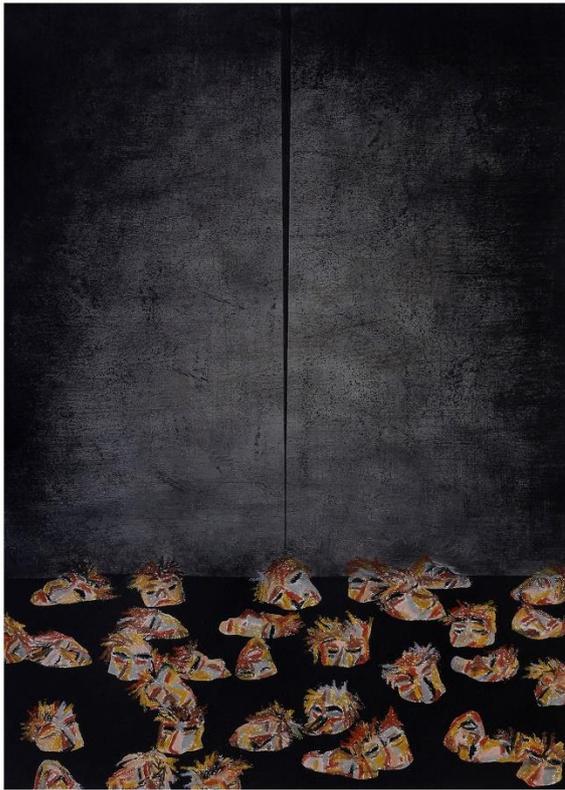


Figura 85: *Agulha*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 60 × 42 cm; *Moído*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 60 × 42 cm

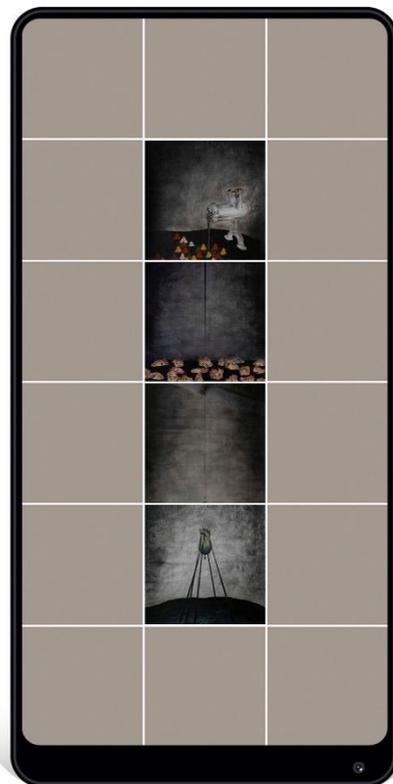


Figura 86: Visualização ordenada das publicações da série *Máquinas de Ferir*, com destaque ao emolduramento em bege das imagens

Por fim, o último trabalho apresentado seria *Arquipélago*, uma profusão de cores opacas, sem a presença de elementos pontiagudos. Uma abertura após a tormenta. Talvez um caminho em direção à saída. Uma promessa em forma de música, para encerrar a analogia a um possível álbum musical. Um epílogo que direciona à imagem derradeira: as águas de um azul piscina, o mesmo azul piscina que envolveria o pôster da exposição. Contraste explícito entre esse raro azul e a constante presença, ao longo de toda a exposição, da cor bege terra, definida na paleta de cores da expografia. Como mar e areia, essas cores se fazem presentes na paisagem insular. Um bege de terra molhada, viscosa como lama.

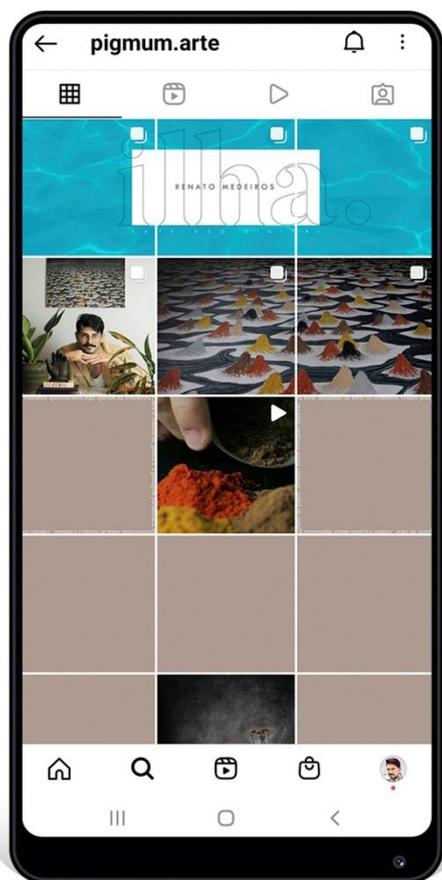


Figura 87: *Arquipélago*, técnica mista, 2020, acrílica, carvão e pastel oleoso sobre papel, 42 × 60 cm

Grande parte deste conjunto expositivo resulta de modos particulares de enfrentamento às instabilidades da pandemia de COVID-19, mas também às queimadas que assolaram o cerrado e o pantanal em 2020, afetando diretamente Cuiabá-MT, cidade onde o artista passou a pandemia.

Além do vírus e do fogo, esses eventos espalharam medo, insegurança, ansiedade, revolta e, sobretudo, muitas perdas. Para atravessar esses dias de distanciamento, foi preciso fazer do espaço restrito de casa, uma paisagem idílica, livre de ameaças externas. Ao longo dos meses, essas paisagens imaginadas também serviram de refúgio, cercando o artista daquilo que o constituía como sujeito. Nada mais justo, portanto, que o percurso sugerido de acesso

contemplasse camadas dessas vivências e refletisse a variação constante entre a ameaça e a segurança. Agora, seria necessário executar esse planejamento, em uma plataforma online que mudava rapidamente, tentando acompanhar o ritmo de transformações do próprio mundo em estado pandêmico.



— Linha da obra *Arquipélago*, mediando o contraste entre o bege terra e o azul piscina.

— O trabalho conduz o visitante à saída.

— A relação explícita de contraste entre o azul e o bege expressa a dualidade entre a imagem de uma ilha como paraíso e a imagem de uma ilha como prisão.

Figura 88: Visualização das últimas publicações da exposição *Ilha*, com destaque ao contraste entre as cores bege terra e azul piscina

5.4 A criação de um arquipélago de conteúdos derivados

Expor o contexto de isolamento seria também expor o íntimo. E a exposição do íntimo – com ou sem filtro, fabricado ou não – dialogava diretamente com práticas até então comuns no Instagram: o produtor de conteúdo e seu dia a dia editado. Essa foi também uma estratégia para tornar o conteúdo familiar ao público, geralmente acostumado a acompanhar, dia após dia, postagens de pessoas específicas. Acima de tudo, associar a figura humana do artista aos trabalhos possivelmente motivaria alguma identificação.

Assim, a experiência da exposição online poderia ser vivenciada gradualmente, se os conteúdos fossem publicados aos poucos, seguindo o cronograma, oferecendo um senso de continuidade e expectativa pelo que ainda viria a seguir. Um modo de acesso que respeitaria a lógica da própria plataforma, afastando-se do modelo expositivo clássico, fundamentado pela exibição total de um conjunto de peças selecionadas.

Por si só, essa decisão provocou estranhamento nos primeiros dias da mostra, pois anunciava-se uma exposição online, mas não se via imediatamente todos os conteúdos dessa exposição. Com o passar dos dias e a adição de novas publicações, o público foi reconhecendo que aquele processo se daria em fluxo ao longo de um mês, o período determinado inicialmente. Tampouco interessava privar o acesso à exposição após o término de seu período anunciado, que foi entre 1 e 31 de outubro de 2021. Da mesma forma que os conteúdos nas redes sociais costumam perdurar ao longo do tempo, essa exposição também deveria se confundir entre as postagens antigas e as novas que ainda se seguiriam. Nada do que foi postado sairia do ar. Cabe reforçar que não havia necessidade de anunciar uma exposição online. Os mesmos conteúdos poderiam ter sido postados livremente, mas aqui também era necessário negociar o reconhecimento do público e, conseqüentemente, a sua atenção.

Dessa maneira, mais algumas regras foram incluídas ao rol de procedimentos metodológicos em construção. Além da já citada duração de um mês e da postagem de conteúdos intercalados ao longo dos dias na página @pigmum.art, as doze criações artísticas iniciais deveriam ser apresentadas em sequências de fotos e vídeos. Cada trabalho ocuparia uma linha de três postagens no *feed* de conteúdos e cada postagem seria produzida em formato carrossel, com até dez páginas internas. Isso favoreceria quatro contextos expositivos esperados: a visualização de cada trabalho na íntegra, a visualização de detalhes específicos, o posicionamento da obra ao lado do artista para estabelecer também uma relação de escala e um vídeo de até um minuto realizando um tour virtual sobre a obra. O público teria a oportunidade, portanto, de ter acesso aos trabalhos sob diferentes ângulos, mais ou menos aproximados, podendo perceber texturas ou visualizar como as obras se parecem à distância, afixadas à parede.

