

Estratégias de disponibilização da arte: da virtualização dos objetos artísticos à das exposições

Manoela Freitas Vares¹

Resumo

Este artigo analisa o Sistema da Arte e Tecnologia - especificamente a sua produção e distribuição - refletindo sobre a virtualização desses processos no âmbito dos objetos artísticos e também nos seus processos expositivos. Desse modo, são referidas a webarte *Quantas linhas são necessárias para apagar um retângulo preto?* (2004), de Andrei Thomaz e a gamearte *Onde está a Arte* (2012), de Anelise Witt, além das exposições *Entre Sensíveis Pixels: espaço-tempo-agora* (2013), de Débora Aita Gasparetto, e a +Mostra 4.0 (2017), organizada por Rittieli Quaiatto, Cristina Landerdahl e Andrea Capssa. Essas obras e exposições auxiliam a reflexão sobre os processos de virtualização e distribuição de trabalhos artísticos através da rede internet, contribuindo para ampliar a sua disponibilização ao público.

Palavras-chave

Arte e Tecnologia; Virtualização; Arte e público.

Art's availability strategies: from virtualization of artistic objects to exhibitions

Abstract

This article analyzes the System of Art and Technology - specifically its production and distribution - reflecting on the virtualization of these processes and their adjacencies, within the scope of artistic objects and also in their expository processes. In this way, are analyzed the Webart How many lines

are needed to erase a black rectangle? (2004), by Andrei Thomaz and the Gamearte Where is the Art (2012), by Anelise Witt, in addition, the exhibitions Between Sensible Pixels: space-time-now (2013), by Débora Aita Gasparetto, and the +Mostra 4.0 (2017), organized by Rittieli Quaiatto, Cristina Landerdahl and Andrea Capssa. These works and exhibitions help to think about the processes of virtualization and distribution of artworks through the internet, which contribute to increase their availability to the public.

Keywords

Art and Technology; Virtualization; Art and public.

A produção em Arte e Tecnologia tem gerado novas demandas ao Sistema da Arte devido às suas especificidades, que vão desde as diferentes mídias para as, ou nas quais são produzidas, as experimentações e apropriações de novas linguagens, as suas tentativas de aproximação para com o público e também a maneira em como este reage a elas. Nessas circunstâncias, entende-se que é papel dos historiadores e críticos de Arte atentar para as novas possibilidades oferecidas pelas linguagens digitais, procurando transformar as vias de sua circulação e distribuição através de novas experiências expositivas.

Nesse sentido, destaca-se a crescente produção de projetos artísticos em ambientes virtuais, ou seja, trabalhos que para serem reproduzidos e acessados necessitam da utilização de dispositivos

como computadores, tablets, celulares, entre outros – e nestas produções, a experiência do público só é possível a partir dessa interação. Nesse sentido, destacam-se dois projetos artísticos virtuais, realizados por pesquisadores brasileiros, o primeiro deles trata-se de *Quantas linhas são necessárias para apagar um retângulo preto?* (2004), de Andrei Thomaz.

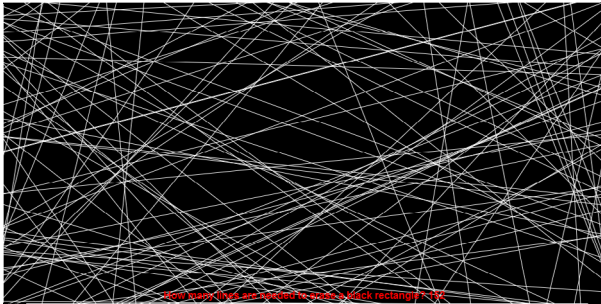


Figura 1. *Quantas linhas são necessárias para apagar um retângulo preto?* (2004), de Andrei Thomaz. Fonte: <http://andreithomaz.com>

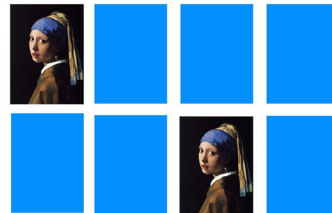
Pelo benefício da virtualidade, o trabalho é facilmente acessado por meio da rede internet, e está hospedado, assim como outros, no site do próprio artista. Ao clicarmos para vê-lo, nos deparamos com um quadrado preto que rapidamente começa a ser transpassado e preenchido por linhas brancas que cruzam a tela, com uma visualidade bastante semelhante à do antigo Microsoft Paint. Como não se trata de uma obra interativa, cada pessoa pode escolher o tempo que dedicará a observá-la, podendo optar entre interromper a transmissão ou curiosamente, contar e descobrir - junto ao trabalho, que possui uma indicação de quantas linhas já foram utilizadas - a resposta para o título da obra. Ao escolher a segunda opção, procura-se então descobrir quando o quadrado finalmente será preenchido, enganando-nos, por algumas vezes, pois ainda existem pixels a serem preenchidos.

