

Artigos

Ex(s) paços críticos: memória e diálogos de uma exposição online

Critics

Ex(s) pacios críticos: memoria y diálogos de una exposición online

Priscila Cunha Almeida Arantes¹, Marcus Bastos¹

RESUMO

Com a pandemia do COVID-19, o ambiente online se tornou um espaço sem precedentes de difusão de arte e cultura. Claro que os formatos usados não são inéditos. Muitas vezes, eles nem são tão interessantes quanto experiências anteriores feitas com o intuito de explorar as possibilidades da cultura em rede, conforme ela se constitui. Por este motivo, o foco deste artigo é voltado para práticas menos convencionais que se desenvolvem no ambiente da arte contemporânea, especialmente nas linguagens de acontecimentos efêmeros (um campo variado que abrange de poesia sonora e performance às artes da transmissão e mídias locativas). Visando discutir estas questões o presente artigo investiga o projeto curatorial Ex(s)paços Críticos, desenvolvido no ambiente virtual junto ao Paço das Artes, bem como produções e sites que arquivam e circulam a arte na rede.

Palavras-chave: Curadoria; Arte em rede; Paço das Artes; Arte contemporânea

ABSTRACT

With the COVID-19 pandemic, the online environment has become an unprecedented space for the dissemination of art and culture. Of course, the formats used are not new. Often, they are not even as interesting as previous experiences made in order to explore the possibilities of network culture, as it is constituted. For this reason, the focus of this article is on less conventional practices that develop in the contemporary art environment, especially in the languages of ephemeral events (a varied field that ranges from sound poetry and performance to the arts of transmission and locative media). Discuss these issues this article investigates the curatorial project Ex (s) paços Críticos, developed in the virtual environment next to Paço das Artes as well as productions and sites that archive and circulate art on the net.

Keywords: Curatorship; Network art; Paço das Artes; Contemporary art

RESUMEN

Con la pandemia de COVID-19, el entorno online se ha convertido en un espacio sin precedentes para la difusión del arte y la cultura. Por supuesto, los formatos utilizados no son nuevos. A menudo, ni siquiera son tan interesantes como las experiencias previas realizadas para explorar las posibilidades de la cultura en red, tal como está constituida. Por esta razón, el enfoque de este artículo está en las prácticas menos convencionales que se desarrollan en el entorno del arte contemporáneo, especialmente en los lenguajes de los eventos efímeros (un campo variado que va desde la poesía sonora y la performance hasta las artes de la radiodifusión y los medios locativos). Discutir estos temas este artículo investiga el proyecto curatorial Ex (s) paços Críticos, desarrollado en el entorno virtual junto a Paço das Artes, así como producciones y sitios que archivan y hacen circular arte en la red.

Palabras clave: Curaduría; Arte en red; Paço das Artes; Arte contemporâneo

INTRODUÇÃO

Hoje é possível organizar, produzir e veicular informação de forma descentralizada a partir de qualquer ponto, isto é, a partir de um escritório doméstico, dispensando custos energéticos adicionais (como deslocamento de pessoas e coisas, estocagem e arquivo de informação-objetos), próprios das atividades industriais, racionalizando e economizando energia e espaço. (Júlio Plaza, 1983).

Com a pandemia do COVID-19, o ambiente online se tornou um espaço sem precedentes de difusão de arte e cultura. A disseminação do vírus foi uma espécie de catalizador que ajudou a extrapolar para fora dos ambientes especializados uma série de possibilidades em pauta desde o surgimento da Internet. Os sonhos de uma cultura amplamente acessível em conexões remotas toma forma, de modo irônico, no contexto de uma distopia em que o mundo é extremamente conservador e se vê submetido a uma crise sanitária de amplitude planetária. É a globalização do reacionário e do pânico diante da contaminação concretizando os desejos da contracultura libertária e atrevida.

Claro que os formatos usados não são inéditos. Muitas vezes, eles nem são tão interessantes quanto experiências anteriores feitas com o intuito de explorar as possibilidades da cultura em rede, conforme ela se constitui. Por este motivo, o foco deste artigo é voltado para práticas menos convencionais que se desenvolvem no ambiente da arte contemporânea, especialmente nas linguagens de acontecimentos efêmeros (um campo variado que abrange de poesia sonora e performance às artes da transmissão e mídias locativas).

A exposição **Ex(s)paços Críticos**, que conta com curadoria de Priscila Arantes e Marcus Bastos, busca alternativas criativas diante de um contexto em que a mediação digital da cultura atinge uma saturação e previsibilidade sem precedentes. Aproveitando o projeto inicial **Ex-Paço**, ambiente tridimensional para navegação on e off-line, **Ex(s)paços Críticos** coloca em rede duplas de artistas que nunca trabalharam juntos, e representam cruzamentos de geração, gênero, etnia, território e linguagens. O objetivo é estimular uma pesquisa coletiva em torno das possibilidades de criação artística online.

Neste contexto o presente artigo divide-se em duas partes: um percurso que resgata a memória do projeto **Ex-Paço** como forma de introduzir os temas que ele movimenta; uma análise crítica de sites que arquivam ou circulam arte na rede.

Memórias e Desdobramentos de um Ex(s)paço online

Ex(s)paços Críticos dá continuidade a um projeto que vem sendo desenvolvido há alguns anos junto ao Paço das Artes. Sob o nome de **Ex-Paço**¹, a idéia inicial, em 2016, na ocasião da saída do Paço das Artes da sua sede na Cidade Universitária, era mapear em 3D a arquitetura daquele endereço onde a instituição

¹ O Projeto Ex-Paço foi idealizado por Priscila Arantes e Sergio Nesteriuk em 2016.

esteve por mais de duas décadas. O título do projeto resgatava não somente o nome do Paço das Artes, mas o fato de que aquele ambiente já não pertencia mais a instituição.

