

Arte e Tecnologia como subversão no mercado de arte

Darli Nuza - UnB¹

Fátima Aparecida dos Santos - UnB²

ISSN 2238-0272

Resumo

Este artigo apresenta reflexões sobre o Mercado de arte diante dos processos criativos em Arte e Tecnologia. Abordaremos o mercado de arte, algumas de suas configurações e as novas tramas que a arte tecnológica está tecendo nesta rede já estabelecida. As diferenças são muitas, algumas sutis: outras texturas, tons e direções sobre a tessitura. Às vezes, o tecido é ilusório, digital, caracterizado pelo mercado como impalpável. E são essas diferenças – no processo de produção, distribuição e recepção – que fazem da arte tecnológica uma linguagem que subverte o mercado tradicional, lhe proporcionando ruídos e apontando para uma re(organiz)ação no circuito.

Palavras-chave: arte e tecnologia, mercado de arte, subversão.

Abstract

This article presents reflections on the art market before the creative processes in Art and Technology. We will cover the art market, some of your settings and new plots that technological art is weaving this network already established. The differences are many, some subtle: other textures, colors and directions on the fabric. Sometimes the fabric is illusory, digital, characterized by the market as impalpable. And it is these differences - in the production process, distribution and reception - that make the art technology language that subverts the traditional market, providing you with noise and pointing to a re (organiz) action in the circuit.

Keywords: art and technology, art market, subversion.

1. Introdução

Em meio a experimentação artística, o processo aponta ao produto alguns questionamentos. Quanto valerá quando finalizado? Quanto custará sua permanência no circuito mercadológico? Você entrará nesse circuito? Permanecerá? etc, etc, etc. Quando a obra é feita por meio de diferentes suportes, conceitos e processos; as questões acerca desta tomam outros caminhos, normalmente trilhas diferentes das já estabelecidas. Pensar sobre o mercado de arte tecnológica é percorrer uma dessas diferentes trilhas. Mas, a maioria das vezes, o caminho está em construção à medida que essas obras tornam-se as aberturas para discutir isso e servir como enxada para a trilha. Dependendo da composição da obra, o caminho se faz na água, ilustrando justamente a liquidez nos processos artísticos proporcionada pelas tecnologias contemporâneas. Paralelamente, a produção tradicional - pintura, desenho, escultura, fotografia - chamadas linguagens classificadas, já possuem seus caminhos e suas configurações estabelecidas no/para o mercado de arte diferente das obras multi-tecs que ainda patinam no circuito com sua pouca representatividade, principalmente por meio das instituições legitimadoras. As novas produções que hibridizam linguagens, suportes e conceitos ainda se apresentam um risco ao mercado principalmente por propor configurações fluidas.

1 - Darli Nuza - darlinuza@gmail.com / (61) 98159-9501

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Arte – PPG Arte da Universidade de Brasília - UnB, com a pesquisa que envolve Arte -Tecnologia e Mercados.

2 - [2] Fátima Aparecida dos Santos - designfatima@uol.com.br / (61) 98121-6010

Designer, Doutora em Comunicação e Semiótica, professora dos PPG Arte e PPG Design e do curso de Graduação em Design no Instituto de Arte - Universidade de Brasília - UnB.



A efemeridade a ausência de registro como principal recurso e objetivo, por exemplo, é um dos riscos. Apesar das diferenças em abundância elas não são rígidas e por isso, devem ser vistas caso a caso.

Abordaremos assim, o mercado de arte, algumas de suas configurações e as novas tramas que a arte tecnológica está tecendo nessa rede já estabelecida. As diferenças são muitas, às vezes sutis: outras texturas, cores e direções. Novos fios se fazem sobre a tessitura. Às vezes, o tecido é ilusório, digital, caracterizado pelo mercado como impalpável. E são essas diferenças que fazem da arte tecnológica uma linguagem que subverte o mercado tradicional, lhe proporcionando ruídos e apontando para uma re(organiz)ação no/do circuito.