Para além da observação de seu processo, as obras em Arte e Tecnologia também têm a possibilidade de serem interativas, permitindo que o seu desenvolvimento seja conduzido pelo público. É o que acontece em *Onde está a Arte?* (2013), de Anelise Witt.

início

ⓧ

ONDE ESTÁ A ARTE?



voltar

Figura 2. *Onde está a arte?* (2013), de Anelise Witt. Fonte: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/AneliseWitt.pdf>

O projeto caracteriza-se por apropriar-se do tradicional jogo da memória, subvertendo o seu funcionamento à medida que propõe ao jogador virar as cartas para achar os pares corretos, mas na qual cada fase é limitada por um tempo, não permitindo que o usuário termine a jogada e mesmo assim, passe para a fase seguinte. O inesperado também acontece quando o jogador é desafiado novamente à medida em que a cada etapa é surpreendido por mais cartas para virar. Em alusão a seu título, o trabalho nos oferece também uma pequena demonstração de outras obras, visto que as cartas são preenchidas com pinturas, fotografias e outras produções artísticas, seguindo uma sequência cronológica da História da Arte. Quando o trabalho finda, chegamos à conclusão de se trata de um jogo que perverte a noção que temos de jogo, sendo impossível ganhar

ou perder, e nos faz jogar apenas pela diversão. A interatividade permitida por esse trabalho também destaca-se por permitir ao público outra função, além de observador, como coadjuvante da participação no processo da obra.

A abertura das obras à participação do espectador, mais do que uma 'contribuição' espontânea dos artistas, é resultado histórico da luta de classes: representa a democratização e a redistribuição da iniciativa social, exigidas mais do que aos artistas, à sociedade toda, pela ascensão das classes populares. (CANCLINI, 1984, p. 41-42)

Os dois projetos aqui referidos encontram-se online, em diferentes plataformas. O primeiro, de Andrei Thomaz, é facilmente acessado através do site do artista², onde também pode-se experimentar outras de suas produções; e o segundo, de Anelise Witt, está hospedado em um site de criação gratuita, o Wix, em uma exposição virtual.

Atentando para a facilidade no compartilhamento das obras digitais, é preciso também que prestemos atenção à abertura dessas obras a outras possibilidades para a realização de exposições. Além das já conhecidas, realizadas em espaços físicos predeterminados, como museus e galerias, existe agora a viabilidade de realizar exposições virtuais - acessíveis a qualquer pessoa que possua um dispositivo com a rede internet. Assim, os trabalhos podem ser experienciados em todo o seu processo, pelo público que pode estar no lugar da exposição, ou também em sua própria casa. Ao longo da história, diversos foram os experimentos realizados nessa direção. Edmond Couchot (2003), afirma, ao citar o trabalho de Roy Ascott, que

[...] Em 1986, ele cria para a Bienal de Veneza, da qual é curador internacional, a Rede Planetária que estende virtualmente a Bienal a todo o planeta. Qualquer que seja a complexidade e a riqueza do fluxo de dados que abraça as informações tanto poéticas, artísticas, culturais, quanto políticas e sociais, este permanece o mesmo em qualquer ponto da rede, enquanto toda informação nova introduzida em um dos pontos modifica o conjunto da rede". (COUCHOT, 2003, p. 247-8)

A fala do autor nos chama a atenção para as possibilidades da rede: além da facilidade de acesso às obras presentes na Bienal de Veneza, era possível também inserir novos dados ao conjunto, e estes também seriam disponibilizados igualmente para qualquer lugar.

Também, há que se destacar quando importantes museus começam a disponibilizar, virtualmente, parte do seu acervo. Através do site Videomuseum³ é possível conhecer as coleções de importantes instituições, como a do Centro Pompidou, Museu Picasso, entre outros. O Museu do Louvre ainda oferece a possibilidade de fazer uma visita virtual a alguns de seus setores, como se estivéssemos - de fato - em algumas de suas salas.

De acordo com Canclini (2012), a atual preocupação que volta-se à uma maior participação do público em exposições de arte resulta de uma modificação que parte do posicionamento dos artistas em relação à produção artística, combinada à das próprias instituições, que sofrem modificações políticas e também sociais nesse percurso.