Em janeiro de 2020, na inauguração da nova sede do Paço das Artes em Higienópolis, o projeto **Ex-Paço** ganhou uma segunda versão onde os visitantes eram convidados a percorrer, em realidade virtual, todas as sedes que fizeram parte da trajetória do Paço das Artes em seus 50 anos de existência. Por possuir uma trajetória nômade e inconstante, a ideia da versão apresentada no início de 2020 era a de não somente resgatar a história e a memória do Paço das Artes, e as diferentes sedes por onde a instituição esteve presente, mas, especialmente, criar um projeto que pudesse ser um disparador de uma política contra o esquecimento institucional.

A versão atual do ambiente foi pensada em um momento extremamente crítico, em função da pandemia de COVID-19. O mesmo já havia acontecido nas versões anteriores, desenvolvidas em momentos importantes para a instituição — na primeira versão, em 2016, quando o Paço das Artes foi convidado a se retirar da sua sede na cidade universitária; na segunda versão, em 2020, quando o Paço das Artes inaugura sua nova sede.

Os museus foram uma das primeiras instituições fechadas pelas medidas de prevenção ao contágio pelo coronavírus e vêm enfrentando inúmeros desafios. Com a abertura restrita em função da pandemia, muitas instituições tiveram que repensar sua programação voltando-se para ações nas plataformas digitais. Não se trata, evidentemente, de transpor para o espaço digital projetos que seriam feitos no espaço físico, mas de pensar novos formatos curatoriais e de apresentação cultural que possam oferecer um espaço de experiência efetivo junto ao público no espaço virtual.

Obviamente a discussão e a utilização dos meios digitais em sua relação com o campo da arte e da cultura não é recente. Museus digitais, exposições em plataformas virtuais, utilização de realidade aumentada e realidade virtual para a produção de conteúdos culturais, catalogação de acervos artísticos e desenvolvimento de banco de dados para obras de arte são algumas das estratégias que encontramos em museus dentro e fora do Brasil. Um dos exemplos pioneiros é a Casa das Rosas, que promoveu ações *online* com curadoria de Lucas Bambozzi, durante toda a gestão de José Roberto Aguilar, entre 1995 a 2002.

É dentro deste novo contexto que nasce o projeto atual e que, diversamente das versões anteriores, integra, no ambiente virtual da atual sede do Paço das Artes, produções de 11 artistas convidados especialmente para o projeto, entre nomes com um percurso mais estabelecido no circuito das artes e um jovem artista incluído como aposta da curadoria. O nome da mostra, **Ex(s)paços Críticos**, tem duplo significado: pensar criticamente o ambiente virtual e apresentar discussões pertinentes ao campo da contemporaneidade, em um momento crítico para a cultura e o país.

O projeto foi pensado integralmente para ocupar o ambiente virtual; desde a criação de uma plataforma para a navegação na exposição, desenvolvida pelo designer Guilherme Falcão, até a

implementação das obras inéditas pensadas para este ambiente e que contaram com o apoio de uma equipe técnica de alunos da Universidade Anhembi Morumbi, lideradas por Sérgio Nesteriuk.

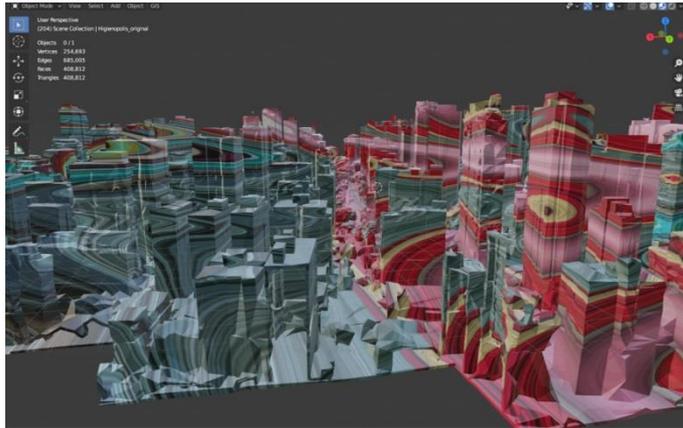
As temáticas dos artistas convidados dialogaram com questões diversas: memória, história, processos de colonização, dentre outras discussões críticas da contemporaneidade. Em **O mundo arde**, por exemplo, a dupla Ana Maria Tavares e Dino Vicente fazem uma alusão ao caos vivenciado no mundo em 2020. Nas palavras dos artistas:

O mundo ardeu e arde ainda. Ardeu de fogo, ardeu de vírus, ardeu de indiferença, de inverdades. Arde... e vai durar. O Mundo Arde. Não sabemos por quanto tempo, mas já sabemos que deixará marcas na memória, na pele, nos sentidos. Nossa paisagem se transformou, tornou-se fogo, secou e secará mais ainda. Secaram os rios, secou a fauna, secou a flora; desidratou as relações e ficamos sós. E o vento quente expulsou animais e pessoas para fora de seus habitats. 2020 enclausurou e desidratou vidas. 2020 arde na política, arde nos valores. Queima as florestas, inflama as vidas. Inflamou a terra. Ardeu fora e arde dentro de cada um de nós, até mesmo sem que se saiba. Queima. Como lidar com esse borbulhar vulcânico que parece nos inflamar por dentro e por fora?



O mundo arde, Ana Maria Tavares e Dino Vicente

Andres Burbano, Fernando Velazquez e Pierre Puente apresentam **Sãotá**, um trabalho que consiste em um ambiente 3D para web, em que se fundem 2 bairros de São Paulo (Higienópolis e Paraisópolis) e dois de Bogotá (La Candelaria e Chapinero), que se caracterizam por apresentarem perfis socioeconômicos opostos. O projeto é um apelo à subjetividade na interpretação do big-data e seu processamento algorítmico. Nele busca-se questionar a aparente objetividade dos dados e dos algoritmos que os articulam, e evidenciar a necessidade de elaboração de metodologias de viés subjetivo que articulem o território desde perspectivas humanistas e não meramente econômicas. Com a criação desta meta-cidade visível e navegável, mas inexistente e à deriva, o projeto procura expor algumas das camadas invisíveis, mas essenciais, para a compreensão do território e do espaço aéreo urbano.



