UNIVERSIDADE LUSÓFONA
CENTRO UNIVERSITÁRIO LISBOA

CONSTANÇA PÉREZ BABO LANÇA

O HIPEROBJETO ARTÍSTICO E A AUTONOMIA DA CURADORIA: NOVOS MEDIA E MODELOS EXPOSITIVOS

Orientador: Prof. Doutor José Bragança de Miranda

Universidade Lusófona – Centro Universitário de Lisboa

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2023

CONSTANÇA PÉREZ BABO LANÇA

O HIPEROBJETO ARTÍSTICO E A AUTONOMIA DA CURADORIA: NOVOS MEDIA E MODELOS EXPOSITIVOS

Tese defendida em provas públicas para a obtenção do grau de Doutora no Curso de Doutoramento em Arte dos Media e Comunicação, conferido pela Universidade Lusófona – Centro Universitário de Lisboa, no dia 09 de Outubro de 2023, perante o júri, nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: 289/2023, de 20 de junho, com a seguinte composição:

Presidente:
Prof. Doutor Victor Manuel Esteves Flores
Universidade Lusófona – Centro Universitário de Lisboa

Arguentes:
Prof. Doutor Nuno Coimbra Crespo
Universidade Católica Portuguesa - Porto
Profª. Doutora Ana Luísa Rito da Silva Rodrigues
Universidade do Minho
Profª. Doutora Maria Madalena Túbal Miranda
Universidade Nova de Lisboa

Vogais:
Prof. Doutor José Gomes Pinto
Universidade Lusófona – Centro Universitário de Lisboa
Prof. Doutor João Sousa Cardoso
Universidade Lusófona – Centro Universitário de Lisboa

Orientador:
Prof. Doutor José Bragança de Miranda

Co-Orientador:
Prof. Doutor Manuel Bogalheiro (membro não integrante do júri)

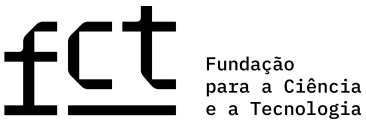
Universidade Lusófona – Centro Universitário de Lisboa

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2023

Este trabalho contou com o apoio da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT), e a República Portuguesa | Ciência, Tecnologia e Ensino Superior, através da Bolsa de Investigação para Doutoramento com a referência SFRH/BD/144033/2019.





À minha Mãe.

Agradecimentos

Ao meu Orientador, Professor Doutor José Bragança de Miranda, a quem devo a motivação e a coragem para me encaminhar para o imenso e labiríntico campo da técnica, da tecnologia e dos novos media, agradeço a orientação e o rumo. De modo inigualável guiou-me e abriu-me os horizontes, uma e outra vez, transformando, irremediavelmente, a minha visão do mundo.

Ao Prof. Doutor Manuel Bogalheiro que, na qualidade de meu Coorientador, procurou dar-me respostas mesmo às questões para as quais parece não as haver e que, enquanto amigo, foi um apoio contínuo durante todo o percurso.

A Lívia Nolasco-Rózsás que tão gentilmente me acolheu no ZKM, convidando-me a integrar um extenso e impressionante universo cultural, artístico e tecnológico. Enquanto intelectual, pensadora e criativa, tornou-se, para mim, uma referência.

Por último, à minha Mãe, a quem dedico esta Tese, que desde cedo me incutiu o valor da investigação, mas, sobretudo, do conhecimento e do saber, e que nutriu a minha confiança em mim mesma e a perseverança necessárias para esta viagem.

Índice.

Introdução.....10

Primeira Parte. Crise da Arte.....25
1.1. De Hegel a Duchamp.....27
1.1.1. Entre Hegel e o Modernismo Estético.....28
1.1.2 A Partir de Duchamp.....37
1.2. Do Readymade ao Pós-Moderno.....42
1.2.1. Pós-modernos e Contemporâneos.....43
1.2.2. Readymade e Tecnológicos.....57
1.3. Arte, Técnica e Tecnologia.....66
1.3.1. Percurso e Progresso.....66
1.3.2. Entre Estética e Tecnologia.....76
1.4. Novos Media e Novos Materiais.....86
1.4.1. Novos Media na Arte.....87
1.4.2. Novas Materialidades.....102
1.5. Os Hiperobjetos 116
1.5.1 Híbridos 117
1.5.2. O Hiperobjeto Artístico.....128
1.6. Da Contemplação à Imersão.....134
1.6.1. A Potência Relacional da Arte.....135
1.6.2. Um Novo Espectador.....145

Segunda Parte. A Autonomia da Curadoria.....160
2.1. O Lugar da Curadoria.....161
2.2. A Exposição.....174
2.3. A Curadoria dos Novos Media.....187
2.3.1. No Museu.....188
2.3.2. No *Online*.....200
2.3.3. Do White Cube à Black Box.....211

Terceira Parte. Novos Modelos Expositivos.....222
3.1. *Les Immatériaux*, Novos Materiais e Formatos Expositivos.....223
3.1.1. Os Imateriais 225
3.1.2. A Exposição.....231
3.2. Para Além da Matéria..... 238
3.2.1. *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*.....240
3.2.2. *Iconoclash* 247
3.3. Immaterial Display..... 255
3.3.1 Modelos Virtuais Vaporosos.....255
3.3.2. *Immaterial Display*, o Hiperobjeto 264
3.4. Novos Museus.....268
3.4.1. Sobre o Museu.....269
3.4.2. O Hipermuseu.....285

Reflexão Final.....292

Referências Bibliográficas.....298

Anexos.....313
Anexo 1 313
Anexo 2 315
Anexo 3 316

Resumo

A presente investigação tem como objetivo nuclear analisar o impacto da arte dos novos media na autonomia da curadoria. Propõe-se a Tese de que tais obras de arte se tratam de hiperobjetos que problematizam e reconfiguram o contexto expositivo e museológico, uma vez que escapam e rejeitam as categorias da Estética, exigem novos modelos expositivos e inauguram dinâmicas inéditas de participação. Inviabilizam o controlo absoluto por parte quer do curador, quer da instituição e do próprio artista, impondo a reestruturação do sistema hierárquico institucional. Sugerem, inclusivamente, um novo museu. Perante este enquadramento, identifica-se e declara-se, doravante, uma nova etapa de crise na esfera da arte.

Com efeito, para além das reformas e dos obstáculos já anteriormente decorridos na arte, a estrutura, o sistema e a hierarquia desta vêm-se destabilizados e fragilizados pelo hiperobjeto artístico, nomeadamente na medida em que este altera as relações entre obra, artista, espectador, curador e museu. Emerge um artista curador, criador de situações dinâmicas e relacionais, e um espectador decisor e coprodutor. Ao mesmo tempo, reforça-se a diluição de dicotomias e princípios modernos sugerindo um *novo* que não se define pelo progresso, mas pela pós-produção e pela metamorfose. Conduz-se, ainda, ao debate da "imaterialidade" da obra de arte, e, no seu seguimento, à recusa da classificação dos objetos dos novos media enquanto imateriais.

Neste âmbito, a investigação sustenta-se em teoria da Estética, sobretudo em Hegel, na viragem tecnológica anunciada por Walter Benjamin, na Estética Relacional de Nicolas Bourriaud e na redefinição dos objetos a partir do conceito "hiperobjeto" de Timothy Morton. Estudam-se, igualmente, a obra de Marcel Duchamp, as transformações na arte desde os anos 1960, e, especialmente, a década de 1990, na qual se situa o eclodir da tecnologia digital no contexto artístico e institucional, período durante o qual se testemunhou a transição para uma criação artística menos "objetual", mais híbrida, participativa e interativa. Assim se atravessa da obra modernista à hiperobjetual.

É também a partir daqui que se permite identificar e avaliar de que formas se manifesta e atua a hiperobjetualidade no campo artístico, principalmente ao nível da sua interferência na curadoria e na exposição, nesta última, sublinhe-se, tanto enquanto espaço como obra de arte. Constata-se que os hiperobjetos são instáveis e desenham-se caso a caso, razão pela qual impedem o estabelecimento de um conjunto de modelos expositivos continuamente aplicáveis.

Pelo contrário, requerem soluções individuais e propícias a sucessivas reformulações e renegociações. Assim sendo, apontam-se, para análise e estudo de caso, exemplos de formatos, eles mesmos flexíveis, móveis, adaptáveis, híbridos e híper, que representem e respondam aos desafios impostos pelos novos media à curadoria.

O primeiro, e a partir do qual se aprofunda o debate da (i)materialidade, será a exposição *Les Immatériaux* (1985, Centre Georges Pompidou), concebida por Jean-François Lyotard e Thierry Chaput. O segundo caso, a obra *Immaterial Display* (2021), discutida mediante o contexto da exposição itinerante *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* (2021-2023) e do projeto *Beyond Matter – Cultural Heritage on the Verge of Virtual Reality* (2020-2023), iniciados pelo Zentrum fur Kunst und Medien Karlsruhe (ZKM). A peça em causa consiste num paradigma de novas modalidades curatoriais, expositivas, receptivas e experienciais, bem como num exemplar de hiperobjeto. Daí se avança com a proposta de um novo museu, o hipermuseu.

Immaterial Display, mas também *Les Immatériaux* e várias ações do projeto *Beyond Matter*, realizam-se e projetam-se, com efeito, para lá da matéria, consolidando-se, assim, enquanto eventos da expressão e da concretização do tecnológico no campo artístico.

É neste quadro que este estudo se inscreve e no qual pretende, de certo modo, constituir um manifesto da condição digital, virtual e hiperobjetual da arte. Atenta-se a demonstrar que a arte, enquanto campo no qual se inclui a curadoria, a par dos restantes domínios humanos, encontram na tecnologia o seu mediador e o seu vínculo a tudo o que, no mundo, os excede.

Palavras-chave: arte dos novos media; hiperobjeto; curadoria; tecnologia; digital; virtual; museu; espectador.

Introdução

O trabalho que ora se expõe foi motivado pelas alterações introduzidas pela arte dos novos media no campo artístico, sobretudo na área da curadoria. Considera-se que as tecnologias digitais e virtuais inauguram uma nova etapa de crise na arte que dá continuidade e exacerba o que se havia desencadeado com o fim do projeto modernista. Notadamente, elas destabilizam e desconfiguram o sistema da arte, isto é, a estrutura que reúne os elementos ativos cujas respetivas ações e inter-relações contribuem para a organização e a execução da esfera em causa. O mesmo manifesta-se, em grande parte, na reformulação e na reorganização do espaço expositivo, sobretudo museológico, bem como no reposicionamento do curador, tanto quanto, aliás, do artista, do espectador e, com efeito, da própria obra de arte.

A Tese que aqui se defende apresenta os objetos artísticos dos novos media enquanto *hiperobjetos* que se revelam e expressam com particular evidência no campo expositivo institucional, onde desafiam a autonomia da curadoria.

Face a este enquadramento, e no sentido de responder à Tese proposta, definem-se como objetivos centrais analisar os novos media, nomeadamente no sentido de discutir a sua frequente caracterização como imateriais, avaliar os desafios por eles introduzidos no contexto expositivo, principalmente a rutura com o *white cube* e a abertura para um campo de recepção participativo, relacional e imersivo, e, por fim, identificar modelos expositivos capazes de abarcar e responder à hibridez e à hipermaterialidade dos tecnológicos.

Neste âmbito, definem-se como principais categorias a problematizar, *obra de arte, tecnologia, novos media, medium, imaterialidade*, *objeto, hiperobjeto, espectador, participação, relacional, curadoria*, *curador*, *exposição*, *museu.*

***

A presente investigação é animada pela convicção de que se testemunha, hoje, a uma profunda reconfiguração do campo artístico traçada, em grande medida, por duas forças paralelas e intercruzadas: o predomínio da tecnologia, especialmente a sua inscrição na esfera da arte e as transformações que aí se desencadeiam, e a crescente evidência de um necessário reposicionamento do humano face a tudo o que lhe é exterior, desde o mais imediato, ao mais

distante. Donde, esta Tese é igualmente motivada pela urgência de repensar as novas condições do mundo que se consideram ser exaltadas, tanto quanto clarificadas e tornadas atingíveis, à escala humana, a partir do hiperobjeto artístico dos novos media.