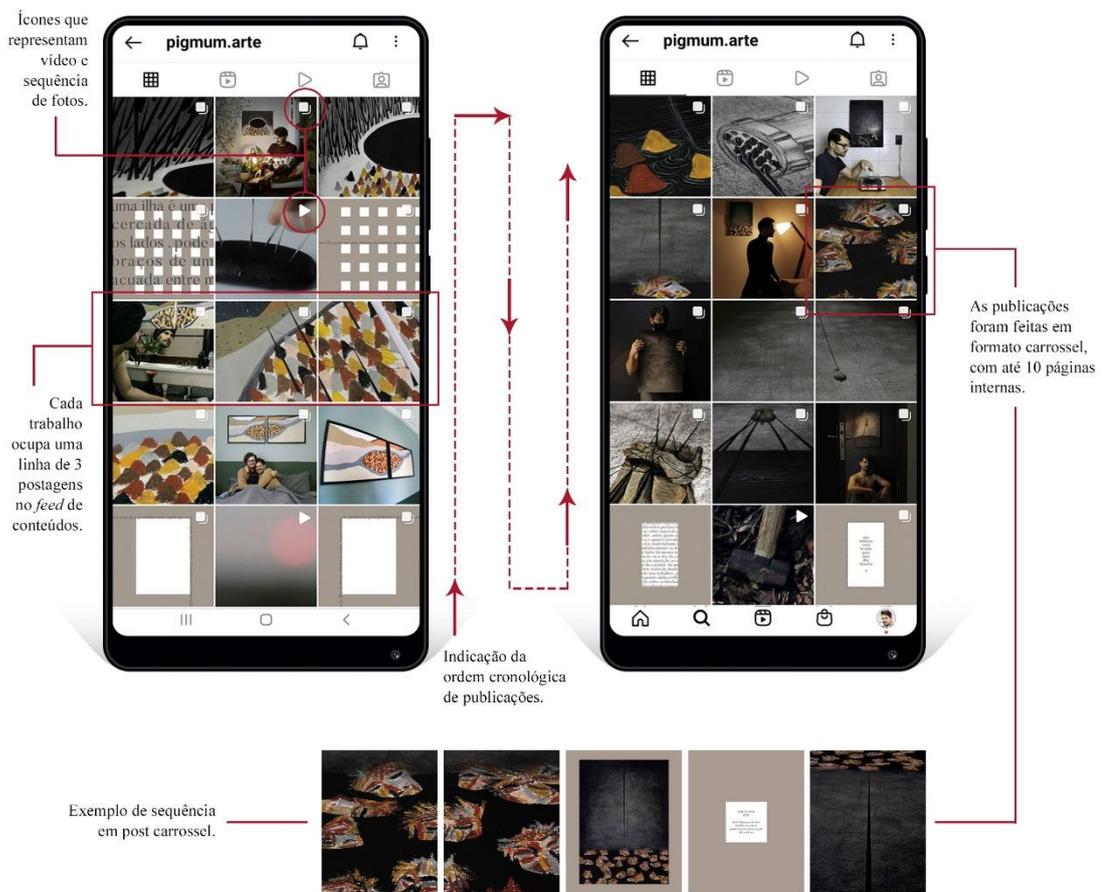


Figura 89: Diagrama com demonstrações de formatos adotados e ordem sugerida de acesso

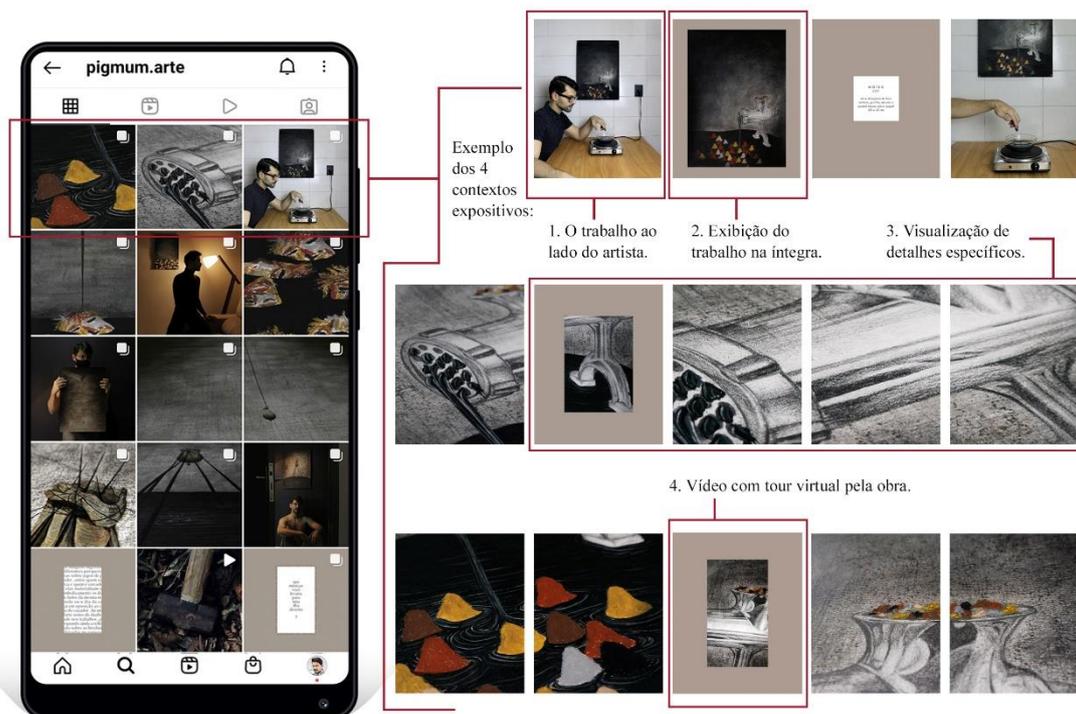


Figura 90: Diagrama com os conteúdos das três publicações em carrossel referentes à obra *Moído*

Essas publicações principais seriam atravessadas por outros conteúdos relacionados ao longo da exposição, cumprindo assim a analogia feita desde o início do projeto com a produção de um álbum musical. Ao mesmo tempo, cumprindo também funções que lembrassem propostas curatoriais e educativas de uma exposição regular.

Assim como a estratégia de divulgação de um álbum musical demanda conteúdos em diferentes linguagens, como videoclipes ou projeto gráfico visual específico, a exposição *Ilha* também contaria com materiais autônomos, porém interrelacionados. Tudo isso também pode ajudar a contar a história de um álbum musical, o que vai muito além das músicas presentes nele. Um álbum musical produzido sob essas bases, instaura uma atmosfera, um clima, uma paisagem. Um cenário intersemiótico, bastante condizente, aliás, com o fluxo de experiências digitais na internet.

A exposição *Ilha*, conseqüentemente, buscou valer-se dessa atmosfera e adicionou à sua proposta inicial mais cinco vídeos, com imagens do processo de produção dos trabalhos, a narração dos poemas escritos inicialmente e a inclusão de ruídos e outras intervenções sonoras, nos mesmos moldes do que já havia sido realizado nos *Stories* do perfil @renatomedeiros. Esses vídeos seriam responsáveis por expandir a atmosfera expositiva, como *teasers* introdutórios de diferentes fases da exposição, mas sendo eles mesmos conteúdos próprios, autônomos. Cada vídeo teria no máximo um minuto de duração, sempre no formato vertical.