Sãotá, de Andres Burbano, Fernando Velazquez e Pierre Puente

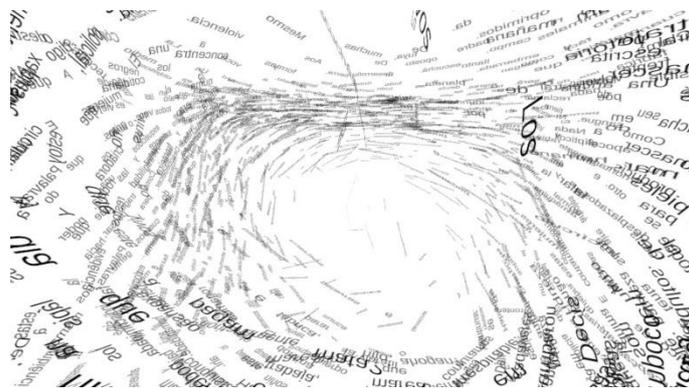
Já **JardimDeEpicuro_EmChamas** é um encontro entre a artista performer Dani Dini e a artista computacional Tania Fraga. A partir do diálogo entre a obra dessas duas artistas foi criada uma instalação site-specific no Atelier Tania Fraga. Veiculado online, simultaneamente, em várias redes sociais, o site-specific se expande do espaço físico do atelier ao espaço das redes. **JardimDeEpicuro** é uma obra em realidade virtual com interface cérebro computador, com domínios prenes de flores, de inseminação de vida por polinização e de renovação, caracterizando uma realidade dionisíaca. A instalação traz o diálogo entre virtualidade e fisicalidade, que se recombina mutuamente. Durante o processo de interlocução e desenvolvimento do trabalho – em consonância com o que vem acontecendo no meio ambiente brasileiro, com incêndios em muitas regiões do país – as artistas reformularam a obra citada, trazendo essa questão para o ambiente desenhado.



JardimDeEpicuro_EmChamas , Dani Dini e Tania Fraga

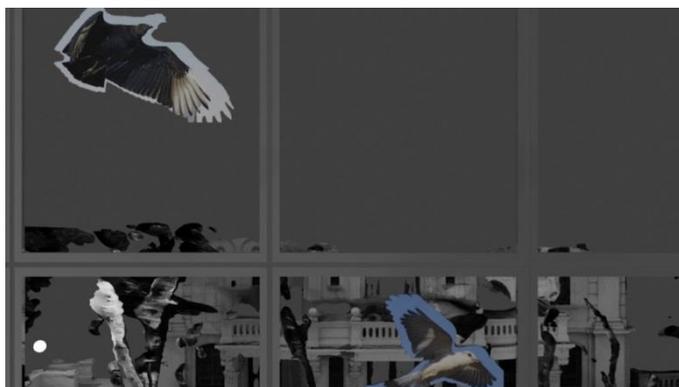
Em **DE REVUELTA / MINHA PALAVRA**, Daniel Lima e Gabriela Golder criam um projeto que parte de um diálogo entre duas perspectivas, duas etnias, dois gêneros, duas línguas, duas nações. A partir de uma visão anticolonial, se enredam em revolta duas concepções autorais em que palavras representam desejos, imaginários, utopias, distopias, forças de destruição e criação. Não há resposta evidente, não há caminhos

traçados, só um labirinto, uma tempestade, uma armadilha ou possibilidade, permanecer no limite, continuar ou decifrar a saída.



DE REVUELTA / MINHA PALAVRA, Daniel Lima e Gabriela Golder

Por fim, **Nhnhô** é um documentário experimental de Giselle Beiguelman e Ilê Sartuzi, que faz uma releitura, como uma espécie de reescritura, da história de São Paulo, a partir da arquitetura do Palacete de Nhnhô Magalhães, em Higienópolis; atual sede do Paço das Artes. No vídeo, uma câmera atravessa os ambientes da casa vazia, reconfigurados por fotogrametria, enquanto um narrador cruza o personagem com a história do bairro e da cidade. Parte das imagens é colorizada por uma inteligência artificial colonizada que, ao tomar como referência bancos de imagem europeus, conferem às imagens de época tonalidades que espelham o olhar que as elites tinham (e têm) sobre si e o país.



Nhnhô, Giselle Beiguelman e Ilê Sartuzi

A mediação online da arte contemporânea efêmera

Os arquivos e acervos voltados para a arte contemporânea efêmera são um bom ponto-de-partida para entender as possibilidades de mediação de conteúdos culturais nas redes. Além de buscarem explorar de forma mais consistente as tecnologias mais avançadas da época em que são criados, por circunstâncias totalmente arbitrárias, sua análise permite entender a passagem da primeira Internet à chamada web 2.0 — o que implica um momento de acesso de conteúdo em rede através de computadores que navegam por sites e

outro de dispositivos variados, incluindo celulares e tablets, e ambientes também diversos, incluindo aplicativos e redes sociais.

Um dos acervos que inclui obras de arte contemporânea efêmera mais antigas disponíveis na Internet é a **UbuWeb**², criada por Kenneth Goldsmith. Em **Duchamp is My Lawyer**, ele conta que o site foi fundado em 1996 como uma “biblioteca pirata nas sombras, consistindo em centenas de milhares de artefatos de vanguarda disponíveis para download gratuito”³. Goldsmith esclarece que:

Pela letra da lei, o site é ilegal; nós violamos normas de direitos autorais abertamente e quase nunca pedimos permissão. A maioria das coisas no site é pilhada, extraída e surrupiada de outros lugares, então republicada. Nós nunca fomos processados — nem mesmo chegamos perto. UbuWeb funciona sem dinheiro — nós não recebemos, nós não pagamos, nós não tocamos; você nunca vai encontrar um anúncio, um logo ou uma caixa de doação. Nós nunca nos inscrevemos para um apoio ou aceitamos um patrocínio; nós continuamos felizmente desfilados, nos mantendo livres e limpos, nos permitindo fazer o que nós queremos fazer, da forma que queremos fazer. Mais importante, UbuWeb sempre foi e sempre será aberta e gratuita para todos: não são necessárias senhas ou afiliações. Todo o trabalho é voluntário; nosso espaço em servidor e largura de banda são doados por um grupo de intelectuais zeladores de pensamento semelhante que acreditam no acesso livre ao conhecimento. Uma economia da dádiva de plenitude com uma forte ênfase na educação global, UbuWeb é visitada diariamente por décimos de milhares de pessoas de todos os continentes “⁴.