2. Arte e Mercado

Observando o decorrer da história, vale lembrar que a arte sempre esteve ligada a uma espécie de mecenas, financiador. Depois da arte-para-os-deuses, da arte-para-os-príncipes e da arte-pela-arte, triunfa agora arte-para-o-mercado (Lipovetsky, 2015). A igreja e o estado, agora são substituídos pelo mercado por meio da entidade público. Assim, a configuração **igreja - mecenas - patronos - artistas**, passa a atuar via **mercado - agentes - artistas**. Após a saída da tutela da igreja e do estado, a falsa impressão de liberdade é traduzida na autonomia do artista que passa ao mercado o domínio sobre a arte. Logo, o artista tem a liberdade de produzir o tema que desejar no suporte que lhe couber, mas mantendo o diálogo com o poder e o dinheiro, ambos ligados.

Lipovetsky e Serroy (2015), abordam o tema e apontam por diversas conexões, uma nova era artisticamente capitalista. O chamado capitalismo artista, segundo os autores, não data de hoje, claro. Suas primeiras manifestações apareceriam já no início da segunda metade do século XIX e trariam mudanças sem volta ao sistema artístico. Os autores fazem questão de ressaltar que esse capital não é exclusivo das artes visuais e que é preciso pensá-lo como um todo, uma sistematização, uma trama que abrange as diversas áreas: moda, arquitetura, alimentação, indústria, dentre outros inúmeros segmentos.

Os autores defendem como 'capitalismo artista' uma formação que (...)liga o econômico a sensibilidade e ao imaginário, ele se baseia na interconexão do cálculo e do intuitivo, do racional e do emocional, do financeiro e do artístico. O capitalismo artista tem de característico o fato de que cria valor econômico por meio do valor estético e experiencial: ele se afirma como um sistema conceitor, produtor e distribuidor de prazeres, de sensação de encantamento. (Lipovetsky e Serroy, p.43)

Não se pode reduzir o capitalismo estético ao sistema do mercado de arte mas podemos atribuir muitas das configurações do mercado das artes à era do capitalismo artista. Consideremos aqui uma "sistema estético" onde, o mercado de arte faz parte e atua com grande significância.

Sistematizado, o mercado tem suas configurações e reguladores que norteiam sua atuação em todas as áreas que lhe prouver. Na arte, os seus agentes (galeristas, artistas, ateliês, feirantes, colecionadores) se engendram nessas configurações e assim se submetem as leis gerais que regem a economia. Antes, trabalhavam para atender a uma demanda prévia feita pela igreja, patronos e nobres (encomenda e produção). Agora produz para o mercado em nome de um público que continua seletivo mas baseado na oferta e procura. Isso se dá justamente nessa era que "artealiza" os diversos campos e tem as Artes como veículo para tal. A arquitetura urbana, grandes cidades históricas, fábricas, monastérios desativados são considerados/convertidos em parques artísticos e dentro disso, as Artes Visuais são instaladas e espetacularizadas, dando novas características e finalidade a esses espaços. Há uma atuação interconexa entre o capitalismo artístico e o mercado nas Artes Visuais, uma espécie de retroalimentação. Espaços como galpões são transformados em galerias e expõe diversas linguagens ar-



tísticas ou projeções mapeadas, por exemplo, em arquiteturas históricas, apresentando uma marca ao público: ambos demonstram essas conexões.

3. Agentes

Nessas configurações mercadológicas da arte - direta e indiretamente - são muitos envolvidos nesse processo: historiadores, artistas, conservadores, vendedores, *marchands*, restauradores, colecionadores, dentre outros. Alguns com o papel mais restrito, outros com funções expandidas, mas todos a trabalho da trama mercadológica.