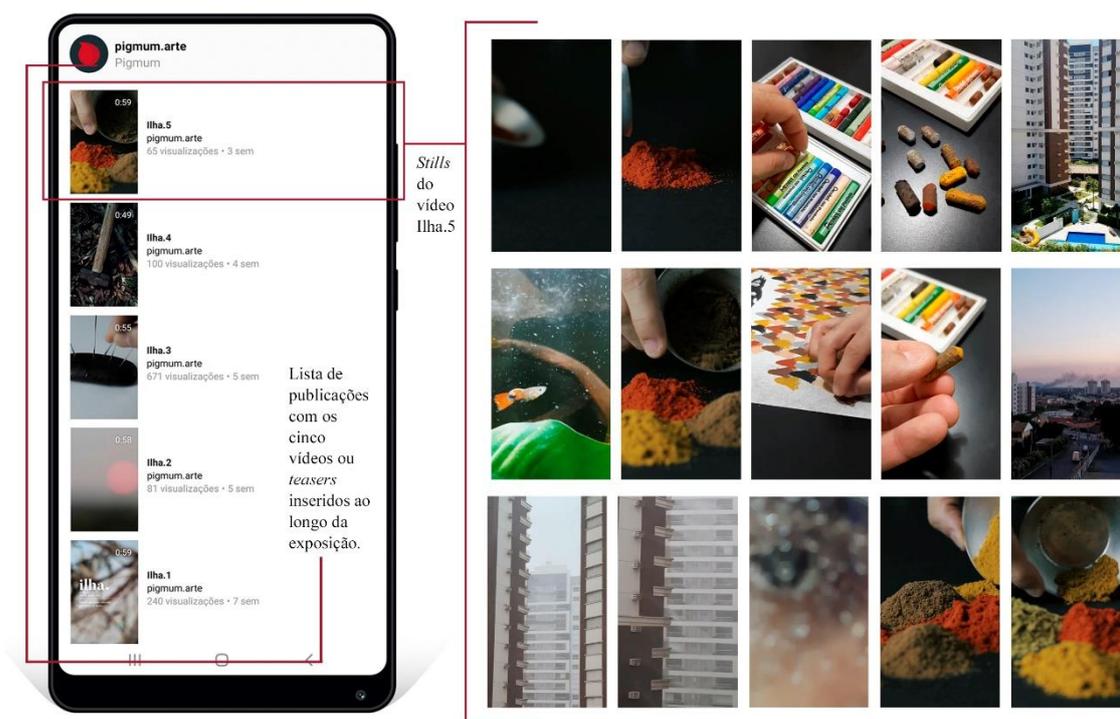


Figura 91: *Stills* do vídeo *Ilha.5*, com imagens captadas durante a criação dos trabalhos e posteriormente

ILHA . 1

Ilha
Porção de gente cercada por todos os lados
Pequenos e vulneráveis pedaços
Isolados, exilados
Vestígios inacessíveis daquilo que já fomos um dia.
Fraturas continentais
Acúmulo de desejos, traumas
Memórias remotas, sedimentadas
Criarei uma ilha para cada paraíso ainda não encontrado
E nela permanecerei em quarentena
Até que seja ela a me habitar
Ilha que sou.

ILHA . 2

Fazer da ilha solo fértil é germinar no meio da multidão estéril
É derramar vida pelas frestas, entre estreitos e seus hiatos imensos
É tornar-se lago em expansão e tantas vezes se afogar
É dar a volta na ilha, espalhando sementes e seus ciclos
Sem garantia de raízes futuras
Mas sempre começo e recomeço.

ILHA . 3

Corpo espinho
E essa estranha habilidade de ferir tudo o que toca
Máquina de furar,
Máquina de rasgar,
De estraçalhar,
Dilacerar.
Às vezes por violência, outras vezes por cultivo
Como um arado
Que revolve a terra para semear
Corpo sísmico.

ILHA . 4

Eu, que nunca fui poesia
Agora imagino uma ilha para cada haikai
Sempre após uma erupção
Serei vulcão para cada palavra atrapalhada emaranhada na garganta
Uma porção de gente cercada de ilhas por todos os lados

ILHA . 5

Vou consumindo bastões de cor
Fundando novas ilhas
E acumulando calos nos dedos
De quantos deles eu preciso para fundar um arquipélago?
Quantos dedos precisam dançar para trazer chuva a esse ano seco?
Ilhas de calor
Ilhas de fumaça
Ilhas para uma quarentena
Para uma centena de incertezas.

Figura 92: Lista de poemas narrados nos cinco vídeos da exposição *Ilha*

Além desses vídeos, haveria um texto curatorial, ativando de maneira mais direta as questões motivadoras associadas aos trabalhos e à exposição em si. Esse texto também seria publicado aos poucos, propondo ainda uma relação estética ao leitor, por meio de experimentações gráficas que remetesse à ideia de ilha ou de cerco, entre aquilo que está dentro e aquilo que fica de fora. Aos pedaços, ao longo do mês, caberia ao público juntar essas partes textuais em um arquipélago de sentidos evocados pelos trabalhos.

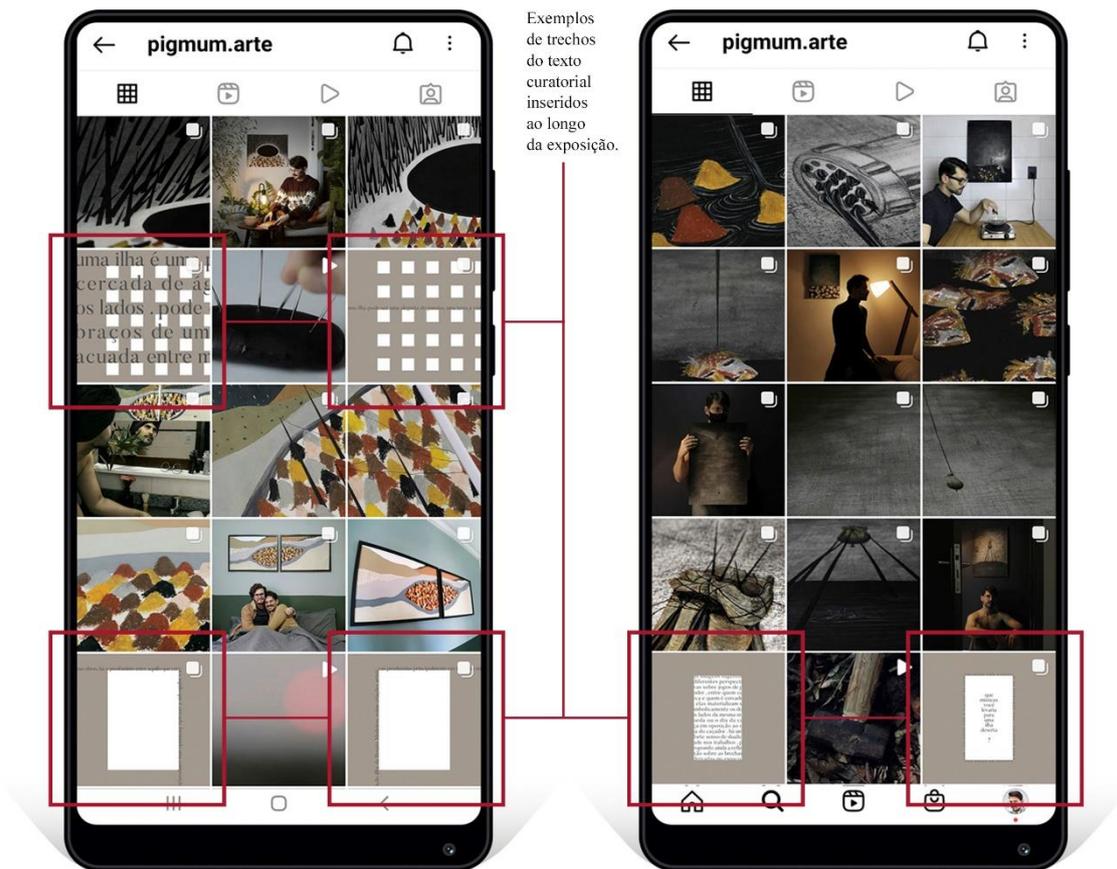


Figura 93: Diagrama mostrando a localização de algumas publicações com trechos do texto curatorial

Na imagem a seguir, é possível visualizar as soluções gráficas encontradas para apresentar o texto curatorial ao público, tensionando alguns limites bastante caros ao *design* gráfico, como a legibilidade e a hierarquia da informação. Em plataformas digitais como o Instagram, a profissionalização de conteúdos se torna uma realidade cada dia mais próxima. Existe uma preocupação corrente em seguir certos padrões de qualidade que favoreçam o maior alcance de público. Essas não foi a prioridade aqui. Interessava mais provocar o deslocamento do olhar no mar de dados que inunda constantemente o feed do usuário. Poucas cores, poucas formas, poucas letras e um estranhamento desconcertante ao tentar ler frases tão finas e

inusitadamente posicionadas. A ideia inicial era percorrer as ilhas de retângulos brancos com textos que às vezes contornam os elementos, outras vezes adentram as formas e por vezes também vazam para fora do espaço. Em seguida, essas composições visuais também foram explorando outras possibilidades entre o dentro e o fora, o cheio e o vazio, o macro e o micro. Foi uma maneira de trabalhar o texto também como dado visual plástico, dinâmico, moldado por seu próprio argumento verbal. Essas composições deveriam ser mais do que descritivas e ilustrativas, deveriam ser, elas mesmas, autônomas e um ponto de interesse expositivo a mais. Ao mesmo tempo, cumpre a função de ser parte da experiência estética que se espera proporcionar e também mediação educativa entre as criações artísticas e suas possíveis relações com o mundo. Após a imagem, é possível ler o texto na íntegra.