A ideologia inovadora reverbera o entendimento da rede como uma biblioteca de acesso universal, expressa nas primeiras concepções da Internet. Há incontáveis textos sobre o tema, portanto optar por um artigo recente de Douglas Rushkoff para tratar do assunto é tão cômodo quanto arbitrário. Em *The Internet is Acid, and America is Having a Bad Trip*, ele resgata o universo de seu primeiro livro, **Cyberia** — “todo um confluxo de novas abordagens para navegar o mundo”, que “não era apenas uma revolução tecnológica, mas um renascimento cultural envolvendo tudo desde física quântica a matemática do caos à RPG de fantasia e hipertexto”⁵.

No livro, Rushkoff propõe um movimento emergente que transfere os ideais da contracultura para o ambiente computacional. A **UbuWeb** não é literalmente relacionada a este contexto, mas seu formato é uma mistura de resgate de práticas iconoclastas das vanguardas que ela veicula com os sonhos desta cultura em rede emergente. Em *The Internet is Acid*, *Rushkoff* resume de forma (sem trocadilhos) um pouco ácida, mas realista, este ambiente:

² <https://ubuweb.com/>

³ Goldsmith, Kenneth. **Duchamp is my lawyer**. Nova Iorque: Columbia University Press, 2020. p. 11.

⁴ Idem, p. 11-2.

⁵ Rushkoff, Douglas. *The Internet is Acid, and America is Having a Bad Trip*. In: **Medium**. Setembro de 2018. Disponível em <https://medium.com/team-human/the-internet-is-acid-and-america-is-having-a-bad-trip-fa0864c3ef1e>. Acesso em 29 de Outubro de 2020.

O conjunto e a configuração original da tecnologia digital é um fio em uma tapeçaria cultural maior. Ele foi caracterizado por uma intenção mais elevada para a humanidade, o planeta e a própria fábrica da realidade. Sim, ele era às vezes pateta, crédulo, e chapado — mas também era progressivo, idealista, e esperançoso⁶.

Este aspecto progressivo e idealista move a **UbuWeb** em seu sonho de levar o biscoito fino das vanguardas às massas mundiais. Este desejo se reflete no desenho de interface do site. A estrutura é simples, lembrando os antigos diretórios disponíveis nos primeiros portais de Internet, se eles fossem repaginados com as premissas da Bauhaus em mente. Todavia, este visual não ecoa por completo na navegabilidade, provavelmente por falta de estrutura da **UbuWeb**. Cada área do site passa por pequenas variações de elementos, o que provavelmente reflete diferentes épocas em que elas foram criadas, sem que houvesse uma homogeneização do conteúdo (e, talvez, também um despojamento irônico que despreza padrões rígidos).



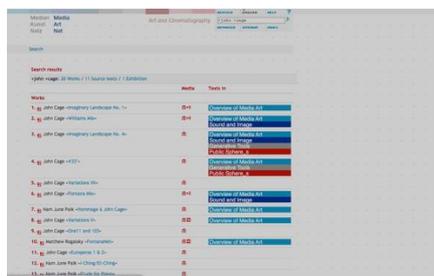
O conteúdo está organizado por categorias, que agrupam listas de artistas. Não há ordem alfabética ou qualquer outro tipo de organização aparente, de onde se infere que possivelmente os artistas são listados na ordem em que foram inseridos no site. Além disso, o site oferece um mecanismo de busca simples. Os verbetes dedicados a obras e artistas também é variável, ajustando-se ao conteúdo disponível, que é bastante eclético, indo de textos e imagens, a sons, vídeos e cartuns. A Ubuweb mistura aspectos convencionais de acervos com um formato inovador — especialmente no que se refere ao conteúdo disponível e ao formato de direitos autorais.

Com uma perspectiva bastante diferente, outro acervo de conteúdos online que inclui obras de arte contemporânea efêmera é o **MedienKunstNetz**⁷. Concebido por Dieter Daniels e Rudolf Frieling, e comissionado pelo Goethe Institut e pelo ZKM, com financiamento do BMBF, o site é até hoje um dos ambientes mais bem projetados para a pesquisa online sobre um grande grupo de artistas. O **MKN** oferece que a Internet tinha de melhor quando foi lançado, combinando a possibilidade de navegação por temas com uma busca que antecipa características das mídias sociais, ao oferecer grupos de temas e indicar as mídias resultantes por meio de ícones.

⁶ Idem.

⁷ <http://www.medienkunstnetz.de/>

O site era tão avançado que até hoje se sustenta como uma ferramenta consistente, com conteúdo de grande interesse, além de interface e ferramentas que permitem uma boa experiência adequada mesmo diante dos novos ciclos tecnológicos que o sucederam. Um dos recursos pioneiros é a página inicial em que há um sorteio aleatório da obra a ser exibida. Na época, este tipo de recurso era obtido com scripts, os sites ainda não eram dinâmicos. Mas o conceito de uma página inicial que muda a cada acesso já estava presente.



Diferente da **UbuWeb**, o **MedienKunstNetz** só publica material autorizado, e procura manter um rigor acadêmico nos conteúdos tirados de catálogos e livros inseridos em seus verbetes. Por isso, não tem obras, apenas fotos e trechos, além de muito material crítico. O visual também é limpo. O uso de padrões pontilhados sugere um design ligado ao universo tecnológico, pela recursividade e precisão das formas, que progridem em retângulos que mudam de cor, aliando repetição e variabilidade. É um site de transição entre a primeira internet e a chamada web 2.0, na medida em que ainda tem uma implementação estática, mas sugere muitos dos recursos que logo em seguida se tornariam padrão dos ambientes de auto publicação.