A disposição dessa rede/trama do mercado de arte, ainda mantém suas dependências na História da Arte e suas críticas, por meio desses agentes. Tendo em vista que a história da arte é um veículo de divulgação e legitimação e conseqüentemente um valorador das obras selecionadas, o mercado toma posse, apodera desses mecanismos para apresentar seus preços. As obras demasiadamente conhecidas na história da arte, naturalmente alavancam preços e disputas. Isso procede em todos os níveis: nacional, regional, internacional. Basta olharmos por exemplo, a obra "Objeto cinético" do artista Abrahan Patatinik, que meados da década dos anos 50, em sua primeira aparição era aceita para exposição com ressalvas e certa rejeição. Após alguns anos a história da arte já o descrevia e suas obras já eram avaliadas com preços exorbitantes.

Há uma espécie de desdobrar no mercado de arte. As obras que atualmente estão em voga na arte contemporânea, estão sendo cogitadas para o mercado, enquanto isso, as impressionistas/modernas, por exemplo, já sofreram uma consagração que as legitimaram no circuito e por isso, alimentam as negociações públicas e privadas. Os estudos, a crítica, as suposições e análises já "decifraram/classificaram" estas obras e por isso são visadas e apresentadas com mais segurança. Há uma espera, um gerar desejo, uma seleção, um "aguardar" pelo amadurecimento da visibilidade do artista e do objeto. O Marketing, o museu, a galeria, o colecionador, os estudos, a crítica, dentre outros, perpassa a obra e a incubam, aquecendo sua futura visibilidade. Enquanto isso, a maioria das obras que circulam na arte tecnológica utilizam junto a essas, outras maneiras de legitimação.

Além de atuar sobre as vias de legitimação, é preciso ressaltar que a tecnologia influencia e modifica o processo de produção, a distribuição e a recepção da obra. Pensando sobre isso, vale trazer à conversa como essas mudanças atuam no processo de produção e distribuição e seus desdobramentos na percepção do mercado/público.

4. Processo

Nas linguagens clássicas da arte há certa similaridade nos processos de criação, começando pelo lugar de produção. O ateliê, eleito pelo artista como incubador de ideias, ainda é visto como lugar do gênio. A pintura, o desenho, ou a escultura são linguagens que envolvem processos solitários. Alguns artistas dotados de aptidão e habilidade extrema, produzem suas obras sem compromissos com a academia, ou seja, não frequentam esses espaços e não fazem questão de seguirem estudos sistemáticos como base para suas produções. Seus processos criativos são baseados na experiência, (se posso dizer: uma práxis) no fazer, no corrigir e refazer: um regurgitar da produção que amadurece o processo em boas obras.

Normalmente, há uma coletânea de materiais que variam de acordo com a linguagem. É quase unânime falar o termo pintura e imaginarmos uma tela, tinta, pincéis, molduras. No mesmo caso, a escultura é lembrada como um objeto de três dimensões composto por algum material (pedra, madeira, cimento, argila, etc).

Dependendo dos recursos dispostos para tal produção, o preço é proposto. As cores usadas na pintura por exemplo, já determinaram o valor de uma obra. Um certo azul era mais caro do que um verde e o preço final da obra dependia de quanto azul podia ser pago pelo comprador (ou de algum material especificamente requisitado, ouro para



o fundo da pintura, por exemplo) e, mais prosaicamente, da quantidade de horas despendidas pelo artista na execução da obra (Grefe, 2013, p.12). Hoje, especificamente na arte pós-moderna muitas obras de arte em pintura, por exemplo, tem seu preço calculado com base nos centímetros quadrados que dispõe ou cores utilizadas.

As mudanças no processo criativo e suas concepções não são exclusivas da arte tecnológica mas tem sua gênese nos cruzamentos e experimentações junto a outras linguagens. O clássico, o moderno e o contemporâneo sobrevivem lado a lado apesar das resistências previstas. A pintura passou a ser digital, (calcularemos a quantidade de pixel?), o desenho apresenta interatividade e pode ser visto de diversos tamanhos, a escultura é composta por meios eletrônicos e daí por diante. O financiador/subsidiador, neste caso o capitalismo criativo, funciona melhor nesses cruzamentos, nesta impureza híbrida, propondo sua conexão em mais de uma linguagem em uma única trabalho, porque, tal obra permite fluir em diferentes suportes que são explorados pelo sistema de geração de capital. Algumas produções cinematográficas ou propagandas, por exemplo, que são feitas com a mistura de desenho e/ou pintura manual³.