O trabalho que então se desenvolve sustenta-se no reconhecimento de que os objetos artísticos dos novos media digitais são marcadamente relacionais, exploram e refletem a crescente reticularidade técnica do mundo, situam-se física e digitalmente, movendo-se e transitando entre as esferas real e virtual, bem como entre visibilidade e invisibilidade. São entidades híbridas, dinâmicas e mutáveis, de contornos instáveis e dotadas de múltiplas particularidades individuais, desenhando-se caso a caso. Tratam-se, pois, de hiperobjetos, recorrendo ao conceito de Timothy Morton (2013). Como tal, para além das possíveis mobilidade e transferência, definem-se enquanto não-locais, massivamente distribuídos no tempo e no espaço, não são integralmente visíveis ou perceptíveis de uma só vez e constituem-se por várias partes, podendo fragmentar-se e multiplicar-se.

Como tal, os hiperobjetos artísticos divergem das criações artísticas que os precedem, especialmente as que assentam na representação, no medium e na fisicalidade da matéria. Ademais, e constituindo esta a convicção a partir da qual se inicia esta investigação, considera-se que a principal forma de manifestação e expressão destas obras de arte revela-se e processa-se na sua exposição, mediante a qual emergem e se firmam como situações, momentos ou experiências relacionais, distanciando-se da sua qualificação enquanto objetos sólidos e fixos. Pelo contrário, especula-se, é aí que revelam a sua hiperobjetualidade. Por conseguinte, entendeu-se que será na observação da sua inscrição no campo da curadoria, e nos modelos expositivos que exigem e adotam, que se destacam as suas particularidades e, assim, se permite avaliar e discutir as suas intervenções na esfera da arte. Recorrendo a Walter Benjamin (1931):

> É significativo o facto de o debate ter endurecido mais quando se tratava da estética da "fotografia como arte", ao passo que quase ninguém deu importância ao facto social, muito mais inquestionável, da "arte enquanto fotografia". E, no entanto, os efeitos da reprodução fotográfica de obras de arte têm muito mais importância para a função da arte do que a elaboração mais ou menos artística de uma fotografia, para a qual o acontecimento se torna uma "presa da câmara". (p. 257)

Ora, de igual modo, mais relevante do que definir se uma determinada técnica, ou obra, é, ou não, artística, será discutir a sua interferência e os seus efeitos na esfera da arte. No caso dos hiperobjetos, transformam a arte, a experiência e toda a dimensão estética.

***

Este projeto doutoral tem como base a consideração de que a arte se encontra em perpétua crise, desde a sua definição ao seu percurso, este último que se constata ser atravessado por contínuos obstáculos que incentivam e conduzem, precisamente, à sucessiva reconfiguração do campo artístico. Permite-se, porém, e de acordo com o quadro da investigação adotado, salientar algumas crises sobre as quais se irá discorrer. Em primeiro lugar, a anunciada por Hegel, desencadeada no Modernismo pelas primeiras vanguardas artísticas da segunda metade do séc. XIX, e continuada pelas segundas vanguardas, do início do séc. XX. Em síntese, consistiu no abandono dos princípios de culto religiosos e políticos, bem como do domínio da representação, em oposição dos quais instituiu uma dimensão autorreflexiva, nomeadamente através da valorização do conceito. De seguida, sublinhe-se a continuidade desta crise com a desconstrução da arte por Marcel Duchamp, as décadas de 1960, 1970 e 1980, e, por fim, os anos 1990, quando se inaugura a crise animada pelos novos media tecnológicos. Assim se permite consolidar um Estado da Arte que atravessará da obra modernista à hiperobjetual.

Portanto, a análise primária da investigação fixa-se da Modernidade à Contemporaneidade. Face a tal contexto, assinale-se que embora nesta Tese se discutiram paradigmas modernos, a dissolução das respetivas dicotomias, e se evidencie a modernização técnica do mundo, a Pós-Modernidade e o Pós-Modernismo, é, porém, de maior relevância o colapso do moderno.

Não obstante, neste momento introdutório, considera-se relevante atestar o reconhecimento de que durante a primeira metade do séc. XIX desencadeou-se uma rutura entre o que se pode intitular de Modernidade Histórica e a Modernidade Tardia ou Estética, onde se situa ao Modernismo artístico. Esta última manifestou-se, sobretudo, na rejeição da primazia da civilização ocidental, da valorização do progresso científico e tecnológico, da revolução industrial, do capitalismo e das consequentes transformações socioeconómicas.

Brevemente se esclareça que, tal como designado no *Dictionnaire de Sociologie* (1999, Le Robert Seuil), a "modernidade é a configuração cultural surgida na Europa por volta do século XVI.", situada, espacialmente, no Ocidente, e temporalmente, desde o Renascimento. Também como indicado, "A modernidade manifesta, primeiro, a sua pretensão de rutura com tudo o que a precede e que reúne sob o termo "tradição", é "o momento em que o homem reclama o mundo" (p. 349).

No entanto, é também durante a Modernidade que "o homem descobre o desencanto da finitude", recognição onde se interseta com a Pós-Modernidade. Tratando-se ambas de épocas

do Individualismo, a Modernidade fora a do "individualismo cívico onde o ego individual cresce submetendo-se à universalidade cívica", enquanto a Pós-Modernidade "inverte os valores". Como se explica[1], e como se discute na Tese, este "Pós" anunciou o fim das ideologias, das "grandes narrativas" (Lyotard, 1979), do enfraquecimento dos corpos sociais e da grande industrialização, suplantada pelas novas tecnologias de informação e comunicação. Inaugurou-se "a excessiva mediatização" e a "aldeia global" (McLuhan, 1964). Sublinha-se, portanto, e especialmente no contexto desta investigação, o desenvolvimento tecnológico. Ademais se acrescenta que o conceito "Pós-Modernidade" surgiu "pela primeira vez no campo da criação artística, para marcar uma espécie de esgotamento da arte moderna, que se baseava na inventividade, na novidade, na rutura permanente."

Ora, sendo a Modernidade uma conceção associada aos princípios de "época", à crença no futuro e à desvalorização da tradição e do passado, foi rejeitada em prol de inúmeras e sucessivas reedificações e reestruturações, instituindo-se, no seu lugar, a procura do *novo*, especialmente pelas vanguardas do Modernismo. Como se compreende a partir de autores tais como Bruno Latour (1991), a Modernidade (Tardia) deixara de poder comparar-se com o passado, e como tal, não poderia continuar a segui-lo. Paralelamente, também o debate entre a Modernidade e o Modernismo protelou-se ao longo do tempo, em contínuas associação, interferência e colisão, até ao colapso mútuo.

Face a esta intrincada relação, e para evitar equívocos, distinguem-se, no presente trabalho, os conceitos Modernidade e Modernismo e, de igual modo, respetivamente, "moderno(s)" e "modernista(s)".

A investigação iniciar-se-á, com efeito, por uma incursão do Modernismo ao Contemporâneo, com eixo na análise da viragem do objeto artístico moderno ao hiperobjetual.

***

Em termos metodológicos, em sentido amplo, a Tese aqui proposta é construída a partir de fundamentação teórica, análise e discussão de casos.

O primeiro momento do plano de trabalhos consistiu na delimitação do tema e da questão de partida ou do problema de investigação e, nessa sequência, da pesquisa bibliográfica. Procedeu-se a uma revisão da literatura que permitiu consolidar o Estado da Arte necessário para analisar, discutir e responder ao problema em causa e aos objetos selecionados. Em específico, reuniu-

[1] Na definição de "Postmodernité", *Dictionnaire de Sociologie* (1999), Le Robert Seuil, p. 412.

se um corpo teórico relativo à (hiper)objetualidade e à materialidade do objeto artístico, à Estética, especialmente no contexto da viragem do modernismo ao contemporâneo, ao digital, à Curadoria e, ainda, embora com menor relevo, à participação, às experiências imersivas e interativas e ao desenvolvimento do campo da recepção estética.

O segundo momento da investigação foi dedicado aos estudos de casos, fundamentais para a compreensão da teoria e para a utilização prática da mesma, com a delimitação e a construção dos respetivos corpus (com recolha de dados e análise de dados). Esta análise dos casos – que se orientou genericamente por uma metodologia qualitativa, tendo a investigação sido sustentada em métodos mistos, de observação direta e indireta – decorreu do objetivo de confrontar a pesquisa e o pensamento teórico com as perguntas de investigação. Logo, as abordagens teóricas sofreram uma aplicação a objetos empíricos e experiências, e os problemas de investigação cruzaram-se com as implicações do estudo, permitindo a sua discussão.

Os dois casos de estudo selecionados são os seguintes: a exposição *Les Immatériaux* (Centre Georges Pompidou, 1985) e *Immaterial Display* (ID), objeto apresentado na exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, inserida no projeto *Beyond Matter - Cultural Heritage on the Verge of Virtual Reality* (BM), iniciado pelo centro de investigação Hertz-Lab do centro Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (ZKM). Para além do interesse teórico intrínseco dos dois referidos objetos expositivos, a aplicabilidade da tese proposta aos mesmos abriu novas vias de análise e discussão. O plano de trabalhos subsequente estruturou-se, igualmente, de acordo com as diferentes deslocações e estadias de investigação.

No âmbito da pesquisa dedicada à exposição *Les Immatériaux* houve uma investigação realizada na Bibliothèque Kandinsky, centro de documentação e de investigação do Museu de Arte Moderna do Centro Georges Pompidou, em Paris. Reuniram-se e analisaram-se materiais e dados e, em resultado disso, três publicações do Centro Georges Pompidou integram a Bibliografia desta Tese: *Les Immáteriaux. Volume 1: Epreuves d'écriture*; *Les Immáteriaux. Volume 2: Albume et Inventaire*; e *Petit Journal*. A pesquisa estendeu-se, ainda, a outros arquivos, tais como textos, entrevistas e documentação interna que acompanharam o projeto em causa, tendo sido acrescentadas, ainda, outras referências bibliográficas consideradas relevantes.

Relativamente à investigação no ZKM, concretizaram-se três estadias, por períodos de duração distinta, distribuídas pelos três anos e oito meses de apoio da FCT, no contexto do Programa de Formação Complementar da respetiva Bolsa de Doutoramento e ao abrigo do centro de investigação do ZKM, o Hertz-Labor, na qualidade de *research fellow*, sob a

orientação de Lívia Nolasco-Rózsás, investigadora científica associada e fundadora e coordenadora do projeto BM. Procedeu-se ao levantamento de dados, ao acompanhamento direto da curadoria dos novos media, e à observação direta da projeção e da exposição.

A primeira estadia centrou-se, principalmente, em pesquisas bibliográficas na Biblioteca e nos Arquivos do ZKM e as duas seguintes foram, sobretudo, dedicadas ao projeto BM, com a minha integração neste último enquanto *research fellow*. Desta colaboração resultou, da minha parte, uma significativa produção de conteúdos para o próprio projeto, tais como o texto de apresentação e descrição de ID para a folha de sala da exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, definições de conceitos para o Glossário do projeto, dos quais se destacam "hiperobjeto" e "hipermuseu", ambos explorados e aplicados na presente Tese, e um ensaio, com o título *Restorative embodiments through an Immaterial Display*, para o Volume II da publicação final do projeto BM, edição ZKM, a publicar em 2023.

Destaque-se, ainda, que a terceira Formação Complementar consistiu em acompanhar a curadoria, a instalação e a exibição de ID, bem como da exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, no ZKM. A observação direta em campo e a análise de todo o processo curatorial teve aqui o seu momento central, havendo ainda lugar para a solidificação da fundamentação, da argumentação e da discussão da investigação doutoral. De igual importância foram o exercício e a experiência práticos, *in situ*, da montagem de ID, a partir dos quais se confirmaram a fundamentação e a discussão de ID enquanto hiperobjeto artístico, os resultados dessa aplicação e, igualmente, a comprovação da Tese do hiperobjeto artístico e dos seus efeitos na Curadoria.