Ainda, não devemos deixar de lado a questão da fruição dos trabalhos reproduzidos digitalmente. É possível reconhecê-los, mas não é provável que consigamos apreender e/ou ter a mesma experiência do que se estivéssemos fisicamente no mesmo

lugar em que a obra está. Não conseguimos inferir, por meio de uma reprodução fotográfica, por exemplo, as marcas e a direção das pinceladas de uma pintura, a textura ou a dimensão de uma escultura, e é nesse sentido que diferem-se das obras digitais.

Diante do cenário da virtualização de objetos artísticos, surgem propostas expositivas que aproveitam-se das obras digitais para a realização de exposições online. De acordo com André Lemos (1997), “toda a cibercultura está imersa no processo de desterritorialização/ virtualização, principalmente com a valorização da informação e do conhecimento. A informação e o conhecimento são desterritorializados”. (LEMONS, 1997, p. 24). Através dessa fala, percebemos como essas exposições são importantes ao passo que servem como difusoras de cultura, de linguagens artísticas emergentes e que dialogam com o atual desenvolvimento das tecnologias.

Nessa perspectiva, destaca-se o trabalho de curadoria realizado por Débora Aita Gasparetto, na realização da exposição *Entre Sensíveis Pixels: espaço - tempo - agora* (2013) na Galeria Mamute, em Porto Alegre.



Figura 3. *Entre Sensíveis Pixels: espaço - tempo - agora* (2013). Galeria Mamute. Curadoria de Débora Aita Gasparetto. Fonte: <http://entresensiveispixels.wixsite.com/espacotempoagora>

A exposição foi realizada no espaço físico da galeria, mas também está completamente disponibilizada em seu site⁴. Contando com obras elaboradas

através das linguagens da fotografia, vídeo e game-arte, as quais caracterizam-se pela possibilidade de serem reproduzidas em sua integridade num ambiente virtual, a mostra mantém-se acessível mesmo fora do período expositivo. Ela pode ser acessada por qualquer indivíduo que tenha um dispositivo com acesso à internet e o seu endereço virtual. No site também encontra-se o texto curatorial, fotografias da exposição e o catálogo.

No ano de 2017 foi realizada uma exposição planejada para existir apenas virtualmente, a *+Mostra 4.0*. Com a curadoria de Rittieli Quaiatto, Cristina Landerdhal e Andrea Capssa, o evento - que já está em sua quarta edição - foi exposto em um computador localizado no mesmo espaço expositivo que o Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS/FACTORS 4.0 e vinculado ao 12º Simpósio de Arte Contemporânea, realizados no Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria/UFSM.

+Mostra 4.0



Figura 4. Ambiente virtual da *+Mostra 4.0* (2017). Fonte: <http://coral.ufsm.br/maismostraonline/index.php/mostras/mostra-4-0>

Os trabalhos apresentados na mostra, que atualmente estão hospedados no site do laboratório de

pesquisa responsável pela sua organização - o LabArt/UFSM - eram compostos por duas produções em videoarte de artistas locais e dois vídeos dos processos de performances que aconteceram em outros lugares, tomando-se assim, o seu registro através da virtualidade. No site⁵, ainda é possível encontrar informações sobre os outros eventos que ocorreram simultaneamente, e o texto curatorial.

As duas exposições contam com trabalhos curatoriais que colocam em ênfase os novos métodos expositivos propiciados pelas produções artísticas virtualizadas. Sobre curadoria, Nessia Leonzini, em sua apresentação à versão brasileira do livro de Hans Ulrich Obrist, chamado *Uma breve história da curadoria* (2010), procura refletir sobre as principais atividades desenvolvidas por curadores em exposições de Arte Contemporânea, quando afirma que o curador procura “[...] enriquecer a compreensão da experiência estética. Ele agrupa a informação e cria conexões. Um curador tenta passar ao público o sentimento de descoberta provocado pelo encontro face a face com uma obra de Arte” (LEONZINI, In OBRIST, 2010, p. 10), na qual expõe a necessidade de o curador apresentar as obras através de suas aproximações e interligações possíveis, facilitando o seu encontro com o público e permitindo que este possa ter suas próprias experiências para com os trabalhos, em suas diferentes subjetividades e interpretações.