Um aspecto a ser levado em conta em ambos os sites é um vínculo com certo aspecto visual típico da cultura impressa, algo que era comum na primeira Internet. Assim como era praxe — que perdeu mesmo em casos que perderam o sentido — usar lixeiras para indicar a operação de apagar arquivos e disquetes para salvar, a estrutura destas páginas da primeira internet também lembravam páginas de jornais, revistas ou enciclopédias⁸. Levando em conta a pergunta que motiva este artigo — como criar exposições de arte que explorem de forma criativa o ambiente digital saturado de soluções muito parecidas entre si, em decorrência da pandemia de COVID? —, estes arquivos servem como pontos-de-partida remotos, que permitem entender como a lógica de mostrar arte na web vai se desenvolvendo, mas não oferecem caminhos estimulantes quando se considera as possibilidades atuais.

Um ambiente voltado para a arte contemporânea efêmera que indica a passagem à Web 2.0 é a **Plataforma Videobrasil**⁹. O site é um híbrido entre os dois momentos da Internet. Sua página inicial é uma esfera que representa visualmente todas as ligações disponíveis em seu banco-de-dados, permitindo que o usuário a gire e amplie para tomar contato com o conteúdo disponível. Os círculos que compõe esta esfera são clicáveis. Na página escolhida, o conteúdo é mais próximo aos exemplos anteriores. Na lateral esquerda,

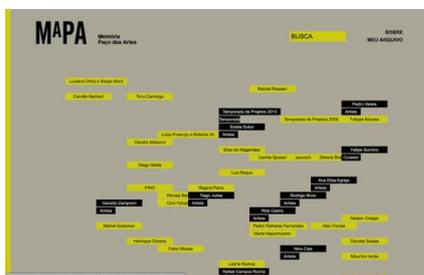
⁸ Cf. Bastos, Marcus. **Palavr(a & i)imagem**. Acordes semióticos, do impresso ao digital. São Paulo: PUC-SP, 2000. *Mestrado em Comunicação e Semiótica*.

⁹<http://plataforma.videobrasil.org.br/>

há um fragmento da esfera, que aparece ampliado, permitindo entender mais facilmente a rede de relações da obra escolhida. Na lateral direito, é possível ver a sinopse da obra, imagens e vídeos.

Do mesmo modo que no **MedienKunstNetz**, por motivos jurídicos, em geral o conteúdo disponível são documentos de processo ou relativos à fortuna crítica das obras. Em alguns casos, quando o artista publicou a obra em seus canais, ela aparece embutida na plataforma. Com exceção da página inicial, que oferece dificuldade de escolha, fazendo com que o primeiro clique leve à uma obra praticamente aleatória, o visual é bastante limpo. A combinação de técnicas de visualização de dados e um design ao mesmo tempo moderno e econômico tornam o site bastante atual e atraente. Comparado aos exemplos anteriores, há uma distância da cultura impressa, na medida em que a navegação se torna mais reticular e relacional.

Com lógica semelhante, o **MaPA** — Memória Paço das Artes¹⁰, idealizado e concebido por Priscila Arantes, também é um site híbrido entre os dois momentos da Internet. Sua página inicial é dinâmica, mudando cada vez que o usuário acessa seu endereço. Ela é composta de nomes clicáveis de artistas e curadores incluídos no ambiente¹¹. Com o *mouse* sobre um deles, ativa uma rede de relações. Esta forma de navegar já não tem mais relação com a cultura impressa. Pelo contrário, expressa um pensamento em rede. Nas páginas internas, o mapa é mais próximo aos exemplos anteriores, com menu superior organizado a partir dos temas do site, e menus laterais em ordem cronológica e alfabética, emoldurando um grupo de conteúdo composto de textos e imagens que compõe o verbete selecionado.



Os ambientes da arte contemporânea efêmera

Num exame inicial do universo de exposições de arte contemporânea efêmera, é possível reunir essas manifestações em três tipos principais: o uso de ambientes existentes; a infiltração ou *hackeamento* de ambientes existentes; o desenvolvimento de ambientes. Os arquivos e acervos discutido até aqui se encaixam em geral na categoria do desenvolvimento de ambientes, ainda que no caso dos sites mais antigos esta divisão não se sustente de forma tão rigorosa. Nos primórdios da internet, ainda não existiam sistemas de auto publicação e vivia-se certa utopia em torno de conteúdos mais livres. Por isso, em geral criar um site implicasse na concepção de sua arquitetura e criação das páginas, e as práticas de *hackeamento* eram mais

¹⁰ <https://mapa.pacodasartes.org.br/page.php?name=principal>

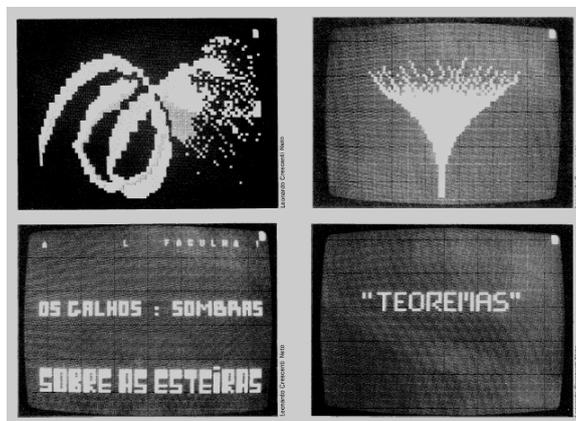
¹¹ Na prática, estes nomes são TAGs, as palavras-chave estruturais que se tornaram comuns nos sistemas de auto publicação. As TAGs de um blog ou página para publicar vídeos funcionam como as antigas palavras-chave dos mecanismos de busca estáticos, com uma diferença. Elas são estruturalmente associadas aos conteúdos, e a lista de coisas “penduradas” embaixo de uma determinada TAG vai aumentando ao longo do uso do site.

restritas. Parte dos exemplos analisados a seguir foram apresentados por Gabriel Menotti em palestra sobre curadoria online antes e depois da pandemia, na Semana de Abertura do Semestre do curso de Comunicação e Mídias da PUC-SP.