***

Para a Primeira Parte da Tese, e tendo já em vista o estudo e a avaliação do hiperobjeto e das suas várias repercussões no campo artístico, entende-se ser requerido retroceder no tempo e retomar as bases da Estética. Justifique-se esta escolha enquanto necessária inclusivamente na análise dos novos media, pois apesar das obras de arte constituídas por tecnologias digitais ultrapassarem os princípios e as normas de categorização, os dualismos e as oposições pelos quais a disciplina da arte outrora se regeu, não instituem uma fase *pós-estética*. Projeta-se, antes, que os novos media apelam à urgência da dissolução e da reformulação de algumas categorias estéticas e dicotomias tais como teoria/prática, matéria/forma, figura/conteúdo, criação/imitação, original/cópia, objeto/imagem, aos quais se acrescentam outros dualismos

menos evidentes, nomeadamente, subjetividade/objetividade, informação/materialidade, linguagem/materialidade e virtualidade/materialidade.

Ademais, como se afirma a partir Lev Manovich (2001, pp. 10-11) os novos media devem ser trabalhados em relação a outras formas de cultura visual e colocados numa perspetiva histórica. Define-se, assim, um percurso teórico que encontra em Hegel o seu ponto de partida, avançando, de seguida, para o Modernismo, com especial atenção ao Cubismo na medida em que libertou o medium das convenções de análise da arte e problematizou o regime estético, o que se reverteu em inúmeras e sucessivas ruturas depois exacerbadas por Duchamp. A partir deste último permite-se aprofundar a problemática da definição da obra de arte, a qual se acompanha do debate dos conceitos "moderno" e "pós-moderno". Como se analisará, o *readymade*, em semelhança aos novos media, não se sustenta em dimensões físicas, espaciais e temporais, e apresenta-se enquanto "não-arte". Nesta sequência, igualmente se assinalará a arte cinética, sobretudo considerando a sua proximidade tanto com o *readymade*, como com o tecnológico, de certo modo executando a transferência de um para o outro.

A salientar, também, a década de 1960, nomeadamente as artes Conceptual e Minimalista, transformadoras de quadros expositivos e experienciais. Com igual importância, os anos 1970 e 1990, os primeiros sobretudo no campo da participação, e os segundos, já sob a influência das novas tecnologias e durante os quais o campo artístico foi palco de uma arte cada vez mais experimental e híbrida. Assim se permitirá observar a expansão do domínio estético, o surgimento de novas categorias da arte, e a transição para uma era eletrónica marcada pelas novas possibilidades do ciberespaço e da realidade virtual.

No entanto, urge recordar desde já, que, como declarado por Benjamin (1935), a condição de possibilidade da arte terá sido, desde sempre, a reprodução, mecânica e tecnológica. A "era da reprodutibilidade técnica" fora, com efeito, inaugural de inúmeras conjunturas que hoje se testemunham. Será, portanto, a partir daqui, que se observa a viragem tecnológica do campo artístico, manifesta através da introdução sistemática da técnica na arte, bem como da articulação entre as esferas Técnica e Estética. Surgem onceitos tais como *tecno-estética*, por Duhem (2010).

Concluída esta contextualização, exige-se um esclarecimento sobre o conceito "arte dos novos media", especialmente considerando a vastidão de nomenclaturas propostas em resposta às várias formas de arte sustentadas em novas tecnologias, o que se justifica, em parte, pela acentuada ambiguidade que caracteriza estes objetos artísticos. Com efeito, como assinala

Marshall McLuhan (1964), os novos media não são lineares e repetitivos, mas, pelo contrário, descontínuos e intuitivos, procedendo por analogia em vez de argumentos sequenciais.

No entanto, o que se sugere nesta Tese, é que se, por um lado, os novos media inviabilizam generalizações e dificultam o seu enquadramento em determinadas categorias e tipologias, por outro lado, as suas formas de expressão, manifestação e visibilidade, tanto quanto as problemáticas que provocam nos contextos em que se inserem (ou são inseridos), assemelham-se. Ou seja, propõe-se que, independentemente do seu caráter individual, identificam-se, entre os novos media, inúmeras caraterísticas e qualidades comuns que se revertem em semelhantes efeitos e repercussões na arte. Desses, destacar-se-á a inauguração de uma condição *pós-medium*, discutindo-se se este aponta para a extinção do *medium*, ou antes, para a sua reformulação, especialmente enquanto autónomo das significações clássicas e modernas de "material" e "matéria". Com isto se procurará relacionar a *desmaterialização* da arte, declarada por Lucy Lippard e por McLuhan. Neste seguimento, e no que constitui um importante momento da investigação, debatem-se as conceções "imateriais" e "imaterialidade", e contempla-se a possibilidade de, ao invés, apontar para novas materialidades, para tal recorrendo a conceitos tais como *hipermaterialidade*, de Bernard Stiegler (2009).

Também a partir daqui se discutirá se apesar dos desafios dos objetos dos novos media no contexto expositivo serem, em grande medida, decorrentes das suas particularidades materiais, se é nelas que se situa o principal interesse destas obras. A discussão levanta-se no decorrer do reconhecimento das suas várias, outras dinâmicas e potências, tais como o seu caráter relacional, quer com os seus pares, quer com aqueles com os quais se intersetam e colidem, inclusivamente o próprio espaço. Ocorre que, e como se analisará, os novos media exibem-se em interobjetualidades, ou numa espécie de não-objetificação, e existem independentemente da sua visibilidade e do seu reconhecimento por parte do outro, inclusivamente, do humano.

Deste modo, e onde se inscreve a Tese proposta, apresenta-se a obra de arte dos novos media enquanto hiperobjeto artístico, recorrendo ao conceito "hiperobjeto" de Morton. Enquanto tal, trata-se de obras complexas, híbridas e mutáveis, de fisicalidades ambíguas, múltiplas, geralmente multimedia, transdisciplinares, que se manifestam e expressam de modos variados. Formam e habitam num universo virtual que não é totalmente real ou imaginário, na fronteira entre as dimensões física e digital, movem-se e transitam entre várias áreas, esferas e espaços, condição para a qual contribui a sua possível conversão em *data* para armazenamento, circulação e exposição em rede. Apresentam contornos instáveis, são objetos dinâmicos e dotados de múltiplas particularidades individuais e, simultaneamente, têm vocação para o desenvolvimento

de experiências estéticas altamente sensoriais. Com efeito, tal como indica Manovich (2001, p. 66), os objetos artísticos apresentam uma singular configuração do espaço, do tempo e das superfícies, na sequência de atividades que propõem ao espectador e cuja experiência é tão material, quando formal e fenomenológica.

Com efeito, e embora a experiência estética e a recepção não constituam os principais eixos desta Tese, considera-se necessário destacar a profunda interferência da tecnologia na relação com o espectador e dedicar-lhe um momento de análise próprio. Especialmente, aliás, reconhecendo que as novas conjunturas experienciais e receptivas têm lugar nos contextos expositivos e são fundamentais e determinantes para a curadoria. Assim sendo, procurar-se-á indicar, no final da Primeira Parte, alguns quadros de experiência estética inaugurados pelas obras dos novos media, nos quais se realçam as potencialidades participativas e interativas destes últimos.

Uma vez mais, será ocasião de convocar a análise da reprodução técnica por parte de Benjamin (1935, p. 211), especificamente no que diz respeito à aproximação da obra, por via da sua cópia, do espectador. Ainda a acrescentar, alguns princípios e conceções de receção e experiência, nomeadamente a emancipação do espectador de Jacques Rancière (2010). Será a partir daqui que se permitirá discutir os quadros experienciais inaugurados pela obra de arte dos novos media, nomeadamente numa relação com a Estética Relacional de Nicolas Bourriaud (1998). Ocorre que sob a forma de várias modalidades, inauguram-se novas possibilidades de troca no espaço expositivo, e este reconfigura-se enquanto lugar de *interstício social*, conceito, precisamente, de Bourriaud (1998).

Assim se defende que a arte dos novos media produz ocasiões, instala momentos de sociabilidade, incita à participação, torna-se performativa na recepção e, como tal, contribui para o protagonismo do espectador na criação artística. Como declarado por Claire Bishop (2012), surge um artista mais produtor de situações do que de objetos, uma obra de arte afirmada como projeto ao invés de produto e um público menos observador e mais participante. Especialmente com a expansão da internet, emerge um público ator, coprodutor, colecionador, documentador e distribuidor, problematizando-se a hierarquia do sistema da arte e, consequentemente, os poderes instituídos. Poderá, a partir daqui presumir-se que as dinâmicas relacionais, a par dos novos quadros recetivos e participativos, inauguram e exploram novas possibilidades políticas da arte.

Transita-se, assim, nesta investigação, para a observação do desenvolvimento da participação na esfera da arte, sobretudo considerando que as novas tecnologias contribuíram

para o seu desenvolvimento. Neste âmbito irá proceder-se a uma breve inquirição de novos quadros estéticos e formas de participação, com especial atenção às obras de arte dos novos media participativas, interativas e imersivas, tais como objetos de inteligência artificial, realidade virtual, sistemas de computação e *cyborgs.*

Deste modo, o debate estético que nesta Tese se desenvolve, perpassa da forma da obra de arte para as relações estabelecidas no campo artístico e, por fim, a rede que se forma entre os vários agentes. Contempla-se a abertura de um campo no qual todos os elementos e intervenientes se cruzam, desconfigurando e abalando dicotomias tais como individual/coletivo, obra/espectador, obra/artista, curador/artista, produtor/receptor, real/arte, e mesmo produção/consumo.

Desafiam-se a ação e o controlo da instituição, do curador e do próprio artista, instigando-se a reestruturação do sistema hierárquico institucional. O museu, espaço essencial da arte moderna, é, então, atingido, especialmente no campo expositivo e curatorial, este último ao qual se dedicará a Segunda Parte da Tese.

***

A Segunda Parte será dedicada à curadoria. Conduz-se a investigação no sentido de identificar de que modo os novos media, de acordo com as suas exigências práticas (i.e., técnicas, materiais e espaciais), requerem novos quadros expositivos e rejeitam os anteriores, nomeadamente o modelo *white cube*, branco, vazio e minimalista, postulado desde o Modernismo e concebido para a exibição de objetos propícios a contemplação de caráter religioso.

Irá, igualmente, questionar-se e averiguar-se se os novos media forçam a reconfiguração da exposição, especialmente enquanto extensão e elemento estético da arte, de certo modo em continuidade com o que se havia iniciado com obras conceptuais, minimalistas e participativas. Sobre estas, como referência, tomar-se-á e analisar-se-á a galeria vazia *Le Vide*, de Yves Klein, até porque através dela se permite retomar a discussão do intangível, do invisível e, justamente, do imaterial. Especificamente em relação aos novos media, inquire-se se ultrapassam normas institucionais da gestão dos públicos e, de que forma transformam o museu, nomeadamente enquanto espaço híbrido e plural, de ação, criação e produção, questionamento este que constituirá um momento final do projeto doutoral.

Previamente, contudo, considera-se essencial começar por indicar e percorrer o percurso da curadoria, especialmente a sua afirmação na esfera da arte, apontando algumas ocasiões que se consideram estruturais para a sua constituição e o seu desenvolvimento. Em primeiro lugar, recupera-se a origem em latim dos conceitos "curadoria" e "curador", e recordam-se as suas funções e responsabilidades públicas, análogas às dos museus, ou seja, enquanto "governadores da cultura".

De seguida, e na medida em que a curadoria consiste numa área consideravelmente recente, somente legitimada nos anos 1960, altura em que lhe foram reconhecidos o seu potencial e a amplitude da sua ação, entende-se ser viável, na Tese, atravessar o seu percurso até ao presente. Deste trajeto, urge salientar a década de 1990, período onde se poderá situar a institucionalização da figura "curador" e a emergência do "curador independente", o que coincide, inclusivamente, com o eclodir das próprias obras de arte digitais.