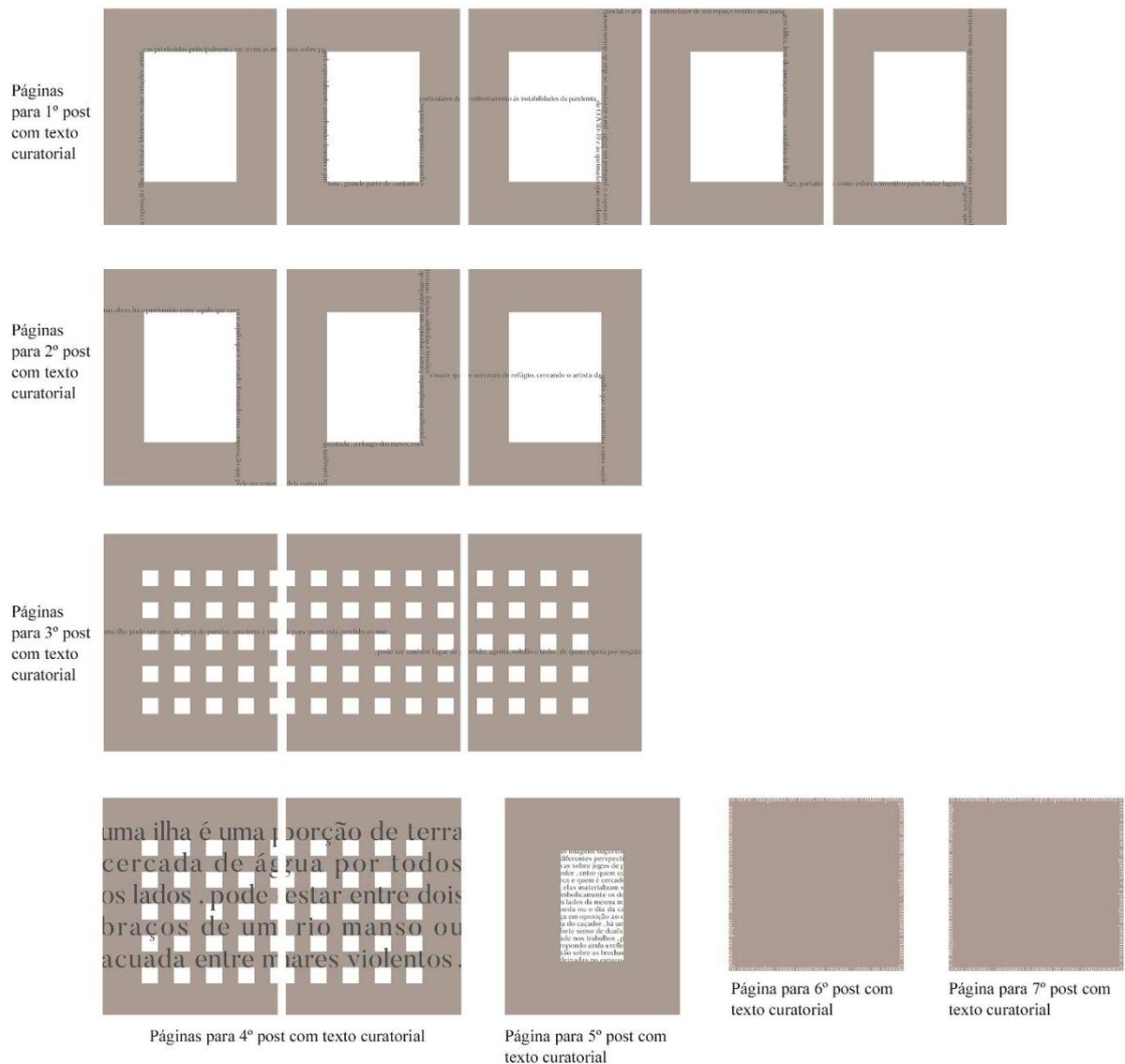


Figura 94: Peças gráficas produzidas com trechos do texto curatorial, publicadas em sete postagens diferentes

A exposição *Ilha*, de Renato Medeiros, reúne criações artísticas produzidas principalmente em técnicas mistas sobre papel, especialmente envolvendo desenho e pintura. Grande parte do conjunto expositivo resulta de modos particulares de enfrentamento às instabilidades da pandemia de COVID-19 e às queimadas que assolaram o cerrado e o pantanal em 2020.

Para atravessar os dias de distanciamento social, o artista tentou fazer de seu espaço restrito uma paisagem idílica, livre de ameaças externas. A metáfora da ilha surge, portanto, como esforço inventivo para fundar lugares seguros que permitissem vivenciar o isolamento, distante do cerco de más notícias.

Nas obras, há o predomínio entre aquilo que cerca e aquilo que é cercado, formando uma composição que pode ser entendida como uma paisagem inventada. Ao longo dos meses, essas paisagens imaginadas foram compondo um arquipélago de texturas, formas, símbolos e tensões visuais que serviram de refúgio, cercando o artista daquilo que o constituía como sujeito.

Uma ilha pode ser uma alegoria do paraíso, uma terra à vista para quem está perdido ao mar. Pode ser também lugar de prisão, agonia e tédio. De quem espera por resgate. Uma ilha é uma porção de terra cercada de água por todos os lados. Pode estar entre dois braços de um rio manso ou acuada entre mares violentos.

As imagens sugerem diferentes perspectivas sobre jogos de poder, entre quem cerca e quem é cercado. Elas materializam simbolicamente os dois lados da mesma moeda ou o dia da caça em oposição ao dia do caçador. Há um forte senso de dualidade nos trabalhos, propondo ainda a reflexão sobre as brechas deixadas no espaço.

Na série *Máquinas de Ferir*, os elementos visuais pontiagudos são ainda mais esguios. Estruturas afiadas, capazes de furar. Formas traçando linhas impetuosas no plano do papel. Arranjos hostis cercando sutilezas. Os trabalhos apresentados aqui operam na trincheira entre o cenário de guerra e a paisagem paradisíaca, estabelecendo zonas de tensão e contraste. Convido vocês a imaginarem outras ilhas. A fundar um arquipélago.

Por último, ainda mantendo a relação com a música, tão importante desde o início, a exposição também lançou uma *playlist* no Spotify com músicas que estiveram sempre presentes durante o processo criativo dos trabalhos, uma outra forma de apresentar os ânimos sob os quais a exposição fora instituída. Era também um convite para que o público pudesse contribuir com suas próprias indicações musicais, colaborando com a *playlist* a partir de suas próprias interpretações daquela experiência. Sobretudo um convite à ação e reflexão. Um modo de interagir com esse público e torná-lo parte do processo. Parte da formação de um arquipélago que continuaria em aberto, podendo receber novas contribuições após o fim do período determinado.



Figura 95: captura de tela da *playlist* da exposição *Ilha* no Spotify

5.5 Mar aberto: execução e avaliação da exposição *Ilha*

De início, a exposição estava planejada para acontecer entre os meses de agosto e setembro. Porém, uma inesperada aprovação do artista para compor o 26º Salão Jovem Arte de Mato Grosso alterou os planos. Isso porque cinco trabalhos da exposição *Ilha* foram selecionados e não poderiam ser expostos antes da abertura do salão, no dia 6 de outubro. O fato alterou o cronograma e a exposição online foi transferida para o mês de outubro.

Talvez a principal consideração que deva ser feita sobre a experiência de executar o plano da exposição online seja justamente a consciência do senso de transitoriedade e adaptabilidade a diferentes meios, suportes e formatos. O processo de digitalização de uma obra de arte pensado do modo que foi apresentado aqui exigiu contínua negociação entre o que o trabalho era quando produzido em papel e o que ele se transformou ao entrar em contato com tantas linguagens. Foi como criar novos trabalhos.

Entre o planejamento e a publicação dos *posts*, houve inúmeras sessões fotográficas, estudos de iluminação, longas horas de captação e edição de imagens. Parecia recriar o tempo inteiro as texturas, as cores e as formas de cada um, mas dessa vez manipulando outros recursos, como a luz e o *pixel*. Muitas vezes foi necessário abrir mão da fidelidade da imagem e encarar de frente as múltiplas possibilidades e recortes possíveis a partir das novas imagens produzidas. Foi preciso encarar a perda e aceitar as mudanças.

Uma vez digitalizadas, as obras tornaram-se impermanentes, portanto. Passíveis a edições, reedições, readequações e desdobramentos. Ganharam outras camadas com os

enquadramentos que a alta resolução permitia, os pontos de vista privilegiados alcançados apenas pelas lentes de uma câmera. Os trabalhos se transformaram em fotografias, em vídeos e ficou claro que assim poderiam se transformar em diferentes versões de si mesmos e que esses desdobramentos poderiam ir além, envolvendo sons, movimento, programação computacional, entre outras possibilidades.