A produção com as tecnologias contemporâneas convida o artista a sair de seu ateliê. A internet passa a ser mais que local de pesquisa e torna-se também a plataforma onde a obra se faz, funciona. Além disso, as diversas conexões que se fazem na rede, são vias legitimadoras e anunciadas das propostas. Em busca de códigos, equipamentos, sensores, conceito e espaços - artefatos que não são tão comuns à arte - o gênio solitário e autônomo dilui-se em Coletivos, grupos de trocas. A obra muitas vezes é aberta e só se completa com a ação do público. A dependência antes vista sobre um autor é distribuída por outras vias: a rede online (disponível em:), público (interatores) e colaboradores (técnicos, programadores).

Ao lado dos pincéis o computador se torna a tela principal e a rede é usada para execução e envio de parte da obra, por exemplo. O *data show* é inserido e projeta o processo, ao vivo, executado em outro ambiente. Os códigos usados podem ser vistos e estão disponíveis na rede, democratizando e permitindo o desdobrar/replicar da obra. A rede não é mais um lugar somente de divulgação e conseqüentemente de legitimação. mas o lugar de execução, o lugar de se fazer, de se completar o trabalho.

5. Distribuição

Antes, sob encomenda para determinado proprietário, a obra tinha seu fim e lugar determinado. Com a hibridização de linguagens, autonomia na produção, flexibilização e novos espaços expositivos, a obra ganha outras vias de distribuição, inclusive novos conceitos sobre essa etapa. Registro bibliográfico, fotográfico ou por meio da videografia, são as vias mais usadas e apresentadas por meio de plataformas online. Em contraponto a ausência de registro também é proposta em muitas produções influenciando sua poética. O registro tornou lugar de discurso e a distribuição, conseqüentemente é colocada em questão.

De uma obra "pronta" e naturalmente fechada, a composição artística passa a ser incompleta e depende do público para finalizar sua intenção. Obras como a *Les Pissenlits* (1989)⁴, de Edmond Couchot e Michel Bret, depende da força e duração do sopro do espectador para determinar os movimentos das sementes de um dente-de-leão, que realizam trajetórias complexas e diferentes. Esta obra, tornou-se um clássico e influenciou artistas do mundo inteiro. Observa-se que o resultado dependerá da intensidade do sopro do espectador e isso já proporciona ao público uma ampla variação imagética.

3 - Por exemplo, o longa metragem "Loving Vincent" 2016, da cineasta polonesa Dorota Kobiela e Hugh Welchman, foi produzido a partir da técnica de óleo sobre tela. Muitos pintores trabalharam em telas que foram pintadas e que ganharam movimento por meio do vídeo. Trailer disponível em: <http://join.lovingvincent.com/>

4 - Vídeo da obra disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NUOsV7Jptsg>



O imprevisto, a surpresa e o impreciso tornam-se características intencionais no processo artístico com arte e tecnologia. Inclusive, essas mesmas características têm promovido mudanças no processo de distribuição.

A distribuição em suas diversas formas, pode ser um meio de democratização e visibilidade da obra e atuar diretamente na recepção da mesma. Inclusive, em muitas produções, suas vias de distribuição são vistas como desdobramento da obra, por exemplo, fotografias feitas durante o processo, são devolvidas ao espaço expositivo. Quanto aos possíveis consumidores, a obra pode ser de muitos, tendo em vista os desdobramentos em diversas linguagens. O mercado consome todas as suas variáveis: fotografias, vídeos, suportes mesmo que fragmentados de um único trabalho.

A internet - plataforma contemporânea que abarca inúmeras linguagens - oferece ao artista/produtor uma diversidade de ferramentas que perpassa tanto o processo de construção quanto sua distribuição. O mercado de arte, registra, anuncia suas obras (por meio das galerias virtuais por exemplo) e as negocia, encurtando o caminho entre público e arte. A rede torna-se plataforma para os diversos registros e ponto de encontro entre fornecedor e investidor.