Deverá referir-se, ainda, o "curador-artista", na medida em que é problematizador da atividade do curador e do próprio museu, sendo incentivado, justamente, pelos novos media e pela internet. Esta última deverá também ser assinalada e discutida considerando que se identifica consistir numa importante interferência no funcionamento e no lugar dos museus e da atividade curatorial. Paralelamente, poderá, ainda, assinalar-se de que modo a curadoria fora consolidada e autonomizada por modalidades expositivas tais como festivais e bienais.

A partir daqui, permite-se enquadrar a curadoria no contexto da arte contemporânea e dos novos media e perscrutar vários desafios aí enfrentados, tanto a nível prático como epistemológico. Neste seguimento, e antes de avançar para a designação e a discussão de novos modelos expositivos, a investigação irá debruçar-se sobre a condição dos novos media no contexto museológico e institucional através de uma breve arqueologia de propostas e soluções expositivas. Da análise em causa realça-se o vídeo, as instalações digitais *site-specific* e a realidade virtual. O mesmo justifica-se na medida em que se reconhece que tais obras e práticas se tratam de configurações efémeras e constitutivas de veículos de comunicação cujos desafios e questionamentos sugerem a reconfiguração das exposições tanto como experiências, como enquanto processos. São híper, e refletem, na sua complexidade, o desafio da instituição de novos modelos expositivos.

***

Para a Terceira Parte, propõe-se analisar e discutir modelos expositivos que, por um lado, são ilustrativos das problemáticas dos novos media, e, por outro lado, propõem-lhes respostas. Contudo, em primeiro lugar, atendendo a quão imprevisíveis, ambíguos e individuais são os hiperobjetos artísticos, a investigação questionará a possibilidade de conceber e instituir um conjunto de formatos expositivos que lhes sejam global e sistematicamente aplicáveis. Antecipa-se o desafio em causa na medida em que tratam-se de obras flexíveis, móveis, e suscetíveis de sucessivas transformações, o que se coloca numa direta oposição ao que é fixo e pré-estabelecido, contrariamente a objetos tais como pinturas.

Portanto, e tendo isto em conta, decidiu-se identificar e selecionar para análise exemplos de modelos expositivos que refletem e traduzem, na prática e em campo, as condições dos novos media, sendo capazes de os acolher, exibir e favorecer. Apresentam-se, então, casos de estudo que se consideram responder às novas condições tecnológicas e hiperobjetuais, e que, simultaneamente, contribuem para discutir e aplicar a Tese proposta.

O primeiro caso de estudo diz respeito à exposição *Les Immatériaux*, com curadoria principal assinada por Jean-François Lyotard e Thierry Chaput, no Centre Georges Pompidou, em 1985. A ocasião fora pioneira na visibilidade e na afirmação da relação entre a arte e as novas tecnologias, bem como na pesquisa e na execução de possibilidades expositivas interativas, participativas e sensorialmente experienciais. É, ainda hoje, apontada enquanto referência nas artes, especialmente no domínio dos novos media. Simultaneamente, a sua componente teórica, sobretudo desenvolvida por Lyotard, permite aprofundar a problemática material vs. imaterial, especialmente as implicações e a aplicação prática de ambos os conceitos no campo artístico. Ainda, através desta exposição, convoca-se, uma vez mais, o colapso da Modernidade e do Modernismo, e a transição para os seus respetivos "Pós".

O segundo caso é a instalação *Immaterial Display*, avaliada conjuntamente com a exposição no contexto da qual se insere, *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, e com o projeto onde ambas se integram, *Beyond Matter – Cultural Heritage on the Verge of Virtual Reality*. Introduz-se e observa-se este último, assinalando-se as suas atualidade e pertinência no enquadramento do desenvolvimento criativo, produtivo e expositivo das práticas artísticas tecnológicas, híbridas e hiperobjetuais. Tendo o projeto, como objetivos centrais, contribuir para a inscrição das novas tecnologias no campo museológico e recuperar, digital e virtualmente, exposições do passado para as apresentar em espaços físicos, concebeu valiosos modelos expositivos e propostas curatoriais. Um outro exemplo que será também referido mais do que uma vez ao longo da

investigação, será a sua exposição *Spatial Affairs* (2021), que abrange as várias dimensões, física e digital, real e virtual.

Ademais, tendo em conta que *Immaterial Display* e *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* sustentam-se e desenvolvem-se a partir de *Les Immatériaux* e *Iconoclash* (2002, ZKM) considera-se também importante abordar, ainda que brevemente, a última mostra em causa. Acresce que *Iconoclash*, apesar de dirigida à imagem e ao gesto iconoclasta, apresentou inovadoras soluções curatoriais que, não sendo concebidas para práticas digitais, são-lhes aplicáveis e, sobretudo, refletem as mobilidade, flexibilidade e adaptabilidade do espaço expositivo.

Será após a apresentação deste amplo enquadramento, dos vários elementos e entidades que nele se intersetam e convergem, que se permitirá dirigir e dedicar a investigação a *Immaterial Display*. Brevemente, esta última é construída enquanto instalação de realidade virtual que explora a possibilidade de criar novos espaços (virtuais) dentro de espaços físicos, realidades (virtuais) dentro de outras realidades, exposições dentro de exposições, etc. Mediante as suas características, considerando-a exemplar das condições e possibilidades hiperobjetuais e reveladora de novos modelos expositivos, tanto quanto de quadros experienciais, propõe-se defender *Immaterial Display* enquanto hiperobjeto artístico. A exposição e a argumentação em causa serão suportadas, necessariamente, na definição de "hiperobjeto" de Morton.

Ainda neste seguimento, e também do decorrer do projeto doutoral, compreende-se que o próprio museu deve ser múltiplo, heterogéneo, flexível e híbrido. Em resultado, num momento final da Tese, serão identificadas e discutidas as suas qualidades e potências hiperobjetuais. A sublinhar, se, por um lado, se constata que as tecnologias digitais dessacralizam os museus, por outro lado, especula-se que propiciam a emergência de um novo museu, virtual e híper, inscrito na continuidade do Museu Imaginário de Malraux. Daqui emerge o conceito "hipermuseu", também em analogia ao hiperobjeto, e que se considera, inclusivamente, contribuir para a expansão da curadoria no sentido de uma prática mais atual, híbrida e híper.

***

Relativamente à atualidade e à pertinência deste projeto doutoral, convoca-se a prevalente e continuamente crescente inscrição das novas tecnologias digitais e virtuais na esfera da arte que incita uma reformulação e uma reorganização do mundo. Sendo a transição para o tecnológico

manifesta nas mais diversas áreas, destaca-se, justamente, a arte, nas suas várias instâncias, desde a criação às produção, exposição, mediação, divulgação e experiência.

Acresce e aponte-se que, coincidindo com o período da investigação doutoral e o respetivo plano de trabalhos, em 2020 eclodiu a pandemia do vírus SARS-CoV-2, cujo impacto no campo artístico conduziu a uma acentuada aceleração nas viragens digitais e virtuais (*digital* e *virtual turns*), por parte dos artistas, das instituições culturais e, consequentemente, do espectador. Este quadro de crise e exceção revelou o quão fundamentais são a adaptação, a integração e a transição para os novos processos tecnológicos aos níveis da cultura e da arte. Em suma, atestou-se a importância de repensar o lugar e o impacto dos novos media, nomeadamente no âmbito do seu papel e protagonismo no panorama artístico contemporâneo.

De igual modo, reconhece-se a urgência em explorar a exposição e a curadoria dos novos media, não somente nos espaços digital e virtual, mas, principalmente, no contexto expositivo institucional e museológico. Entende-se, igualmente, que se requer reavaliar as dinâmicas de relação e interferência entre a criação e a exposição e os mecanismos digitais, tanto quanto a relação entre estes, os públicos e os museus. Por fim, especificamente em relação a estes últimos, exige-se a sua reconfiguração e a sua reestruturação similarmente ao próprio objeto artístico, ou seja, salientando-se as suas condições e possibilidades híper. A tal se propõe a presente Tese.

***

Por último, esclarecem-se algumas escolhas e questões teóricas que integram o processo de estudo e de investigação.

Em primeiro lugar, assinala-se que o projeto doutoral não é alheio ao debate e à ambiguidade do vasto léxico que compõe o campo teórico dos novos media e das novas tecnologias, nomeadamente, a confusão decorrente das proximidades e das divergências entre os conceitos analógico, digital e novos media. É recorrente a associação e a correspondência entre "velhos media" e "analógicos", bem como entre "novos media" e "digitais", inclusivamente no que diz respeito a um mesmo medium, como é o caso da fotografia, ora analógica, ora digital.

Em suma, o analógico é exclusivo ao que se reporta a quantidades e elementos físicos, os quais representa por analogia, e o digital sustenta-se em códigos computacionais (i.e., algoritmos, bites, data) independentemente das formas através das quais se apresenta, e.g., imagem, texto, som. A informação analógica opera por semelhança e a digital através de códigos fixos (Hartley, 2004, p. 22).

Quanto aos novos media, embora apresentados através de processos tecnológicos digitais, também arquivam, transmitem e exibem, ou seja, operam de modo semelhante aos meios analógicos. Poderá, inclusivamente, afirmar-se que não há novos media exclusivamente digitais e que, ao invés, consistem em "conversores analógicos-para-digitais-para-analógicos" (Cramer, 2015, p. 23).

Dito isto, a partir daqui, irá nomear-se "digital" ao que é eletrónico, e "analógico" ao que não o é, sendo que, reitere-se, a definição de "novos media" é trabalhada e desenvolvida discriminadamente.

Em última nota, indica-se que todas as traduções na presente tese são da exclusiva responsabilidade da autora e que o texto segue, na sua maioria, o novo acordo ortográfico que entrou em vigor em 2011. No entanto, especialmente nos conceitos que, sendo fundamentais para a Tese, requerem a sua total compreensão, utiliza-se a grafia anterior. A referir, "espectador", "recepção" e "receptor", "percepção" e "percepcionar", e "facto".

Primeira Parte
Crise da Arte

Art is the definition of Art.
(Kosuth, 1969, p. 24)

A presente investigação parte da convicção de que, hoje, se assiste a uma nova época de crise na esfera da arte instigada pelo progressivo predomínio da tecnologia na criação artística. Se a derrota do paradigma modernista já havia resultado numa profunda transfiguração do campo artístico, considera-se que os eventos da reprodutibilidade técnica e, de seguida, o contínuo desenvolvimento tecnológico, acentuam a diluição de dualismos e dicotomias, bem como a queda dos paradigmas fundadores e estruturais do Modernismo. Destaquem-se as condições das novas tecnologias digitais e virtuais que não só interferem com o campo teórico da arte, como desconstroem os modelos curatoriais, expositivos institucionais e museológicos, tanto quanto reconfiguram os quadros de experiência estética.

Não obstante, reconhece-se que é a partir de crises que a arte se desenvolve, transforma e evolui. Foucault (1969) afirma, inclusivamente, que nada se forma numa contínua construção, mas, pelo contrário, em sucessivas descontinuidades, alterações e fraturas. Até porque, como indica Adorno (1970, p. 16), sendo a arte heterogénea e propícia a problematizar-se a si mesma, tende para o declínio.

Assim, em introdução à primeira parte deste trabalho, dedicada a expor o percurso desde a transição do Modernismo para arte contemporânea e a hiperobjetualidade, indica-se, brevemente, o que se pode considerar constituir a eterna "crise" da arte, transversal ao tempo e aos mais diversos contextos e culturas, isto é, a sua definição. Tal problemática é, aliás, particularmente relevante para a presente tese, na medida em que, embora continuadamente alargado e reformulado, o conceito "obra de arte" é, paradoxal e simultaneamente, circunscrito e rigorosamente regulado, o que dificulta o enquadramento e a afirmação dos novos media no contexto artístico.