Produzir outras imagens para compor a exposição, desencadeou o surgimento de novos desdobramentos que poderiam vir a ser trabalhos autônomos no futuro, principalmente no campo da fotoperformance e da videoperformance. Foi interessante perceber como o envolvimento em processos de intersemiose abriu as possibilidades da pesquisa artística. Em certos momentos, era possível imaginar ilhas sonoras, verbais, tridimensionais, táteis e isso se materializou algumas vezes, em resultados que foram além do planejado, ficando à espera de estudos futuros. Segue algumas dessas imagens derivadas do processo:

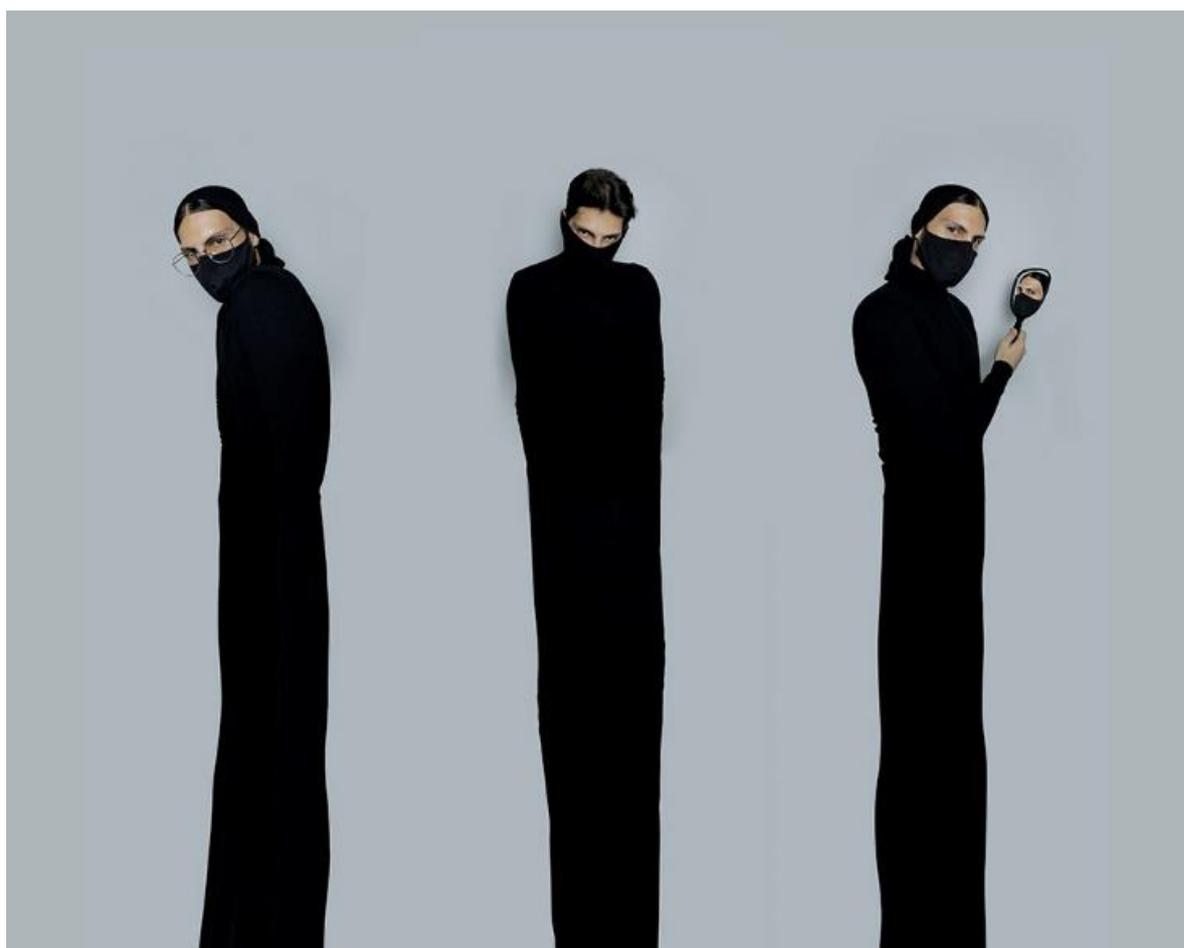


Figura 96: *Máscara*, fotografia digital, 2020

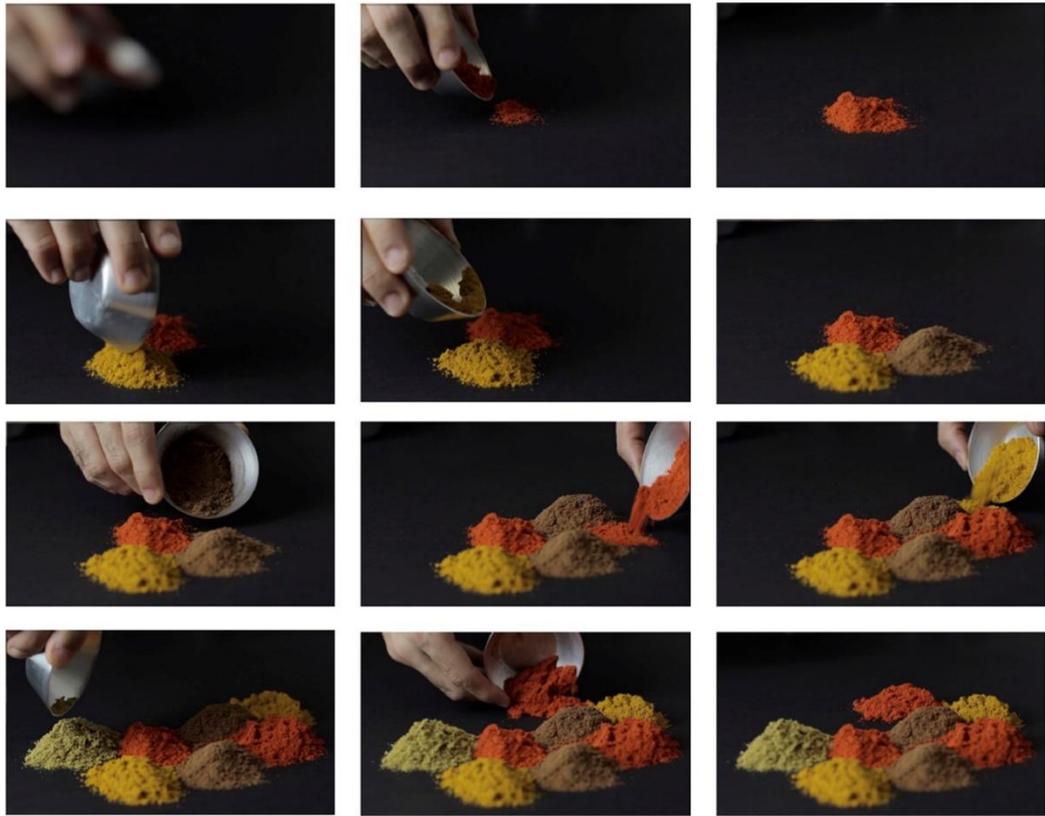


Figura 97: *Stills* da videoperformance *Arquipélago*, 2020



Figura 98: *Stills* da videoperformance *Expansão*, 2020

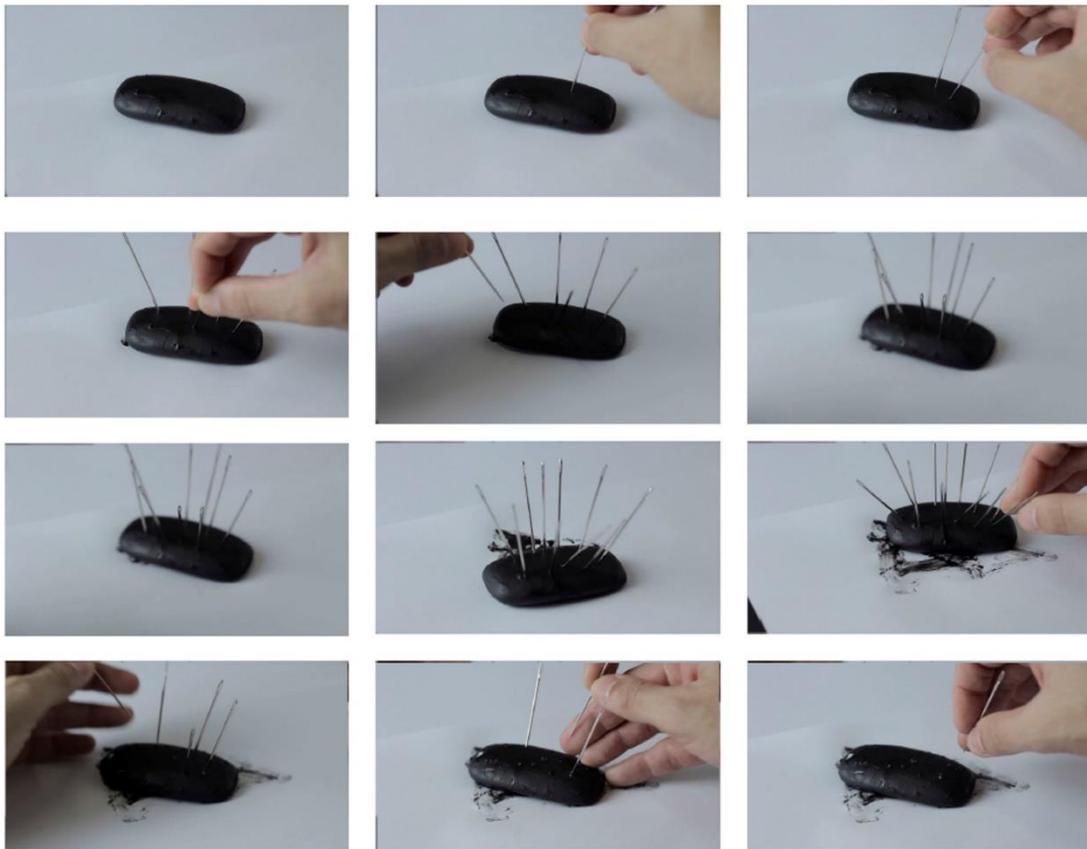


Figura 99: *Stills* da videoperformance *Corpo Espinho*, 2020

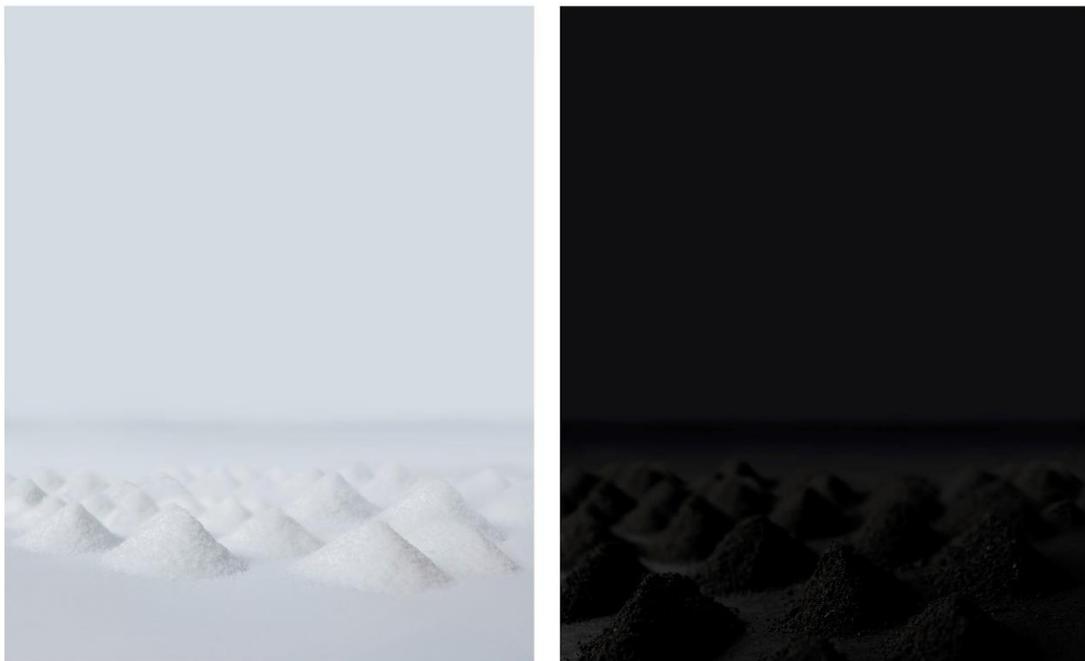


Figura 100: *Vastaposição I* e *Vastaposição II*, fotografia digital, 2021

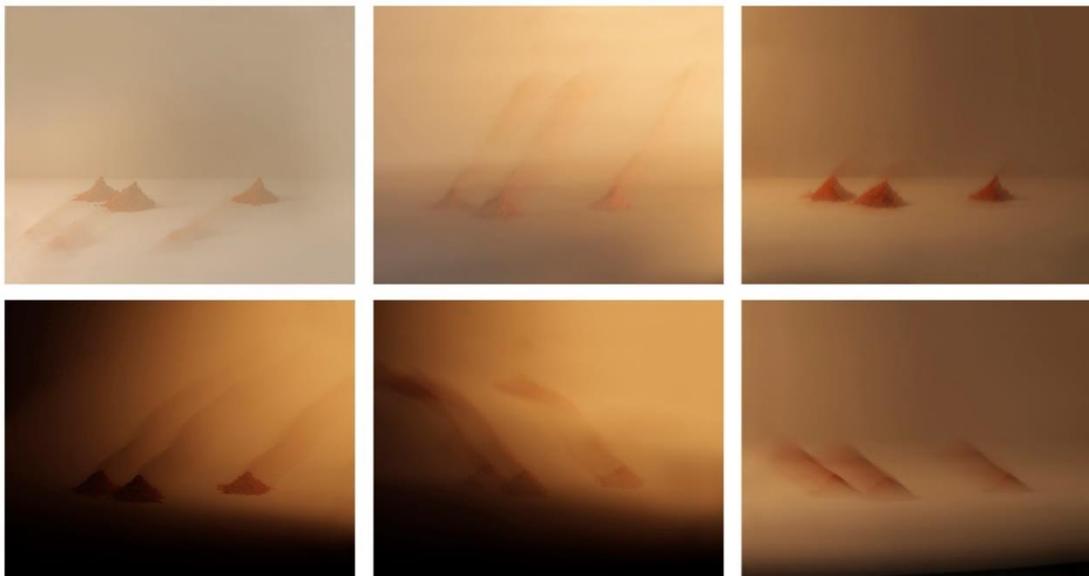


Figura 101: *Desmanche*, fotografia digital, 2021, políptico



Figura 102: *Miragem*, fotografia digital, 2021

Era importante também deixar brechas à pervasividade. Todo o esforço da exposição *Ilha* se deu em encontrar um formato que estabelecesse diálogo com os modos e práticas vivenciadas no Instagram, mas sempre esteve no horizonte a possibilidade de se remontar a

exposição em outras plataformas digitais ou até mesmo em um espaço físico. Por isso, as escolhas expográficas deveriam ser maiores do que o algoritmo do Instagram. Apesar de buscar alguma familiaridade, era imprescindível deixar as portas abertas para que essa experiência pudesse ser recriada em outros espaços, absorvendo em cada um deles as possíveis transformações e demandas.