Exposições que fazem o uso de ambientes existentes

O uso de ambientes existentes para acolher obras de arte não começou com a Internet. Um precursor que merece ser lembrado é o videotexto. Um dos principais pesquisadores desta tecnologia, Julio Plaza escreveu o livro **Videografia em Videotexto** para discutir os processos de tradução de arte e poesia para este ambiente. Ele esteve envolvido em muitas experiências em que o ambiente do videotexto era usada para medir obras de arte. Em geral eram situações em que os terminais de acesso ficavam disponíveis em museus e instituições, fazendo com que fosse necessário o acesso do público ao circuito das artes¹².

Em seu texto para o catálogo da **17ª Bienal de São Paulo**, Plaza antecipa aspectos importantes do pensamento relativo ao uso de ambientes digitais como espaços da arte. Ele discute o caráter híbrido e compacto das novas linguagens, algo que vai ser importante depois no ambiente da Internet. A síntese de todas as linguagens pelo código binário e a necessidade de criar pacotes leves, que não dificultem a transmissão, são formuladas de maneira clara por Plaza, fazendo com que seu texto delimite o vocabulário usado posteriormente pelos principais pesquisadores da área.



Em sentido horário, obras de Ana Maria Tavares, Alex Flemming, Philadelpho Menezes e Mario Ramiro, em curadoria de Julio Plaza na **17ª Bienal de São Paulo**: nos anos 1970 e 1980 houve uma grande

¹² Este tipo de lógica era decorrente do pouco acesso à esta tecnologia. Ele perdurou até muito tempo depois, apesar de atualmente parecer estranho. Mas, mesmo na 25ª Bienal de São Paulo, já nos anos 2000, foi usada a estratégia de manter terminais de Internet para o acesso às obras de Net Arte. Nas primeiras edições do Arte.Mov, festival internacional de arte em mídias móveis que aconteceu entre 2006 e 2011, os celulares com configurações necessárias para executar as obras expostas eram distribuídos ao público. Parece um passado remoto, mas não faz tanto tempo que o acesso à tecnologia ainda era um impeditivo para a fruição de obras com certos recursos tecnológicos.

inquietação na pesquisa com arte e tecnologia na cidade, de forma que artistas dos perfis mais diversos exploraram suportes então emergentes, promovendo uma riqueza de usos sem precedentes.

As inovações de **Arte e Videoetexto** não se restringem ao campo conceitual ou curatorial. Conforme o texto publicado por Plaza no catálogo da Bienal, fica claro que se trata da primeira experiência na instituição de transmissão de obras de arte em formato remoto — algo que acontece internacionalmente desde os anos 1920, com a transmissão por rádio da obra **The Ocean Flight**, de Bertolt Brecht, no Festival de Música de Baden-Baden e a intervenção pioneira de Flavio de Carvalho na TV, em 1957¹³.

Com o surgimento da Internet este tipo de intervenção vai se tornar mais comum. Mas, como foi dito anteriormente, na primeira Internet era preciso criar os próprios sites. Um dos primeiros ambientes que surge como opção de uso é o **Second Life**. Através da Galeria NOEMA, Giselle Beiguelman vai explorar este espaço como um ambiente para a circulação de arte digital, tanto pela difusão de trabalhos existentes quanto pela criação de obras específicas.

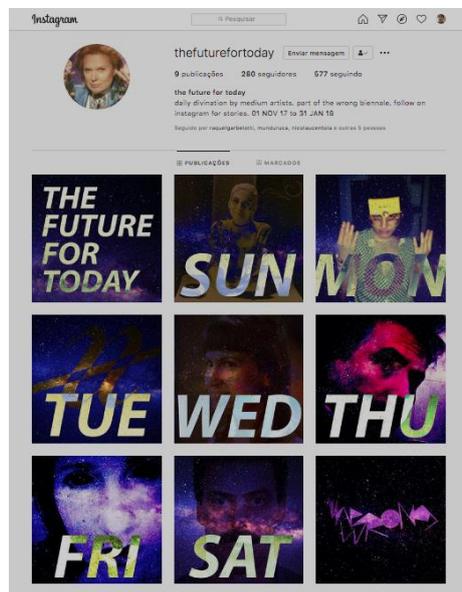
Arquiteturas Improváveis, de Giselle Beiguelman e Vera Bighetti, é um dos exemplos destas obras criadas especialmente para o ambiente 3-D do Second Life. Criado em 2007, para a exposição **Memória do Futuro**, no Itaú Cultural, propõe “ambientes arquitetônicos que assumem *a cara do público*, ao serem modificados pela presença dos visitantes, por meio de mutações em suas cores e texturas que transformam nossas arquiteturas improváveis”. Isto acontece por meio de esculturas “de imagens transitórias, baseadas em materiais líquidos e gasosos, sem portas ou janelas, é um convite à exploração por sentidos emergentes no contexto do espaço imersivo”.

A obra trabalha com a premissa de evitar o mimetismo típico dos ambientes 3-D, no que antecipa características da próxima categoria de exposições que será discutida, a da ocupação ou *hackeamento* de ambientes existentes. Ao criar arquiteturas impossíveis de serem construídas no mundo real expande as possibilidades da construção, criando estruturas em que a maleabilidade e a fluidez são resultados da ausência de materialidade dos objetos digitais usados.

As coisas começam a mudar de forma significativa no mundo online com o surgimento de agregadores de *links* como o **del.icio.us**, sites que vão antecipar a lógica das redes sociais, como o **MySpace**, e sites de auto-publicação de conteúdo, como o **YouTube**. É o prelúdio do que será chamado de web 2.0. Explorando as possibilidades destes ambientes, Giselle Beiguelman, então curadora do Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, vai criar, em 2009, uma série de exposições online que exploram as possibilidades destes ambientes, por meio de festivais como o **HTTPTags**, **HTTPVideo** e **HTTPSom**. Diferente de **Arquiteturas Improváveis**, neste caso não há intervenção nos ambientes, que são usados por seu potencial de reunir grande conteúdo publicado. São experiências que antecipam certo alargamento do termo

¹³ Cf. Leite, Rui Moreira. **Flavio de Carvalho**: Media Artist Avant la Lettre. Leonardo Online. <https://www.leonardo.info/isast/spec.projects/MoreiraLeite/moreiraleite.html>

curadoria, que vai acontecer como reação à explosão informacional nas redes, que torna necessário organizar de forma compreensível os conteúdos disponíveis.