Por um lado, tende a prevalecer o sistema instituído pela disciplina História da Arte, com acentuada divisão entre a "arte" e o "resto", excluindo-se na primeira tudo o que se situa para lá do Mundo Ocidental (Manovich, 2017, p. 263). Por outro lado, reconhece-se a caducidade na forma primordial de entender a arte enquanto "um conjunto de objectos apresentados no âmbito de um relato chamado a *história da arte*" (Bourriaud, 1998, p. 107). Ou seja, como indica Adorno (1970, pp. 13-14), a "arte tem o seu conceito na constelação de momentos que se transformam historicamente" e a sua definição "é sempre instituída pelo que ela foi outrora", embora esta última seja somente "legitimada por aquilo em que se tornou, aberta ao que pretende ser e àquilo em que poderá talvez tornar-se". Requer-se, portanto, a compreensão da arte enquanto dinâmica de formas, padrões e funções que "evoluem conforme épocas e contextos sociais" (Bourriaud, 1998, p. 11).

O que a tradição outrora inscreveu enquanto *arte*, sofre, assim, sucessivas transformações que expandem e redefinem a sua identidade. Nas últimas décadas reconhece-se que a arte consiste em "múltiplas formas de ser com, em, e fora do tempo" (Smith, 2001, p. 48), e, face à impossibilidade de uma só definição, irrompem uma infinidade de propostas.

Ora, como indica Rancière (2004, p. 66), a arte é reconhecível pela sua falta de caraterísticas distinguíveis, e a sua especificidade é a identidade dentro do que não é arte. Também Simondon (1989, p. 199) defende que arte é o que estabelece a transdutividade entre diferentes modos, uns em relação aos outros; arte é o que, dentro de um modelo, permanece não-modelo.[2]

No entanto, o conhecimento sobre todo o objeto continua a ser relativo a outros objetos, nomeadamente no contexto de sistemas e relações, caso das "semelhanças de família" de Wittgenstein, determinadas pela coexistência pela ligação entre vários elementos por meio de jogos de linguagem. O universo estético carateriza-se pela passagem de uma obra à outra por via de uma relação análoga essencial (Simondon 1989, p. 189), sendo que a arte designa na sua singularidade "o enquadramento de um espaço de apresentação através do qual as coisas da arte são identificadas enquanto tal" (Rancière, 2009, p. 23).

Requer-se, pois, um regime de identificação, isto é, "uma relação específica entre práticas, formas de visibilidade e modos de inteligibilidade" que permitam identificar os objetos enquanto artísticos ou pertencentes a uma prática artística específica (Rancière, 2004, p. 28). Recorrendo a Rancière (2005), identificam-se, no contexto da tradição ocidental, três regimes

[2] "l'art est ce qui établit la transductivité des différents modes les uns par rapport aux autres; l'art est ce qui dans un mode reste non-model"

de identificação: o regime ético das imagens, caso das representações divinas; o regime poético ou representativo, da *mimesis*, onde se situam as belas-artes; e o regime estético, específico aos objetos e ao sensível, determinado a partir da distinção do modo de ser sensível. Ora, é neste último, e na Estética, que se funda a autonomia da arte.

1.1. **De Hegel a Duchamp.**

> depois de Hegel parece que não há mais nada a dizer.
> (Kosuth, 1969, p. 14)

A esfera da arte formou-se e desenvolveu-se orientada para o humano, para a sua percepção e decorrente experiência, assim se instituindo a génese da disciplina da Estética. Identifique-se a origem desta disciplina em Baumgarten, para quem o objeto do conhecimento lógico fora a verdade, e o objeto de conhecimento estético, a beleza. Era, pois, a partir do belo que a arte contribuía com prazer, dirigida a quem é dotado de gosto, regra pela qual se regeu a filosofia da arte no séc. XIX (Danto, 1924). Instituiu-se, então, a conceptualização do belo enquanto perfeito, absoluto e reconhecido pelos sentidos. A Estética, por sua vez, do grego *aisthesis*, corresponde também ao sensível, sendo indissociável do sujeito e do seu prazer. Em suma, como indica Flusser (1990, p. 53), o que é estético é experienciável.

Foram inúmeras as teorias estéticas que se desenvolveram ao longo do tempo, caso das Formalista, Emocionalista, Intuicionista, Organicista, Voluntarista, a partir de figuras nomes como Hume, Kant, Hegel, Schelling, Nietzsche, Heidegger, Merleau-Ponty ou John Dewey. No entanto, destaca-se Hegel considerando que, tal como declarado por Peter Weibel (2002, p. 593), determinou a direção racional da filosofia no séc. XIX. Assim, um dos fundamentos do séc. XX, é que a reflexão da arte se faz em relação à sua morte hegeliana (Couchot & Hillaire, 2003, p. 195). É, então, neste filósofo que se centraliza o primeiro ponto deste trabalho, nomeadamente a discussão da crise da definição da arte.

1.1.1 ***Entre Hegel e o Modernismo Estético.***

Em Hegel (1818, p. 30), a obra de arte é um produto natural, do sensual, simultaneamente proveniente e dirigida ao humano e aos seus sentidos. Trata-se de uma dimensão sensível que é transferida e recebida, conceção esta estabelecida enquanto basilar para a disciplina da Estética.

Não se abstraindo dos estetas que o antecederam, Hegel propôs um sistema de três partes, correspondentes ao domínio da lógica, da natureza e, por último, do *Geist*, isto é, da mente e do espírito. Esta última divide-se entre o espírito subjetivo (ou individual), o objetivo (moral, social, económico, político, institucional e estatal), e o espírito absoluto, onde se situa a arte, a religião e a filosofia. A colocação da arte a par da fé e do pensamento, reconhecidas enquanto dimensões superiores ao humano, afirmou a primeira como representação do espírito humano e, por conseguinte, expressão do absoluto no mundo. Assim, em Hegel, o sensual é superficial e o conteúdo é o mais revelante para o mérito da obra de arte.

Este modelo viu-se repercutido ao longo do séc. XX, expresso, nomeadamente, na valorização do conceito em detrimento da forma. Brevemente se assinala que esta condição terá, por sua vez, conduzido a uma nova circunscrição da arte a um campo restrito, na medida em que a sobrevalorização do conceito, do intelecto, circunscreve-a a um desígnio de autoconsciência do espírito. O mesmo ver-se-ia debatido e problematizado na esfera da arte, tendo conduzido, nomeadamente, à rutura da arte conceptual.

Hegel (1818, p. 66) compreendera, então, que o belo é um acordo entre o particular da coisa e a sua conceção, ou seja, é mais do que uma qualidade exterior e encontra-se suscetível a apreciação estética. Se na arte do belo a beleza se impõe à matéria, na arte do sublime a forma aproxima-se da matéria, e a beleza é ideia em matéria. O belo situa-se, portanto, no conteúdo, contrariando o que antecedeu Hegel, notadamente Kant (1790), para o qual o interesse da arte era o belo.[3] Na Estética hegeliana, pelo contrário, o fundamental da arte é a Ideia, ou seja, o pensamento.[4] Por conseguinte, a obra de arte é uma ideia em si mesma, articulada como um todo e concretizada num conceito, ou conteúdo, realizado e plenamente coincidente com a sua

[3] A recordar, a estética de Kant não estabelecia um cânone de beleza, mas definia as condições formais de um juízo estético. Para este, o belo adivinhava a capacidade de julgamento de uma determinada forma sensorial. Suspendeu a dicotomia sujeito-objeto e considerou que o universal e o particular se cruzam e unem nas mentes do artista e do espectador, não na obra de arte. Kant descreveu a experiência estética enquanto sensível, subjetiva e comunicável, e, tanto quanto a arte, um *sensus communis*, universal e resistente a qualquer definição ou conceito.

[4] Razão pela qual Hegel afirmou que "não pode haver objeção em relação à aparência no geral, mas, no limite, contra o modo particular da aparência através da qual a arte dá atualidade ao que é, em si mesmo, real e verdadeiro" (Hegel, 1818, p. 10).

forma sensorial, por meio de uma conjugação ideal, princípio que ver-se-ia recuperado por Marcel Duchamp.

Paralelamente, Hegel reconheceu que as obras de arte devem ser avaliadas de acordo com as suas particularidades, caso do material.[5] Identificou, pois, que as caraterísticas, ou os aspetos sensoriais da arte, embora tenham uma mesma função, são individuais, e propôs que "os tipos de arte não são mais do que as diferentes relações de conteúdo e forma" (Hegel, 1818, p. 82). Por outras palavras, Hegel (1818, p. 89) entendeu que as várias artes, embora tenham uma mesma finalidade, distinguem-se na sua objetividade externa, ou seja, na forma como são apresentadas a partir de um determinado medium e material, o que, por sua vez, as distingue enquanto independentes e singulares. É, portanto, através de todos os *tipos* de arte - arquitetura, escultura, pintura, música e poesia – que a beleza universal se manifesta sob *formas* particulares, movimentos ou estilos, a partir dos quais, por sua vez, se materializam as obras.

Em relação à finalidade da arte, embora Hegel valorizasse o contacto com a mente humana, na medida em que é obra do homem e para o homem (Hegel, 1818, p. 37), defendeu, sobretudo, que a arte tem, em si mesma, o seu fim (Hegel, 1818, p. 61). Deste modo, libertou-a de qualquer função útil. Por conseguinte, o valor não se encontra no que há de imediatamente observável na obra, mas num sentido mais profundo, que nela está contido. É, aliás, o despreendimento face a uma utilidade e a uma funcionalidade que distingue a arte das outras áreas de produção, nomeadamente da indústria. Ao mesmo tempo, esta consideração enalteceu o gesto do artista e a própria matéria (Rancière, 2009, pp. 8-9).

A obra de arte hegeliana é, portanto, uma forma pura, livre, concreta e intelectual, cuja função é revelar-se a si mesma enquanto existência espiritual e provocar uma emoção estética ao humano. Consequentemente, o significado instituiu-se como categoria dominante da Estética, o que, décadas mais tarde, foi reafirmado por filósofos tais como Gautier, Baudelaire, Whistler, Wilde e artistas como Duchamp. Ressalve-se, porém, que já Kant em 1790, na *Crítica do Julgamento*, havia defendido a autonomia da arte, enquanto propositadamente sem propósito.

No entanto, nas décadas imediatamente subsequentes a Hegel, foi permanentemente incutida à arte uma responsabilidade social, por nomes como Courbet, Ruskin e Tolstoi, o que, a par de outras alterações no contexto sociocultural, conduziu ao colapso do pensamento hegeliano. Desde logo, e de acordo com o próprio percurso da criação artística, observou-se o declínio das

[5] É importante compreender que quando Hegel fala do "material" reporta-se ao que apela de "subject matter", as convenções estéticas pelas quais o material é utilizado na produção da obra.

três fases estéticas que havia distinguido, isto é, a simbólica, a clássica e a romântica, correspondentes, respetivamente, ao mundo oriental, à Grécia antiga e à religião cristã. Destaque-se esta última, considerando que se circunscrevia unicamente à pintura, à música e à poesia. Sublinhe-se, igualmente, a primazia dos conceitos da arte Romântica que levaram Hegel a expressar a máxima do "fim da arte", decisiva para a arte moderna (Weibel, 2002, p. 593).

Assinale-se que, simultaneamente, é ao libertar-se da sua aceção como representativa e mimética, bem como forma de culto, que a arte se autonomiza. Donde, a sua "morte" pode ser compreendida enquanto sob uma perspetiva inversa, isto é, como a ressurreição da arte.

Ora, Hegel constatava que, contrariamente à arte grega e desde o Renascimento, a forma e o conteúdo perdiam a sua harmonia, enquanto se esgotavam as possibilidades significativas da arte e a única alternativa seria a produção de novas variações de temas antigos (Hegel,1818, p. 12). Considerou, também, que a arte se tornava num "brinquedo de entretenimento" (Hegel, 1818, p. 57), e que a comunicação entrava na arte e vice-versa (Couchot & Hillaire, 2003, p. 198). De certo modo, poderá entender-se que o filósofo não identificou o fim da arte, mas, como aliás o afirmou, testemunhou o colapso do seu "elevado destino" e da sua força enquanto necessidade suprema do espírito (Hegel, 1818, p. 13). Entendeu que se findava a sua vocação maior, ou seja, a correspondência com a necessidade do espírito, e embora a arte continuasse a desempenhar o seu lugar objetivo na sociedade, perdera o seu sentido de necessidade universal.