Ao final da exposição, as doze criações artísticas não eram mais imagens de papel ou imagens do Instagram. Elas eram argumentos conceituais, contextuais, com uma linha de acontecimentos que narrava seu histórico de transformações até aquele período. Elas eram maiores do que o papel e elas ainda podem mudar significativamente no futuro.

Está claro também que essa primeira experiência foi até bastante modesta ou pouco experimental. Reconhecemos que dá para ir além, mesmo em uma plataforma já tão desgastada como o Instagram. É possível continuar esse trabalho explorando a fundo as qualidades performativas que atualmente tomam conta da aba *Reels*. É possível investir em edições mais ousadas, em intervenções sonoras mais surpreendentes e ainda evoluir a própria ideia de exposição de arte para um formato nunca antes conhecido fora de redes sociais digitais como o Instagram. É possível, sobretudo, validar esse processo. Tornar essas práticas visíveis e oficiais também nos diferentes circuitos responsáveis por operar os processos de valoração da arte.

Práticas como as da exposição *Ilha* acontecem o tempo todo e de modo ainda mais ambicioso, principalmente após a pandemia de COVID-19, como visto no capítulo anterior. A diferença é que as práticas do artista-produtor de conteúdo na internet são consideradas práticas complementares ao seu trabalho. Práticas de visibilidade ao trabalho que acontece fora das redes sociais. Os circuitos artísticos não costumam enxergar e, conseqüentemente, valorar as qualidades performativas dessas práticas. Mas talvez esse cenário esteja prestes a mudar com a ascensão dos NFTs (*Non-Fungible Token*) no mercado de arte. Outro efeito colateral da corrida pela digitalização do campo da arte durante a pandemia.