Já na lógica das redes sociais, **The Future for Today**, é uma curadoria de Gabriel Menotti para o Instagram. Explorando uma lógica de curadoria como dispositivo que desenvolve deste a criação do **Corta Curtas**, com o CineFalcatrúa, Menotti propõe um uso radical do ambiente escolhido. Ele explora as possibilidades do Instagram como forma de subverter as expectativas em relação às exposições. Os *posts*, duradouros, são usados para anunciar as obras. Os *stories*, efêmeros, são o recurso usado para as obras propriamente ditas. Ao contrário das exposições em instituições, que duram meses, **The Future for Today** tem obras que duram 24 horas e não deixam rastro. Ironicamente, a única memória existente não é um registro do que aconteceu, mas os anúncios do que se daria.

Ocupação, Infiltração ou Hackeamento de Ambientes Existentes

A ocupação, infiltração ou *hackeamento* de ambientes existentes surge no contexto de exploração da arte fora do contexto do cubo branco. Os artistas que se engajam nesta proposta vão explorar a mídia como um espaço criativo¹⁴. O projeto pioneiro desta possibilidade, no Brasil, é **Arte Acesa**, curadoria de Ana Maria Tavares para a Pinacoteca do Estado, em 1982. Assim como a participação de Julio Plaza na Bienal de São Paulo, trata-se de uma intervenção a partir do ambiente institucional da arte, o que nem sempre é o caso neste contexto. Este tipo de fricção tem potência significativa, na medida em que tenciona os próprios ambientes artísticos, obrigando seu aparato institucional a repensar seus limites e possibilidades.

¹⁴ Cf. Ramiro, Mario. **Between Form and Force**: Connecting Architectonic, Telematic and Thermal Space. Leonardo Online. <https://www.leonardo.info/isast/spec.projects/ramiro/ramiro.html>

Usando “um conjunto de computadores que tem como terminal um painel luminoso de 7 x 14m, que permite a reprodução de imagens fixas ou de animação para anúncios e comerciais”¹⁵, a exposição recebeu obra de artistas e poetas na esquina das Avenidas São João e Prestes Maia. Participaram do **Arte Acesa** Augusto de Campos, Carmela Gross, Julio Plaza, Monica Nador, Regina Silveira e Roberto Sandoval, entre outros.

Outra experiência de ocupação de ambientes existentes foi o projeto Calhau, curadoria de Giselle Beiguelman e Facundo Guerra. Conforme artigo de Priscila Arantes publicado no **Canal Contemporâneo**, “a proposta do projeto /.../ consistiu em criar uma infiltração ocupando buracos da programação de anúncios publicitários online e de painéis eletrônicos situados na paisagem urbana, com *banners* (faixas publicitárias utilizadas na internet) desenvolvidos por 25 criadores que atuam na interface entre arte, mídia e tecnologia”.

O mesmo texto explica que Calhau, “[n]o jargão jornalístico, designa matérias engavetadas e não utilizadas. Na mídia eletrônica, significa o espaço não comprado por anunciantes e geralmente preenchidos com propagandas do próprio provedor. Enfim, na web, calhau é o espaço da comercialização que responde à lógica do mercado capitalista informacional e ao universo do e-biz”. Esta aproximação entre arte e publicidade também implica romper com as expectativas do público dos veículos de mídia envolvidos, inserindo em seu cotidiano provocações poéticas inesperadas.

Em termos de intervenção em rede, o *hackeamento* que a performance digital *Internet Imperialism* faz do Google explora possibilidades de uso não autorizado dos ambientes em rede, no que a artista que criou a obra chama de arte para motores de busca. Trata-se de um modelo 3-D associado por meio de métodos que geram ambiguidade impossível de distinguir pelos motores de busca a um site falso chamado Frieze-Los-Angeles. Quando as pessoas buscam pela feira, a maior parte dos resultados leva ao modelo 3-D criado por Gretchen Andrews, levando o usuário a crer que se trata do prédio onde acontece a conhecida exposição de arte.

Como Andrew também usa técnicas para gerar relevância de busca para seu site falso e começou a publicar estes conteúdos muito antes da Frieze, no momento em que a feira percebeu a intervenção e começou a trabalhar em sua presença digital visando reverter a situação, já era tarde demais. Mesmo com o uso de anúncios pagos, a posição no ranking de busca não superou as de *Internet Imperialism*, mostrando que o imperialismo nas redes não decorre de poder econômico ou reconhecimento institucional, mas de métricas que são mais compreendidas por máquinas que por homens.

Outra exposição que explora as possibilidades da rede de forma estrutural é **Real Time Constraints**. Trata-se de uma coletiva incomum, que procura formas de intervir criticamente no modo como as pessoas usam as redes de forma exagerada hoje em dia. Por meio de um plugin para ser instalado nos navegadores dos usuários, seus computadores se transformam numa galeria temporária. Durante a navegação, começam

¹⁵ Cf. Tavares, Ana Maria. **Carta convite para Arte Acesa**. Acervo da Artista.

a abrir pop-ups com intervenções que procuram conscientizar as pessoas a respeito do uso excessivo de dispositivos conectados, no que o texto de apresentação chama de uma intervenção *benevolente*.