Assim se compreende que Hegel discutiu, sobretudo, a relação entre o humano e a arte, e não especificamente o percurso e o progresso, ou, pelo contrário, o colapso, da criação artística ela mesma. Identificou condições que se instauraram e que, posteriormente, se reconheceram enquanto sintomas da rutura da Modernidade. Como tal, pode considerar-se que, de certo modo, Hegel previu o fim da história.

Não obstante, a perspetiva hegeliana relativa à beleza da obra de arte enquanto proporcional à verdade do seu conteúdo e pensamento, prevaleceu durante décadas, predominante na Estética e nas teorias da arte, até às vanguardas do início do séc. XX, com as quais se observou, como anunciado por Kosuth (1969, p. 14) "o final da filosofia e o início da arte". Inaugurou-se, então, o Modernismo, por volta de 1910, que, contrariamente à Estética hegeliana, não se sustentava em conceitos filosóficos, mas metodológicos. Conduziu-se, portanto, a uma teoria orientada ao objetivo, ao invés do subjetivo, que rejeitava o conceito de qualidade.

O Modernismo reagiu à cultura clássica do séc. XIX. Como explana Latour (1991, p. 10), o próprio adjetivo "moderno" designa um novo regime, uma aceleração, uma revolução no tempo que interseta um curso, atualmente relativo a um arcaico passado. Tratou-se da passagem da

história para a "não história", do antigo para o novo, e do representativo para o não representativo. Foi uma era de rutura, determinante no percurso da arte, e onde se situa o eclodir da crise que motiva a presente análise.

Se Hegel sublinhara a ligação entre obra, medium e material, o Modernismo determinou o fim de toda a especificidade. As vanguardas modernistas sustentaram-se, ao invés, no *novo*, dissolveram conceções até então estruturais da esfera da arte e problematizaram conceitos como originalidade. Procederam, deste modo, a uma total reestruturação do contexto artístico, desde logo a reconfiguração da arte enquanto *tabula rasa*.



Turner, *Snow Storm* (1842)

Assinala-se, contudo, que terá sido o pintor romântico britânico William Turner a inaugurar o "esvaziamento da arte", com representações abstratas de comboios e paisagens que "enfatizavam a imaterialidade da natureza e dos fenômenos físicos" (Spampinato, 2015, p. 111). Já das vanguardas, destacam-se Manet, considerado o pioneiro do Modernismo, e Courbet, ambos fulcrais na diluição dos sistemas percetivos tradicionais e na instituição da arte enquanto *tabula rasa* (Lippard, 1971, p. 217). Refira-se o movimento artístico ao qual pertenceu o primeiro artista, o Impressionismo, que explorou e instituiu o estatuto independente da cor, conduzindo à desvalorização do objeto, e, consequentemente, à recorrente representação sucessiva de um mesmo motivo. Recordem-se as cerca de 250 pinturas a óleo de nenúfares de Monet. Sobre a cor, tal como Morris (1966) viria a explicar, é essencialmente ótica, imaterial,

não-contida e não tátil, sendo aditiva, sobretudo os tons intensos que se separam do "todo da obra". A construção de uma superfície por meio da cor substituiu o retrato do mundo e quebrou com a lógica, a teoria e o regime da representação.



Monet, *Le Bassin aux nymphéas* (1899)

A partir daqui as artes visuais tornaram-se livres e a "significação da obra de arte" pertence-lhe a si mesma, não mais aos interesses do mundo exterior (Bell, 1913, p. 125). Deste modo, deu-se continuidade à dispensa de funções da arte defendida por Hegel e reconheceu-se, ao invés, a capacidade de a arte deter um significado próprio, ao que Bell (1913) intitulou de "forma significativa".

Porém, apesar do Impressionismo "desafiar a estrutura do Universo", não problematizou a existência do espaço, isto é, não chegou a abandonar o *being* (Dorner, 1958, p. 85), o que somente se concretizou, posteriormente, pelos cubistas. Destes destaque-se Cézanne, considerado o pai do Cubismo e pioneiro na relação entre figura e fundo, bem como num conjunto de novos princípios estéticos. O movimento, iniciado entre 1912/1913, foi inclusivamente intitulado de "pós-impressionismo" (Bell, 1913, p. 33), interpretado enquanto reação e contestação aos impressionistas. Os cubistas afirmaram que a qualidade essencial da arte é permanente, razão pela qual toda a obra deve ser feita com significação estética.



Cézanne, *Mont Saint-Victoire* (1902-04)

Ademais, desacreditou-se o modelo da sombra escultórica e, ao invés, instituiu-se o cânone da regularidade retilínea e curvilínea. Aboliu-se a perspetiva, técnica fundamental da pintura desde o Renascimento, em favor de um todo, tanto quanto a margem da tela, entendida enquanto fronteira que circunscreve a pintura. Este último cânone cubista foi repercutido ao longo do tempo, por artistas tais como Jackson Pollock, razão pela qual Clement Greenberg (1909, p. 217) o intitulou de cubista tardio. Mais ainda, os cubistas defenderam as propriedades físicas, formais e visuais enquanto constitutivas da linguagem artística, desvalorizando o conceito.

Porém, paralelamente, restauraram a centralidade da pintura, donde, como considerou Greenberg (1909, p. 142), revelaram-se conservadores, sobretudo quando comparados a anteriores artistas e movimentos como é o caso de Gauguin, os Impressionistas e os Fauvistas. Também Manovich (2013, p. 82) assinalou, anos mais tarde, que embora os artistas do séc. XX tenham questionado inúmeras convenções, as pinturas continuaram a ser pinturas e tratadas enquanto tal.

Não obstante, ao reconhecer a importância da diluição das distinções entre superfície e plano de fundo, espaço ocupado e livre, interior e exterior, cima e baixo, o Cubismo destacou a substância física dos objetos e concedeu maior expressão ao medium do que à pintura (Greenberg, 1909, p. 142). Aliás, pode considerar-se que, ao deslocar a importância da representação para a obra enquanto objeto artístico, o movimento inaugurou a premissa de

McLuhan de que "o medium é a mensagem".[6] Com efeito, autonomizou-se a pintura por via da emancipação dos seus elementos, tratando-se este de um dos princípios vitais do Modernismo.

Solidificou-se, deste modo, a importância do medium, o qual deixou, por fim, de ser compreendido somente enquanto veículo ou instrumento de comunicação, e tornou-se lugar de significado e experiência. Simultaneamente, a total abstração da expressão da pintura no âmbito da descoberta do medium revocou a tridimensionalidade dentro da bidimensionalidade da tela e permitiu o domínio da superfície. Isto que, por sua vez, conduziu à dispensa do espaço expositivo por parte da pintura modernista (Krauss, 1986, p. 133).

O emprego de diferentes perspetivas e dimensões na representação foi também propício à emergência de novas expressões, caso da pintura abstrata e de novas formas de escultura, com nomes tais como Picasso e Vladimir Tatlin. Este último e outros construtivistas abandonaram, inclusivamente, as matérias tradicionais, caso da madeira e do bronze, e recorreram, ao invés, a materiais industriais. Também a revolução *arts and crafts* libertou a imagem da rigidez da forma e do espaço, e na arquitetura moderna figuras como Le Corbusier, exploraram possibilidades de composição menos equilibrada (Lippard, 1971, p. 226).

Portanto, também as vanguardas do início do séc. XX, nomeadamente o Futurismo, o Suprematismo e o Construtivismo adotaram o princípio da *tabula rasa*. Destaque-se Malevich que invocou a "supremacia do puro sentimento artístico", pintando formas geométricas primárias como quadrados ou círculos: preto sobre branco, vermelho sobre branco ou branco sobre branco (Spampinato, 2015, p. 111). A partir daqui a pintura "alcançou a pureza" e o que Greenberg chamou de "autodefinição", sobretudo com Pablo Picasso, Piet Mondrian e Joseph Albers na Europa, e, mais tarde, com pintores expressionistas abstratos como Jackson Pollock e Willem de Kooning nos Estados Unidos (Spampinato, 2015, p. 114). Também Duchamp explorou o vazio na arte, sob a forma de *readymade*, nomeadamente com a obra *50 cc of Paris Air* (1919).

A partir da libertação da representação e da procura do mais puro potencial da arte, objetivos concretizados através da exploração das capacidades de cada medium, instituiu-se, progressivamente, uma revolução anti-mimética (Rancière, 2000, p. 126). As artes distinguiram-se pelos seus suportes, medium específico e condições técnicas. Assim se afirmou o primeiro momento do Modernismo, marcado pela anti-mimética, a forma que explora o medium específico, e, enfim, a autonomia da arte.

[6] Tal proposta de McLuhan será retomada e desenvolvida adiante (1.5.1), no contexto da análise da categoria "medium".

Preservaram-se, no entanto, vários aspetos estruturais do passado, como a orientação natural para a visão e o lugar do espectador. Quanto à Estética, permaneceu articulada com a Antiguidade, motivo pelo qual, como declarado por Baudelaire, a teoria da arte moderna fora o ponto mais fraco da Modernidade (Benjamin, 1969, p. 83). Ou seja, apesar do novo caráter vanguardista, o campo artístico manteve-se limitado a um determinado horizonte, dando continuidade a uma certa filosofia idealista, em vez de consistir numa perspetiva realmente livre (O'Doherty, 1976, p. 76). Acrescente-se que a própria ideia de progresso limitou o Modernismo, nomeadamente mediante uma permanente ligação com os avanços da época, como por exemplo a acumulação de riqueza, o avanço da tecnologia e a emancipação dos trabalhadores (Foster, 1996b, p. 205).

Como analisa Bragança de Miranda (1994, p. 7-8), o discurso moderno foi marcado por uma conceção do tempo, refletida pela sua própria lógica de narrativa, e, agora, é indispensável desconstruir a sua negação da historicidade. O mesmo processa-se através da própria dissolução da Modernidade, mediante um historicismo que a definiu enquanto o fim dos tempos, o fim da história (Bragança de Miranda, 1994, p. 8). Também para Bruno Latour (2016), a Modernidade diferenciou o passado e o futuro, o progresso e o regresso, o radical e o conformador. Com o passar do tempo evidencia-se a necessidade de redefinir a modernidade, até porque, como indica, "nunca fomos modernos" (Latour, 1991).

O Modernismo refletiu um progresso linear sustentado na sobrevalorização da conquista e da novidade com base nas ideias de progresso e de inovação. Ao fazê-lo, porém, como afirmado por Adorno (1970, p. 11), desencadeou um processo que minou as categorias a partir das quais se havia iniciado. Nomeadamente, confundiu produtos com processos, entendeu que a produção de abstração era, ela mesma, abstrata, e que a produção do formalismo era formal (Latour, 1991, p. 115). O próprio conceito *vanguarda* tem origem militar, e é tão autoritário quanto revolucionário, isto que se viu refletido numa espécie de autoridade universal.

Ademais, embora as vanguardas tenham defendido a autonomia da arte, nos anos 20 do séc. XX, procuraram "suprimir a arte enquanto atividade separada" e, de certo modo, "devolveram-na ao trabalho" (Rancière, 2004, p. 67). Uniram, novamente, a arte com a vida e as restantes esferas. Aliás, também considerando que o Modernismo promoveu a generalização, descuidou o valor individual de várias áreas e categorias, como a ciência, a tecnologia, a economia, ou a universalidade, não contemplando na plenitude os seus vários efeitos (Latour, 1991, p. 116). Observou-se, inclusivamente, uma certa desconexão com o tempo, sendo que o auge do Modernismo, nos anos 1950, foi coincidente com o fim da Modernidade.

Como esclarece Weibel (2002, p. 616), os modernos romperam com as imagens que os antecederam e produziram novas, supostamente livres de teor político, de tal modo que foram consideradas produto do esvaziamento do conteúdo da arte e rejeitadas pelas gerações seguintes. A primeira metade do século XX foi, assim, caraterizada por uma complexidade artística e consequentemente estética, de carácter cada vez mais individualista e experimentalista de difícil definição. E embora os vários discursos da modernidade procurassem dominar a própria crise que os fundia (Bragança de Miranda, 1994, p. 7), não se evitou a sua rutura. Como explica Rancière (2005, p. 11) a multiplicidade de discursos denunciou, precisamente, a crise da arte, e a sua "captação final de discurso".