Na arte e tecnologia a obra ultrapassa essa maneira de uso e a utiliza em sua **totalidade**. Obras que são anunciadas por QR code por exemplo e que levam o público a rede, convidando a interação em tempo real. Nesse quesito, exemplos como os happenings via rede, como o projeto *através.com* que transmite via *Youtube*, Arte sendo produzida em tempo real. Obras como essas proporcionam ao público, reflexões sobre o que é a obra e como se dá essa distribuição: desde "como mostra-las" até "como adquirir-las".

Ainda em minoria, algumas galerias adquirem obras com tecnologias contemporâneas mas ainda têm como principais alvos os colecionadores, já que são obras que precisam de ambiente e manutenção específica. Nestes casos o suporte apresenta alguns impasses para distribuição.

A maioria das obras ainda baseiam sua distribuição em registros. Por exemplo, obras que foram apresentadas em espaços expositivos específicos e serão desligadas, são registradas por meio de vídeo e fotografias e são expostas como tal. Como já citado aqui, esse é um ponto que apresenta discussões já que muitas vezes a obra vendida não é a obra apresentada. Questões como "Não seria um desdobramento da obra primária?" são comuns no circuito de arte.

6. Recepção: público e mercado

Consequentemente, todo o processo de construção da obra e sua distribuição reverberam na recepção tanto do público quanto do mercado. Nessas vias, há uma espécie de retroalimentação. A maneira como o público recebe o trabalho altera sua distribuição que, movimenta o mercado que, por sua vez, o faz circular, transforma-o em "desejo". Caso sua recepção não seja a esperada, o mercado tem suas maneiras de disparar seus agentes e alcançar suas proposições: lucro, giro do capital artístico.

As tecnologias contemporâneas tem sido peça chave na recepção das obras pelo público. A internet, por exemplo, democratizou muitas produções e isso faz com que mais pessoas acessem o conteúdo que, caso não fosse essa via, o acesso seria restrito a lugar, hora e público. Além de estar a serviço da visibilidade destas, como já dito, a internet tornou-se plataforma para processos ao vivo ou usada para interatividade com os trabalhos. A diferença para o público é clara: encantamento diante da participação na obra. O público também torna-se peça chave para distribuição justamente por causa do processo na recepção da obra.

Mensagens, emails, postagens passam a ser mecanismos que anuncia o trabalho do artista. A facilidade de ver, entender e além disso, intervir em um trabalho do computador de sua residência altera significativamente o encontro entre público e obra. O mercado, ciente disso inovou, inclusive a visibilidade das obras tradicionais que eram



vistas apenas in loco. Alguns museus⁵ e galerias, por exemplo, agora utilizam a internet como ferramenta para apresentar seu acervo por meio de um tour virtual.

Mas mesmo inovador, a procura e uso destes métodos não possuem a mesma receptividade que obras que estão, por exemplo, intimamente ligadas a produtos. Talvez porque essas obras, como as pinturas nos museus, exijam um pré requisitos como conhecimento prévio do artista para acessá-lo, compreendê-lo. Na maioria das vezes, quando as obras interativas estão atreladas a produtos, o tempo de interatividade, a linguagem usada, a maneira de exposição são pensadas para o usuário. São poucos minutos de convencimento e lá está o público repetindo o play mais outras inúmeras vezes. Esse "start" de participação, é acionado com encantamento, e algumas vezes, sem nenhum conhecimento prévio sobre toda a produção da obra.