Por fim, com o projeto *Ilha*, encerramos esta pesquisa ainda mais próximos do entendimento de que o atributo computacional, em alguma medida, passa a ser mais uma das inúmeras facetas possíveis de um trabalho artístico. Em algum momento na linha do tempo de uma determinada pintura, por exemplo, é possível que ela seja digitalizada e expandida em múltiplas versões diferentes de si mesma. Isso também faz dela arte digital, assim como as diferentes práticas artísticas performadas cotidianamente em redes sociais digitais igualmente poderiam ser validadas como tal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A internet não é terra de ninguém. É inegável o enorme poder que gigantes de tecnologia como Google, Apple, Microsoft, Amazon e Meta – nova assinatura do Facebook – exercem nas práticas sociais. E talvez já não seja mesmo necessário mencionar se esse poder de influência se dá online ou off-line. Quase nunca estamos off-line. Talvez apenas quando falte rede ou quando falte energia elétrica, o que repercute como pequenos desastres capazes de evidenciar o tamanho da dependência.

Esses gigantes, com suas decisões empresariais e algoritmos, moldam como as pessoas se comunicam, trabalham, se divertem, consomem determinados produtos e serviços e até como se deslocam pela cidade. Há muitas discussões sobre seus efeitos nos cenários políticos e até o acesso a políticas públicas é mediado, cada vez mais, por plataformas conectadas à internet. Isso acentua a exclusão social, entre quem tem e quem não tem acesso à informação. A quem é negado o direito de se conectar ao resto do mundo e participar ativamente da vida em sociedade.

Essa realidade não é virtual. O digital atravessa a vida. A conexão online ajuda alguns, atrapalha outros, mas certamente exerce algum efeito sobre todo mundo. Sendo assim, a realidade é híbrida. Decisões tomadas presencialmente, muitas vezes são feitas a partir de dados coletados online. O contrário também pode ser verificado. Essa realidade se dá em constante retroalimentação.

O mesmo ocorre na relação entre os gigantes de tecnologia e seus usuários. Do lado de cá, também existem dinâmicas próprias de uso e criatividade para inventar outros arranjos mediados por tecnologias digitais. Práticas algumas vezes inesperadas, mas que geram dados cruciais à retroalimentação da indústria. Experimentação cotidiana que certamente ensina os gigantes e seus algoritmos como devem ser os próximos formatos, ferramentas e apostas tecnológicas lançadas ao mercado.

Historicamente, a arte participa ativamente desse fluxo, como visto ainda nos dois primeiros capítulos deste trabalho. A busca pelo desenvolvimento de outros modos de criação estética e expressão artística mediados por tecnologias digitais ou pela conexão em rede via internet alimenta essa complexa cadeia de prática sociais. Essa realidade híbrida.

É preciso ter isso claro aqui. Mas como dito, o contrário também é válido. A arte também absorve e replica muito daquilo que já está difundido entre quem vive de perto a experiência digital online. Em nosso recorte de pesquisa, é possível destacar a produção de conteúdo para redes sociais digitais como o Instagram, plataforma que integra o catálogo da Meta. Entre fotos,

vídeos, convites à interação, *lives*, *feeds* personalizados, *trends*, *challenges*, remixagens e outros formatos, existe expressão artística em constante exposição. Uma exposição diferente.

Tudo isso já existe e foi acentuado durante a pandemia de COVID-19, mas ainda parece invisível aos circuitos artísticos institucionalizados. Ainda não se reconhece essa produção como oficial, merecedora de memória. O que é lamentável, já que parece inegável que há inúmeras vantagens em abraçar processos artísticos experimentais na internet, inclusive vantagens financeiras. É o que a nossa própria realidade híbrida deixa transparecer.

São esses circuitos que concentram poder suficiente para processar a valoração da arte. São eles que realizam a curadoria daquilo que é legado às futuras gerações e que continuam sem conseguir acompanhar a diversidade híbrida das expressões artísticas contemporâneas, principalmente quando elas se dão online. Aliás, em algum momento e de alguma forma, o digital estará presente, como uma faceta a mais. Foi esse cenário que a pandemia acelerou, borrando ainda mais as fronteiras entre o que seria arte digital e o que não seria.

Talvez esses circuitos ainda não estejam abertos o suficiente para se deixarem atravessar por outros valores capazes de estabelecer novas bases de reconhecimento e validação. Talvez falte entender que a digitalização do campo da arte não precisa ser conduzida pela replicação de formatos clássicos de circulação e comercialização. Não se trata de descobrir o melhor jeito de montar uma exposição online que se pareça com uma exposição física, mas de criar uma experiência artística que seja reconhecida como outra coisa, um fenômeno ainda sem nome. Um fato que não seja exatamente uma exposição, um *viewing room*, um *marketplace* ou um repositório digital.

Ao longo da primeira parte da tese, esses temas foram abordados e a pesquisa se concentrou em dois atributos da arte digital que, até então, poderiam ser mais investigados e considerados pelos circuitos artísticos institucionalizados: a condição transitiva e a condição pervasiva de parte da arte contemporânea, nativa digital ou não. Não se vê com bons olhos esses atributos, principalmente porque eles não são convidativos aos negócios. Não é nada fácil negociar e preservar trabalhos instáveis, passíveis de múltiplas variações e adaptáveis a diferentes meios e formatos.

Talvez por isso os NFTs estejam em ascensão, já que conseguem certificar um proprietário para itens em um estado ou estágio específico. De certa forma, driblando a impermanência e a pervasividade. Aliás, especula-se que, em um futuro próximo, os NFTs poderão fazer parte do dia a dia, sendo utilizados em registros de posses de qualquer bem único. Mais uma vez a arte ajuda a experimentar e a introduzir novas práticas sociais.

Mas ao que parece, os NFTs resolvem apenas um lado do problema. Na segunda parte da tese, esperava-se verificar possíveis transformações nos modos de acesso e circulação de trabalhos artísticos após a pandemia e como isso impactou o campo da arte. Certamente os NFTs integram esse panorama, mas sua popularização se tornou notória apenas em março de 2021, quando uma obra do artista digital Beeple foi leiloadada pela Christie's e se tornou a terceira obra de arte mais cara de um artista vivo na história. Esse fato abriu um precedente realmente histórico e é digno de novos estudos, mas ocorreu após o recorte temporal estabelecido no capítulo quatro deste trabalho, entre março e setembro de 2020.

Por isso, o enfoque se deu nas possíveis transformações durante as primeiras reações à crise de COVID-19. Como visto, foi um período de intensa atividade para solucionar questões urgentes. As redes sociais digitais foram amplamente utilizadas para tal e é importante ressaltar os diferentes modos de financiamento que ganharam popularidade ali. O fator econômico é de grande relevância quando se trata da circulação de trabalhos artísticos, porque pode condicionar sua existência ou não. Também merece destaque a formação de público para experiências online que antes talvez não tivessem tanta adesão. O maior exemplo disso são as *lives*, de todos os gêneros e formatos. Esses são fatores que endossam a afirmação de que existem vantagens, ainda pouco investigadas e reconhecidas, em abraçar processos artísticos experimentais na internet.

Diante de todas essas frentes que foram abertas e colocadas em discussão ao longo do trabalho, o projeto *Ilha* surgiu para contribuir ou pelo menos reforçar o debate trazendo dados empíricos. Em primeiro lugar é preciso admitir que essa experiência não pode ser considerada das mais ousadas. O intuito não era quebrar tabus ou radicalizar a vivência, mas sim verificar modos de negociação entre formatos praticados no Instagram e formatos praticados nos circuitos artísticos. Buscou-se o estranhamento do público, mas também a familiaridade, entendendo aquele espaço de entremeio como um campo de possibilidades que poderiam ser assumidas para escolhas estéticas deliberadas.

Em segundo lugar, mesmo sob condições mais modestas de atuação, se fez presente a dificuldade em executar, como artista independente, uma proposta envolvendo a produção de tantos conteúdos diferentes e simultaneamente. É preciso sim ter controle sobre muitas variáveis. Ou seja, dá trabalho optar por modos transitivos e pervasivos de exibição. Por isso, os resultados alcançados com a exposição *Ilha* foram considerados satisfatórios. Colocar a mão na massa fez toda a diferença na avaliação do tamanho do desafio que é manter uma presença online como produtor de conteúdo dedicado a expansão das expressões artísticas na internet.

Esse esforço e seus resultados deveriam ser melhor reconhecidos e validados pelos circuitos artísticos institucionalizados e pela própria sociedade como um todo.

Esperamos que a exposição *Ilha* tenha contribuído de algum modo. Particularmente, ela serviu de ponto de partida ao artista, que agora entende melhor como é possível tornar híbrida a relação entre o digital e o não digital. Como é possível estabelecer uma via de mão dupla e como é possível pensar a criação artística não mais se é ou não digital, mas sobretudo *quando* ela é digital e *quando* não é. Afinal, até trabalhos nativos digitais podem fazer o caminho inverso e apresentar versões de si mesmos em papel ou outro suporte físico qualquer. Neste caso, já não faz muito sentido pensar em criações artísticas inalteráveis, invariáveis. A expectativa é a de que a pesquisa continue a partir dessa primeira experiência e que ela possa ser ampliada no futuro para investidas mais arrojadas e desafiadoras.