Não obstante, procedimentos tais como o abandono da representação pictórica foram adotados por inúmeros artistas, nomeadamente, nesse caso, no âmbito de uma pintura cada vez mais abstrata. No contexto português, destaque-se Helena Almeida. Refira-se, igualmente, Kandinsky ou Pollock, especialmente o segundo que problematizou o medium, não somente a tela e pincel, mas também a mão e o corpo, a par da forma e da escala, explorando os limites da pintura, para lá do que havia sido iniciado pelo cubismo. Pollock desafiou o espaço, tanto da obra como do contexto expositivo. Ao mesmo tempo, introduziu o movimento na arte, tanto na produção como na receção, sugerindo ao espectador uma observação menos passiva, processada através de um jogo de aproximação e afastamento.

Guy Debord (1967, p. 122), por sua vez, destaca o Dadaísmo, que "quis *suprimir a arte sem a realizar*" e o Surrealismo, "que quis *realizar a arte sem a suprimir*". O primeiro movimento, em particular, procurou fixar a conceção da *tabula rasa*, não somente a nível estético como também social, em certa medida, em resposta à ênfase do elemento físico por parte do cubismo (Lippard e Chandler, 1968, p. 267).

Recorda-se a obra de Duchamp *L.H.O.O.Q.* (1919), concebida a partir da *Mona Lisa* (1503) de Leonardo DaVinci, e a partir da qual o artista problematiza a natureza da obra de arte, a representação, a apropriação e a relação entre original e cópia. Aliás, indica-se que, embora se identifique o irromper da crise da arte no Modernismo, do qual resultaram sucessivas crises de conceções estéticas, compreende-se que o definitivo colapso representação foi efetuado por Duchamp. Pode, inclusivamente, situar-se, em Duchamp, o colapso da História (Groys, 2008, p. 35), e, mesmo até, o fim da arte (Danto, 1924). Tal como indica Bragança de Miranda (2007) "De todos os vanguardistas, só Duchamp ataca de frente o problema, dizendo "É possível uma obra que não seja obra... de arte?" (p. 121).



Duchamp, *L.H.O.O.Q* (1919)

1.1.2. ***A partir de Duchamp.***

Duchamp rejeitou inúmeros quadros, modelos e conceções da Estética, inaugurando um novo momento de crise na arte. Dessacralizou a obra, inaugurou novas conjunções no contexto artístico e cultural e interrompeu a continuidade da História da Arte, pondo um fim à sustentação da arte no passado. Como afirmado por Kosuth (1969, p. 15), antes de Duchamp havia uma "condição da arte", mas as suas razões de ser eram mínimas. Considerou, inclusivamente, ser graças ao artista que a arte tem a sua própria identidade (Kosuth, 1969, p. 18).

Charbonnier (1961), por sua vez, apresentou Duchamp enquanto um dos pintores mais importantes da primeira metade do séc. XX. Com efeito, após estudar filosofia, o artista especializou-se em retrato e representação de paisagem pós-impressionista. Porém, a sua ação no campo da pintura, durante os primeiros anos do seu percurso artístico, foi sobretudo no âmbito das suas problematização e desconstrução. Conduziu, inclusivamente, à perda definitiva das caraterísticas constitutivas da pintura, isto é, da sua especificidade, o que, posteriormente, estendeu a toda a arte. Pode, aliás, situar-se em Duchamp o primado da arte abstrata, pois embora o fim do regime da representação já se tivesse anunciado, foi ele que o afirmou enquanto base a partir da qual emerge a criação artística.

Como esclareceu, no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, em 1961, na ocasião de uma exposição coletiva intitulada *Assemblage*, as suas escolhas baseiam-se "na reação de uma indiferença visual e, simultaneamente, uma total ausência de gosto bom ou mau", portanto, " numa completa não-estética" (Danto, 1924, p. 144). Porém, como indica Wollheim (1980, p. 142), que seria uma "total incompreensão das intenções de Duchamp" deduzir a exigência de uma reformulação da teoria estética na apresentação de um *readymade* tal como *Fountain* (1917) enquanto exemplo de obra de arte. Trata-se, antes, de apelar à abertura da teoria estética que reconheca o caráter "profundamente ambíguo" da arte (Wollheim, 1980, p. 142).



Duchamp, *Fountain* (1917)

Duchamp substituiu o julgamento kantiano "isto é belo" por "isto é arte", erradicando o *belo.* Em contrapartida, afirmou que a arte "já não se trata de prazer mas de uma relação com tempo, espaço e sensibilidade", assim inaugurando a categoria "não-arte" (Duve, 1996, p. 273). Neste preciso enquadramento, criou o *readymade*, que não é pintura nem escultura, objeto ou conjunto de objetos, gesto ou sequer, necessariamente, uma intenção artística. Ou seja, o *readymade* não aparenta ser uma obra de arte, no sentido tradicional das belas-artes. Duchamp afirmou que a arte não se prende na fisicalidade, na materialidade tátil, mas na ideia. Sendo que, como afirmado por Kosuth (1969) "toda a arte é conceptual depois de Duchamp pois a arte só existe conceptualmente" (p. 18).

Duchamp relacionou o objeto artístico e o quotidiano, isto é, o que se encontra dentro e fora do museu (Groys, 2008 p. 30). Inverteu, assim, os valores dos objetos, por exemplo, ao

apresentar um urinol como obra de arte, e ao utilizar uma pintura como tabuleiro. Recontextualizou, assim, os objetos e relocalizou-os no mundo. Este processo interfere, também, com os valores de troca, exposição, e uso, desafiando o significado e o valor da arte, tornando-a passível de tratar enquanto mercadoria, problemática a avaliar, mais adiante, a partir de Benjamin.

Os objetos *readymade* não partilham semelhanças formais, embora sejam identificáveis como artísticos pois pertencem a um mesmo sistema linguístico. Enquanto tal, são passíveis de analisar à luz dos *jogos de linguagem* de Wittgenstein. Tome-se como exemplo a exposição de Marcel Broodthaers, *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles*, entre 1968 e 1972, que, sob a premissa *This is not a work of art*, apresentou, em relação e diálogo, 266 objetos de variadas origens plásticas e provenientes de diferentes coleções. A exposição estruturava-se, com efeito, de acordo com a reciprocidade entre os objetos. Deste modo, Broodthaers problematizou as convenções mediante as quais as obras são exibidas e avaliadas (Duve, 1996, p. 422), ao mesmo tempo que trabalhou a arte como um sistema definido por objetos, inscrições e atividades.

Duchamp questionou o valor estético, instituindo-o enquanto dependente da autonomia do objeto (Foster, 1996b, p. 108), donde, de certo modo, deu continuidade à premissa de Hegel, relativa à legitimação da obra de arte estar contida nela mesma. Portanto, para Duchamp, o que qualifica um objeto enquanto artístico é a sua existência única e singular, independentemente das qualidades materiais e estéticas.

O *readymade*, não sendo passível de leitura e de julgamento formalista, é genérico e escapa à identificação do objeto artístico através de um *gestalt holístico*[7]. Recorde-se *Fountain* que, destruída pouco depois da sua conceção e somente conhecida a partir do seu referencial, a sua fotografia da autoria de Alfred Stieglitz, instituiu-se enquanto uma das principais obras de Duchamp, bem como, aliás, uma das referências cardinais da arte contemporânea. A obra fora, inclusivamente, identificada enquanto símbolo do que é arte, testemunho da liberdade *vis-a-vis* de toda a história de estilos, ilustrativa da abertura, da indefinição e da indeterminação do conceito de arte (Duve, 1996, p. 12).

Com Duchamp, a natureza da arte passou de uma questão morfológica para uma questão de função e, com o *readymade*, importa o que é dito, não a forma da linguagem (Kosuth, 1969, p. 18). O processo criativo é um ato mental, que ganha visibilidade por via de um objeto (Subrizi,

[7]Assinale-se, como esclarece Campanelli (2010, p. 52), que o conceito *Gestalt* tem origem na psicologia *gestalt* relativa à consideração de que o todo antecede as partes. Ou seja, tudo é necessariamente percetível pela sua figura enquanto todo e o sujeito requer um conjunto de estímulos externos, em ordem, para formar o todo.

2013, p. 169). Afirma-se, assim, a obra enquanto medium. Até porque, a obra que não é um fim em si mesmo, nem necessariamente uma mensagem (Lippard & Chandler, 1968, p. 260), ideia posteriormente desenvolvida por outros pensadores, por exemplo Mc Luhan, no contexto da tecnologia, como se irá discutir mais adiante.

Explique-se que, para Duchamp, a obra de arte resulta do que apelou de *infra-mince*, isto é, de um instante, ou uma ocorrência, que decorre uma relação, ou de um contacto, entre duas coisas. Por outras palavras, o *readymade* decorre de um *rendez-vous*, um encontro e uma ligação entre o artista e um objeto. Donde, como afirmado por Kosuth (1969), a partir de Duchamp, a definição da arte não se detém na visualidade, ou numa razão empírica, mas no artista. Se no Renascimento a validação da arte era concedida pelos mecenas e a partir do séc. XIX pelos museus, curadores e críticos, para Duchamp, é o artista que decide o que é, ou não, arte[8]. Rejeitou, portanto, a conceção de "génio subjetivo", e compreendeu que o ato criativo se trata da utilização consciente do inconsciente do espírito.

Como tal, o *readymade*, podendo consistir tanto num objeto como numa ação, resulta de uma certa aleatoriedade mediante a qual o artista se torna autor de uma obra de arte. Observe-se o primeiro *readymade*, a *Roue de Bicyclette* (1913), fruto da observação do movimento de uma roda de bicicleta e respetiva sombra, a partir dos quais Duchamp distinguiu mais do que a função utilitária do objeto.

Portanto, criar um *readymade* requer a descontextualização do objeto, a sua oposição a um título específico, isto é, a qualquer qualificação concreta, e uma limitação do ato, do exercício, da sua criação. Neste processo reflete-se que o princípio de Heidegger de que a obra de arte é "um meio dos meios", com insistência nas caraterísticas funcionais dos objetos, mais do que materiais, foi decisivo para Duchamp (Di Monte, 2013, p. 180). De certo modo, o artista deu continuidade à perspetiva heideggeriana, colocando a par a manufatura e a arte. Tal como defendido pelo filósofo, ambas exercem a *poèsis*, isto é, a ação de produzir algo (Heidegger, 1977, p. 10). Ora, o *readymade* resulta de intenções e ações criativas, e a arte é determinada pelo seu significado etimológico, ou seja, *agir* e *fazer*. Com efeito, como indicado por Duchamp (1961), fazer é escolher, e a escolha é o principal.

Paralelamente, na escolha decisiva do lugar estético do objeto, momento originário da obra de arte, Duchamp integrou o espectador. Neste âmbito, convidou-o a aproximar-se e a relacionar-se intimamente com a sua criação. Defendeu, inclusivamente, que as obras são

[8]Ressalve-se, porém, que Duchamp (1961), reconhecia a hierarquia do sistema da arte e um segundo momento de processo de validação da obra por parte das "autoridades, os conhecedores e os espíritos superiores".

suscetíveis de múltiplos sentidos e significados, de acordo com a relação estabelecida com o público (Subrizi, 2013, p. 169).