Considerações

Como já visto, o mercado de arte possui seus paradoxos e no encontro com a arte tecnológica vem apresentando novas questões, apontando novas trilhas. Esses novos caminhos não são necessariamente saídas e resoluções rápidas movidas pelo desejo de um mercado de arte justo e estável mas, são apontamentos que subvertem a lógica estabelecida pelo capital artístico. As questões são inúmeras: desde "como venderei pixels?" até "como mantereí o funcionamento?". A complexidade do assunto se apresenta quando encontramos alguns abismos no circuito de arte. O encantamento e todos desdobramentos proporcionados pela arte tecnológica, encontram pelas trilhas institucionalizadas - galerias, museus, academia, etc - alguns impasses para sua visualização e comercialização. A obsolescência, por exemplo, é um item citado pela maioria dos galeristas e marchands. O tempo de incubação da obra está menor mas ao mesmo tempo a durabilidade das tecnologias contemporâneas apresenta a obra como "investimento de risco" e isso influencia diretamente em sua venda.

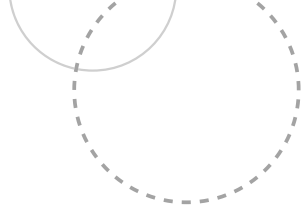
Outra consideração importante é a ausência de uma crítica especializada na área, já que, estamos falando de processos que lidam com outros meios não habituais das artes e, conseqüentemente outras maneiras de se pensar a poética. É visível a necessidade de atualização das instituições e seus agentes: desde produtores para a modalidade à políticas de incentivo, ou seja, quem atua diretamente com o fazer até quem financia e estrutura as condições para esses trabalhos.

A arte e tecnologia está inserida na linha histórica da Arte mas é freneticamente movediça e os artistas em sua produção já não se encaixam na linearidade estabelecida. O tratamento dado à obras tradicionais já não contemplam o tratamento necessário à trabalhos compostos com/por tecnologias contemporâneas. É preciso que haja atualização contínua dos agentes e suas instituições. A academia, por exemplo, é um fio condutor para isso: pesquisa e extensão, financiamentos, poéticas coletivas, crítica, projetos etc.

E por último, um ponto que abarca todo mercado de arte: ética na comercialização. A arte tem sido alvo de diversas situações complexas envolvendo produções artísticas e isso tem sido recorrente. A ausência de ética ao tratar preços e valores de uma obra causa danos ao sistema, desde hipervalorização de obras - transformando as em fetiches - à escândalos que envolvem diversos agentes desse processo. Cabe ressaltar que a arte também precisa cumprir o papel de denúncia dessas circunstâncias. É preciso lembrar que, o circuito de arte e seus agentes, o mercado e toda a produção artística se retroalimentam. Gerir as regras de todo esse circuito com ética, deve ser um modo para todo o sistema.

A arte tecnológica traz a vista todos esses pontos justamente por fremir e subverter algumas "lógicas" já estabelecidas pelo sistema mercadológico. A exposição destes pontos não vem como solução, mas como ponto de partida para repensar as regras e mecanismos - da concepção à recepção - ditados pelo mercado. Alguns prognósticos,

5 - Um exemplo é o Museu do artista Cândido Portinari com tour virtual. Disponível em: <http://www.museucasadeportinari.org.br/TOUR-VIRTUAL/>



nenhum ponto final. Trilhas novas e a necessidade de críticas e ponderações sobre o encontro desta linguagem com o Mercado e a possibilidade de uma reorganização no circuito.

Referências

- LIPOVETSKY, G. & SERROY, J. A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- GREFFE, Xavier Arte e mercado. (org. Teixeira Coelho) tradução Ana Goldberger. - 1. ed. - São Paulo. Iluminuras : Itaú Cultural, 2013.
- OSÓRIO, Luiz Camillo (org). Abraham Palatnik. Cosac Naify. 2004, p.102.
- COUCHOT, Edmond e BRET, Michel. *Les Pissenlits* (1989). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NUOsV7Jptsg>
- KOBIELA, Dorota e WELCHMAN, Hugh . Loving Vincent, 2016. Disponível em: <http://join.lovingvincent.com/>
- Museu Cândido Portinari. Disponível em: <http://www.museucasadeportinari.org.br/TOUR-VIRTUAL/>
- Projeto ATRAVES.TV. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC8nBI-gI-ia-0jpXTCpTKdIg>