Infelizmente, contudo, não houve muitos avanços práticos com relação às possibilidades de memória ou arquivamento no que se refere a essas práticas artísticas online. Aqui retomamos o início dessas considerações, uma vez que entra em jogo mais uma vez a relação de poder exercida pelas gigantes de tecnologia, detentoras de múltiplos direitos sobre o que é postado em suas plataformas e sobre os dados pessoais de seus usuários de modo geral. Essa é uma questão que permanece nebulosa, uma vez que os produtores de conteúdos se tornam reféns das políticas dessas empresas, entre elas suas políticas de privacidade e arquivamento de dados.

No caso específico do projeto *Ilha*, todo o material publicado no Instagram continuará disponível para acesso online, mas não é possível determinar até quando. De todo modo, os conteúdos estão arquivados no acervo digital particular do artista, aguardando um desfecho mais inspirador que possa superar possíveis perdas. Por enquanto, só é possível afirmar que a memória dessa experiência expositiva singelamente chamada de *Ilha* continuará viva nesta tese, à espera de descobertas futuras.

REFERÊNCIAS

- Abraham Palatnik. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9891/abraham-palatnik>>. Acesso em: 08 de Set. 2019. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7
- ABREU, Maurício de Almeida. Sobre a memória das cidades. In: O discurso geográfico na aurora do século XXI. Florianópolis, 1996. 22 p.
- ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, 224 p.
- ARCHER, Michael. *Arte contemporânea: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 263 p. (Coleção a)
- BAMBOZZI, L. Aproximações arriscadas entre site-specific e artes locativas. In: Bambozzi, L., Bastos, M. & Minelli, R. (Org.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora da Brasil, 2010. 224 p.
- BASBAUM, Ricardo. Sobre o et cetera: entrevista com Ricardo Basbaum. [Entrevista concedida a] Duda Kuhnert. *Revista Beira*, 2ª edição – Trabalho, 9 out. 2016, edição online. Disponível em: <<https://medium.com/revista-beira/entrevista-com-ricardo-basbaum-85bbb4f0cea9>>. Acesso em: 5 jul. 2021.
- BEIGUELMAN, G. Notas sobre a cultura e a arte da mobilidade (pensamentos nômades para hipóteses em fluxo). In: Bambozzi, L., Bastos, M. & Minelli, R. (Org.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora da Brasil, 2010. 224 p.
- BELTING, H. *O fim da história da arte*. São Paulo: Cosac Naify, 2016. 9 v. 448 p.
- BOIS, Y. A. Mudança de cenário. In: HUCHET, S. (Org.). *Fragmentos de uma teoria da arte*. São Paulo: Editora da USP, 2012, p. 119 – 140.
- BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Madri: Ediciones Akal, 2010. 141 p.
- BREA, José. Luis. *Cultura_RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Editorial GEDISA, 2007. 248 p.
- BRITTO, R. A. *Cibercultura: sob o olhar dos estudos culturais*. São Paulo: Paulinas, 2009.
- BURGSTALLER-MUEHLBACHER, S., WAAGMEESTER, A., MITRAKA, E. et al. Wikidata as a semantic framework for the gene wiki initiative. Database (2016) Vol. 2016. Disponível em: <[10.1093/database/baw015](https://doi.org/10.1093/database/baw015)>. Acesso em: 19 mar. 2019.
- CANDAU, Joël. *Memória e Identidade*. São Paulo: Contexto, 2012. 219 p.

CASTELLS, M. A sociedade em rede: volume 1 de era da informação: economia, sociedade e cultura. 5 Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 617 p.

CAUQUELIN, A. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005. 169 p. (Coleção Todas as artes).

CAUQUELIN, Anne. *Teorias da arte*. São Paulo: Martins, 2005. 177 p.

DEKKER, Annet. Armazenamento de culturas online e o storytelling como método. In: GOBIRA, Pablo (Org.). A memória do digital: e outras questões das artes e museologia. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019. 256 p.

DENNY VRANDEČIĆ. MARKUS KRÖTZSCH. Wikidata: a free collaborative knowledgebase. *Communications of the ACM CACM* (2014). Vol. 57. Issue 10. 78-85 p. Disponível em: <10.1145/2629489>. Acesso em: 19 mar. 2019.

FERREIRA, Glória. Apresentação. In: *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2006. 9-33 p.

GASPARETTO, D. A. Arte digital no Brasil e as (re)configurações no sistema da arte. Data da defesa: 23 set. 2016. 289 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/150958/001010287.pdf?sequence=1>>.

GASPARETTO, D. A. *O “curto-circuito” da arte digital no Brasil*. Santa Maria: Edição do Autor, 2014. 310p.

GOBIRA, Pablo. A arte volátil. In: GOBIRA, Pablo (Org.). A memória do digital: e outras questões das artes e museologia. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019. 256 p.

GOMBRICH, E. H. *A história da arte*. Rio de Janeiro: LTC, 2013. 1046 p.

GROYS, Boris. *Arte, poder*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015. 238 p.

GROYS, Boris. *On the new*. London: Verso, 2014. 208 p.

HALBWACHS, Maurice. A memória coletiva. São Paulo: Vértice, 1990.

HESS, CHARLOTTE. OSTROM, ELINOR. A framework for analyzing the knowledge commons. In: HESS, CHARLOTTE. OSTROM, ELINOR. Ed(s). *Understanding knowledge as a commons: from theory to practice*. Cambridge: The MIT Press, 2007, 367 p.

HÖLLING, Hanna B. Mídia transicional: permanência, recursividade e o paradigma da conservação. In: GOBIRA, Pablo (Org.). A memória do digital: e outras questões das artes e museologia. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019. 256 p.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008. 368 p.

KERN, M. L. Arte contemporânea, historiografia e memória. In: *Anais do XXV Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte*, 2005, p. 232-240. Disponível em: http://www.cbha.art.br/coloquios/2005/Anais_2005.pdf

KNAUSS, P. O desafio de fazer história com imagens: arte e cultura visual. In: *ArtCultura*, Uberlândia, v. 8, n. 12, p. 97-115, jan.-jun. 2006, p. 97-115. Disponível em: http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF12/ArtCultura%2012_knauss.pdf

LE GOFF, Jacques. História e memória. Campinas: Editora da Unicamp, 1990.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1994.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIESER, Wolf. *Arte digital: novos caminhos da arte*. Ed. H. F. Ullmann, 2010, 276 p.

Lygia Clark. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa1694/lygia-clark>>. Acesso em: 08 de Set. 2019. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

MACHADO, A. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MARTINO, L. M. S. *Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes*. Petrópolis: Vozes, 2014. 291 p.

NORA, Pierre. Entre mémoire et histoire. In: __ (Org.): *Les lieux de mémoire*. Vol. 1. La République. Paris: Gallimard, 1984.

OSTROM, ELINOR. Ed(s). *Understanding knowledge as a commons: from theory to practice*. Cambridge: The MIT Press, 2007, 367 p.

PAUL, C. *Digital Art*. New York: Thames & Hudson, 2008. 256 p.

PAUL, Christiane. *Digital Art*. New York: Thames & Hudson, 2008. 256 p.

REY, Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais. In: *Porto Arte*. Porto Alegre, v. 7, n. 13, p. 85-91, nov. 1996.

RHEINGOLD, Howard. A comunidade virtual. Lisboa: Gradiva, 1997.

RUSH, Michael. Novas mídias na arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2006, 225 p.

SANTAELLA, L. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 2000.

SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lucia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo?. 3 Ed. São Paulo: Paulus, 2008. 72 p. (Coleção Questões Fundamentais da Comunicação, v. 5).

SILVERSTONE, Roger. Por que estudar a mídia? São Paulo: Edições Loyola, 2005. 2 ed., 302 p.

TESSLER, Elisa. Coloque o dedo na ferida aberta ou a pesquisa enquanto cicatriz. In: *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas/organizado por Blanca Brites e Elida Tessler*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002. (Coleção Visibilidade; 4.).

TRIBE, M. JANA, R. *New Media Art*. Alemanha: Taschen, 2007. 96 p.

VENTURELLI, S. Arte: espaço-tempo-imagem. Brasília: Editora UnB, 2004. 186 p.

WATERS, DONALD J. Preserving the knowledge commons. In: HESS, CHARLOTTE.

WEMHEUER-VOGELAAR, W. Governing a knowledge commons: the influence of institutional design on the performance of open access repositories. Berlim: CGP Working Paper Series, 2013. 33 p.