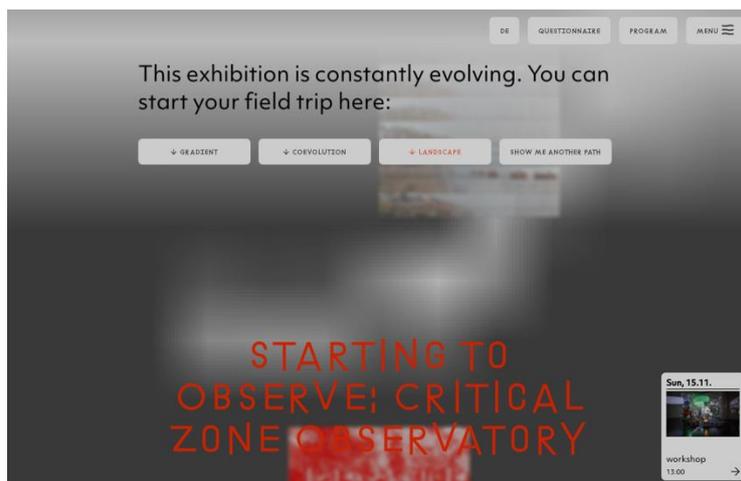
Desenvolvimento de Ambientes Específicos

Várias exposições desenvolvem os próprios ambientes. Um exemplo é o portal Whitney Artport. Lançado em 2001, comissionou projetos de arte em rede com lançamento mensal, constituindo um dos principais acervos de obras originais deste gênero numa instituição de arte contemporânea. A arte em rede representa desafios no âmbito institucional, pois além de seus objetos serem muitas vezes efêmeros, os sites dos artistas estão disponíveis na Internet para acesso amplo (e não faz sentido que seja de outra forma).

Em sua primeira interface (atualmente disponível como um acervo na página do museu) o Whitney Artport está organizado de forma que lembra um diretório simplificado. Os projetos estão listados um abaixo dos outros, do mais recente para o mais antigo. Os links estão formatados como botões, num estilo de design que remete de forma direta à época de seu desenvolvimento. Eles dão acesso a uma bio do artista e um pop-up onde já está disponível a obra propriamente dita. O Artport deixa perceber uma contradição já apontada da arte na Internet, pois as obras são sites que podem ser acessados diretamente a partir de seus endereços de hospedagem. São obras comissionadas que, publicadas, tornam-se públicas.

O Artport permite ver de forma sintética uma história da arte na Internet e das próprias tecnologias em rede. Há projetos fora do ar, como se fossem testemunhos da efemeridade dos ambientes midiáticos. E a sequência de obras revela como a rede foi se desenvolvendo, passando por linguagens que vão do jogo baseado em texto à experiências pioneiras de visualização de dados. Em termos de ambiente online é extremamente simples, mas a complexidade da proposta decorre do fato de serem trabalhos comissionados, fazendo com que o projeto seja um dos principais responsáveis pela inserção das artes em rede no ambiente museológico.

Bem mais recente é **Critical Zones**, exposição do ZKM que se reconfigura com a abertura planejada, em decorrência da pandemia de COVID-19. A tour guiada no Instagram mostra as obras instaladas no espaço em meio a um processo de visitação embalado em máscaras e distanciamento social, o que leva a instituição a propor um Festival Streaming e um ambiente online que transformam o projeto em uma ação híbrida e, provavelmente, numa das ações mais consistentes de uso dos ambientes digitais no contexto da crise sanitária do coronavírus.



Em que pese o formato híbrido, Critical Zones desenvolve um ambiente bastante sofisticado, tanto em termos gráficos quanto em termos de arquitetura. A exposição permite caminhos paralelos de navegação, conforme o tema de interesse do usuário, e manteve-se em constante evolução ao longo de sua duração. Com os textos de apresentação e imagens ilustrativas integradas a um ambiente que permite um link direto para as obras incluídas, a interface de Critical Zones explora um formato radicalmente vertical que é coerente com a atuação situação em rede marcada pela presença massiva de celulares.

Ao passar por estes exemplos que exploram o uso, a ocupação ou o desenvolvimento de ambientes, ficam claras algumas das opções existentes para a difusão de conteúdo artístico nas redes. Algumas destas possibilidades foram levadas em contas durante o desenvolvimento de **Ex(s)paços Críticos**, buscando criar um formato capaz de se diferenciar da inundação de lives que tomou conta do circuito cultural em reação à pandemia da COVID-19. Este texto termina aqui, com um link para que depois de lido você (re)veja a exposição no site do Paço das Artes: <http://paçodasarte.com.br/exspacoscriticos>.

Bibliografia

EFIK ANADOL. **Melting Memories: Engram As Data Sculpture**. 2019. Disponível em: <https://vimeo.com/334754603>. Acesso em: 13/11/2020.

GOLDSMITH, Kenneth. **Duchamp is my lawyer**. Nova Iorque: Columbia University Press, 2020. p. 11. [1] Idem, p. 11-2.

KATY PERRY. **Tomorrowland Around the World**. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i65puYqFh6Q>. Acesso em: 13/11/2020.

LEITE, Rui Moreira. **Flavio de Carvalho: Media Artist Avant La Lettre**. Leonardo Online. 2010. Disponível em: <https://www.leonardo.info/isast/spec.projects/MoreiraLeite/moreiraleite.html> Acesso em: 12/11/2020.

LOST IN A GARDEN OF CLOUDS. Disponível em: <https://cloud.radical-openness.org/lost.html>. Acesso em: 13/11/2020.

RAMIRO, Mario. **Between Form and Force**: Connecting Architectonic, Telematic and Thermal Space. Leonardo Online. 1998. Disponível em: <https://www.leonardo.info/isast/spec.projects/ramiro/ramiro.html>. Acesso em: 11/11/2020.

ZKM KARLSRUHE. **Critical Zones**. Streaming Festival. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2dqNYHP4GaM>. Acesso em: 12/11/2020.

ZKM KARLSRUHE. **Critical Zones**. 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CDB8xHsI9bR/> . Acesso em: 12/11/2020.

ZKM KARLSRUHE. **Critical Zones**. 2020. Disponível em: <https://critical-zones.zkm.de/#/>. Acesso em: 12/11/2020.

1 - Priscila Cunha Almeida Arantes

PUC - Pontifica Universidade Católica.
<https://orcid.org/0000-0002-0500-0849>
priscila.a.c.arantes@gmail.com

2 - Marcus Bastos

PUC – SP
<https://orcid.org/0000-0003-3651-9923>
marcusbastosp@icloud.com