Em adição à essas funções, encontramos em outra referência - um texto de Paula Perissinotto publicado no catálogo do FILE/Festival Internacional de Linguagem Eletrônica de 2013 - apontamentos sobre novas perspectivas e gerenciamentos que também podem ser realizados para exposições em Arte e Tecnologia, quando afirma que

Há mutações no papel da curadoria e da expectativa do público dessa arte. As propostas

expositivas são comumente experiências de uma relação inédita da obra com o público. Uma relação que supera a fruição, a contemplação e até mesmo a participação. Já o curador passa a ter um papel muito mais de catalisador e organizador dessas experiências do que mentor de um discurso metalinguístico de cada obra exposta. (PERISSINOTTO, 2013, p. 21)

A perspectiva que Perissinotto observa é condizente com as exposições especificadas, onde o curador, muito mais que um organizador de exposições, torna-se também um facilitador para as experiências do público.

Nas exposições apresentadas, ao disponibilizar virtualmente o acesso às obras, as curadoras permitem que o alcance do público seja ampliado. Ele não precisa localizar-se no mesmo espaço expositivo para que possa conhecer e aproximar-se aos processos de cada uma: uma verdadeira desterritorialização das informações.

Considerações finais

Entende-se que as instituições culturais, como museus e galerias, são sobretudo propagadoras de cultura, e por isso é necessário pensar em como novos métodos expositivos, aliados a desenvolvimentos tecnológicos, tais como a virtualização de projetos artísticos e das exposições, irão influenciar no contexto ao qual estão inseridos, em como eles se desenvolvem ao longo da História da Arte e são capazes de proporcionar à Arte e Tecnologia uma maior abrangência, tornando-a mais aberta e democrática.

Destaque ainda deve ser dado à descentralização que acontece no desenvolvimento dessas ações, as quais ultrapassam as fronteiras dos grandes centros culturais e instituições específicas de

arte, e tomam outros espaços, como universidades públicas e a rede internet.

Diante dessas colocações, ainda nos resta a pergunta: que outras ações são necessárias e quais as transformações nos processos curatoriais que ainda podem ocorrer em benefício da disponibilização de projetos artísticos ao público?

Referências

CANCLINI, Néstor García. *A socialização da arte: teoria e prática na América Latina*. Tradução de Maria Helena Ribeiro da Cunha e Maria Cecília Queiroz Moraes Pinto. 2ª edição, São Paulo: Cultrix, 1984.

_____. *A sociedade sem relato: Antropologia e estética da iminência*. São Paulo: ECA/USP, 2012.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

GASPARETTO, Débora Aita. *Entre sensíveis pixels: espaço - tempo - agora*. Disponível em: <http://entresensiveispixels.wixsite.com/espacotempoagora>. Acesso em 23 de agosto de 2018.

LEMOS, André. *Arte Eletrônica e Cibercultura*. Revista FAMECOS. Porto Alegre, 6, junho de 1997.

LEONZINI, Nessia. *Apresentação*. In: OBRIST, Hans Ulrich. *Uma breve história da curadoria*. São Paulo: BEI Comunicação, 2010.

LIMA, Andrea Capssa; LANDERDAHL, Cristina; QUAIATTO, Rittieli. *+MOSTRA 4.0*. Disponível

em: <http://coral.ufsm.br/maismostraonline/index.php/mostras/mostra-4-0>. Acesso em 23 de agosto de 2018.

PERISSINOTTO, Paula. *As We May Feel*. Catálogo do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo, 2013.

THOMAZ, Andrei. *Quantas linhas são necessárias para apagar um retângulo preto?* 2004. Disponível em: <http://andreithomaz.com>. Acesso em 3 de setembro de 2018.

VIDEOMUSEUM. Disponível em <https://www.videomuseum.fr/fr>. Acesso em 4 de julho de 2018.

WITT, Anelise. *O jogo e o não-jogo no gamearte 'Onde está a Arte?'*. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/AneliseWitt.pdf>. Acesso em 3 de setembro de 2018.

Notas

- 1 Manoela Freitas Vares é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sob orientação de Nara Cristina Santos. É Mestre em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - PPGART/UFMS (2013), onde foi bolsista CAPES. É Integrante do Laboratório de Pesquisa em Arte, Tecnologia e Mídias Digitais/LabART/UFMS, vinculado ao grupo de pesquisa Arte e Tecnologia do CNPq.
- 2 <http://andreithomaz.com>
- 3 <https://www.videomuseum.fr/fr>
- 4 <http://entresensiveispixels.wixsite.com/espacotempoagora>
- 5 <http://coral.ufsm.br/maismostraonline/index.php/mostras/mostra-4-0>