Ao declarar que o papel deste último é "determinar o peso da obra sobre o eixo estético" (Duchamp, 1961), propôs a redistribuição da tradicional divisão estética e, consecutiva e simultaneamente, ética (Duve, 1996, p. 179). A centralização do autor manteve-se, mas a figura do espectador foi assente enquanto fundamental. Como afirmou na conferência *The creative act* (1957):

> arte é o produto de dois pólos; há o polo do que faz o trabalho e o polo daquele que o observa. Ao último dou tanta importância quanto ao primeiro. (…)
>
> No seu todo, o ato criativo não é performativado pelo artista sozinho; o espectador coloca o trabalho em contacto com o mundo exterior ao decifrar e interpretar a sua qualificação interior, assim adicionando a sua contribuição ao ato criativo.[9]

Duchamp identificou, portanto, uma transferência do artista para o espectador, "sob a forma de uma osmose estética que tem lugar através da matéria inerte, como a cor, um piano ou mármore" (Duchamp, *The Creative Art*). Deste modo, deslocou a importância da representação não somente para a coisa ela mesma, mas também para o olhar do espectador (Couchot & Hillaire, 2003, p. 244). O futuro da obra de arte e a condição da sua continuidade ao longo do tempo, foram, assim, situados na recepção. Ao mesmo tempo, inaugurou a intervenção do espectador na obra de arte (Bourriaud, 1998, p. 25). Por conseguinte, pode afirmar-se que o artista foi pioneiro na conceção de obras interativas e participativas. Como exemplo, refere-se a obra *Rotary Glass Plates (Precious Optics)*, concebida por Duchamp e Man Ray, em 1920, somente passível de percecionar e experienciar na totalidade a partir de diferentes pontos de vista, exigindo uma observação ativa ao nível da deslocação física.

Ainda no contexto da receção, com Duchamp, toda a experiência é a "de uma fixação, de imposição de um tipo, que distingue e integra, num mesmo espaço", é o efeito inevitável do dispositivo ótico (Bragança de Miranda, 2002, p. 58). Para tal terá contribuído o aparecimento da fotografia e, com esta, a reprodutibilidade técnica. Assinala-se que a reprodução e a consciência do múltiplo impulsionaram práticas como a *assemblage* e permitiram o arquivo, ambos que evidenciam o processo criativo e a ideia de projeto, para além do objeto final.

[9] "art is a product of two poles; there's the pole of the one who makes the work and the pole of the one who looks at it. I give the latter as much importance as the one who makes it. (…) All in all, the creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualification and thus adds his contribution to the creative act".

Com efeito, Duchamp já havia afirmado o "work in progress", o que Couchot & Hillaire (2003) descrevem enquanto obra efémera, utópica e anacrónica pautada por um certo relativismo que afeta, por um lado, a relação da arte com o seu público e, por outro lado, os modelos de análise que se aplicavam aos estudos da arte (pp. 199-200). Recorde-se o *readymade malheureux*[10], de 1916, que consistia em instruções para a produção de um objeto, possibilitando a sua continuada concretização e produção, autónoma e livre da efemeridade que, habitualmente, condiciona a arte. Deste modo, a obra é atemporal e relativa aos vários contextos nos quais se inscreve, desde a criação, à exposição e à experiência. Simultaneamente, desvalorizou a temporalidade histórica moderna, e promoveu uma arte contemporânea pós-histórica. Portanto, de certo modo, Duchamp afirmou o pensamento pós-moderno.

1.2. **Do Readymade ao Pós-Moderno.**

No início da primeira década dos anos 2000 tomava-se a consciência de que se inaugurava uma era "para além da história" ou "depois do fim da história" (Smith, 2009, p. 244). Em concordância, a própria arte libertava-se do peso da História, e da História da arte, tanto quanto das modernas obrigatoriedades de superação e rutura (Groys, 2008, p. 23).

Neste âmbito, descartou-se a ideia de *inovação,* desassociou-se o *novo* da *história* (Groys, 2008, p. 34) e emergiu um diferente *novo* que já não se define por formas e conteúdos previamente instituídos, e que, ao invés, sustenta-se num caráter e numa prática experimental (Adorno, 1970, p. 45). Este novo posicionamento coadunou-se com um diferente sentido de vanguarda que não procura inovar, nem proceder a ruturas radicais, mas, pelo contrário, propor novos caminhos através da recuperação de elementos do passado (Foster, 2015, p. 4), de expressões e manifestações históricas (Foster, 1996b, p. 202).

A partir daqui, e como se compreende com Groys (2008, p. 33), quando a inovação da arte deixa de se associar e compreender enquanto relativa a uma linearidade temporal, a ideia moderna de progresso perde importância. Assim o reconheceu o Pós-Modernismo, que, manifestamente, afirmou o "fim da história" (Bragança de Miranda, 2007, p. 64). Acentuou-se a recusa da modernidade, da era da história e das épocas (Bragança de Miranda, 2007, p. 67), e

[10] Inscrito, em carta, a Suzanne Duchamp, em 1916, "Take this bottle rack for yourself. I'm making it a "ready-made", remotely.", seguindo-se instruções e, por fim, "in the same handwriting as follows: [after] Marcel Duchamp".

efetuou-se a transição para um tempo no qual não se distingue meio, começo e fim, e tudo se determina pela urgência do presente (Bragança de Miranda, 1994, p. 8).

Encerraram-se os princípios de narrativa, continuidade e progresso, e perdeu-se a noção da sociedade como um todo orgânico (Lyotard, 1979, p. 8). Igualmente, compreendeu-se o fim das classes sociais e da ideologia, caraterizada pela nova crítica americana, por Adorno e pela Escola de Frankfurt. Como considera Jameson (1989), o Pós-Modernismo correspondeu a uma renovada narrativa Marxista, com diferentes momentos da cultura moderna relacionados com transformações políticas e modos de produção capitalista.

Em suma, a ideia do fim da história, enquanto narrativa linear e o fim das metanarrativas nas quais se sustentava a modernidade, situam-se na cultura do Pós-Modernismo. Depois, a contemporaneidade, pautada por universalismos, especialmente a globalização e o fundamentalismo, sendo, simultânea e paradoxalmente, histórica e tecnocientífica (Lyotard, 1984, p. 32).

1.2.1. ***Pós-Modernos e Contemporâneos.***

Tal como se afirma que terá sido Duchamp a inaugurar o discurso pós-moderno, considera-se que nele se situa o princípio do que, hoje, se intitula e se compreende enquanto arte contemporânea. Foi sob a sua influência que inúmeros artistas e movimentos priorizaram o conceito, em detrimento do medium e das qualidades formais do objeto artístico, o que, inclusivamente, se conhece enquanto princípio anti-retinal duchampiano. Tal foi o caso do Estruturalismo, que operou através de um sistema de semiótica, isto é, no campo dos signos e dos significados.

Assim, nos anos 1950 estabeleceram-se as condições para a emergência de movimentos orientados para o sistema regulador da arte, desde o museu, à teoria e à crítica de arte, por meio de uma análise crítica, específica e desconstrutiva que problematizou a instituição e os parâmetros perceptivos, cognitivos, estruturais e discursivos (Foster, 1996b, p. 20). O domínio da Estética foi rejeitado, tal como o paradigma modernista, por artistas como Cage e Rauschenberg (Gere, 2002, p. 155). Recusou-se a reinterpretação de movimentos estéticos do passado e a arte foi progressivamente afirmada enquanto campo em expansão no qual todas as práticas, suportes e quadros institucionais são dissolvidos. Abandonaram-se oposições binárias entre tradição e modernidade, academismo e subversão, e diluíram-se as fronteiras entre arte e

não arte, arte e ciência e entre as várias artes (Couchot & Hillaire, 2003, p. 243). Acrescenta-se a problematização dos dualismos autor e recetor, artista e espectador, obra e espectador.

Assim, se o Modernismo fora a época do novo, o seu pós foi definido por vários "fins". No início dos anos 1970, declarava-se a superação da modernidade pela Pós-Modernidade e, na arte, o fim do Modernismo e o início do Pós-Modernismo. Os pós-modernos tiveram a convicção de chegar depois dos modernos, mas com o "infeliz sentimento" de que "já não havia um depois" (Latour, 1991, p. 46). Consolidou-se uma nova era estética, até porque, como indica Jameson (1989), não é possível recorrer a práticas estéticas elaboradas com base em situações históricas do passado. Tal como descrito por Timothy Morton (2012, p. 131), o pós-modernismo foi imprevisível, um "tempo de assimetria" no qual se reconfiguram as fases que o precederam, ou seja, a ocidental, a Grécia Antiga e a Cristã.

No entanto, em semelhança ao Modernismo, também o Pós-Modernismo atacou a noção de Estética. Propôs reinterpretações estéticas cuja proposta de um novo entendimento da arte traduziu-se, de certo modo, enquanto continuação da tradição modernista. Como sugere Bragança de Miranda (1994), o Pós-Modernismo teve como efeito "relançar o interesse pela questão da modernidade e, de algum modo, mesmo o historicismo" (p. 8). Como explica, trata-se de:

> uma aceitação a-problemática de algo que se mantém irresolvido, a construção de um espaço de tensão que seja capaz de conter a ruptura, a contradição, sem respostas ilusórias, implícitas na própria ideia de "modernidade". (Bragança de Miranda, 2007, p. 64)

A Pós-Modernidade evidenciou aspetos contestados pelos modernos, embora a par das falhas e razões que levaram ao fim do projeto moderno (Rancière, 2000, p. 28). Justapôs os três pilares da crítica moderna, isto é, a natureza, a sociedade e o discurso (Latour, 1991, p. 64), a partir daí procedendo à avaliação de uma vasta heterogeneidade de elementos, materiais, objetos e discursos. Deste modo, englobou tudo, resultando numa era de contradições. Pautada pela multiplicidade e a diferença, revelou uma crise de identidade (Bragança de Miranda, 2007, p. 141) para a qual terão contribuído os desenvolvimentos da tecnologia digital, especialmente a internet.

Com efeito, como consideram Latour e Weibel (2007, p. 107), se o Modernismo foi a resposta da arte à Revolução Industrial baseada na máquina, o Pós-Modernismo foi a resposta à revolução pós-industrial da informação afirmada pelo computador. A partir de Lyotard (1979, p. 7) explique-se que o pós-moderno resulta das transformações no campo da ciência, da

literatura e das artes a partir do final do séc. XIX, conduzindo a uma profunda crise da metafísica e de toda a sua instituição académica.

Recorda-se que a segunda metade do séc. XX foi marcada por acontecimentos que alteraram profundamente as condições de fazer arte, nomeadamente, a Segunda Guerra Mundial, o fim da era colonial e uma consequente divisão do mundo. A cultura pós-guerra no Norte da América e na Europa Ocidental foi marcada por inúmeros *neo's* e *pós* que, no sentido de alargar o espaço estético, recorreram a ferramentas das vanguardas dos anos 1910 e 1920 (Foster, 1996b, p. 1). A transgressão fora adotada como estratégia de mudança, menos radical do que a rutura própria das vanguardas modernistas, processando-se, antes, enquanto fratura (Foster, 2015, p. 17).

O Pós-Modernismo foi, então, um tempo de contestação de políticas culturais reacionárias e de defesa de práticas artísticas críticas do Modernismo institucional, propondo formas novas e alternativas de prática cultural e política (Foster, 1996b). Foi, igualmente, um tempo de incerteza, indefinição e instabilidade, de tal modo que Lyotard (1985e), quando questionado sobre o que é o Pós-Modernismo, afirmou "ainda não sei (...) e a discussão vai ser abandonada antes de se chegar a uma conclusão".

Desde então, observa-se um esvaziamento da noção de Pós-Modernismo (Foster, 1996b, p. 206), conceito descontinuado, tal como "vanguarda", e que conduziu a uma arte contemporânea sem orientação. Por volta de 1991, especialmente em França, debatia-se a "crise da arte contemporânea", embora ainda sem reconhecer a arte digital como fator determinante (Couchot & Hillaire, 2003, p. 117). Para tal também terá contribuído a vasta expansão do campo criativo e a rutura com a estética, mediante o que Rancière (2004, pp. 114-118) apela de *ethical turn*, uma transformação dos esquemas interpretativos da nossa experiência e da ética do sublime, onde a autonomia estética parece estar subjugada a uma heteronomia, o que se entende como uma "transformação da estética em ética".

Como Bragança de Miranda (2017) indica, "A arte contemporânea tende mais a centrar-se nas urgências do tempo do que em critérios formais ou puramente estéticos. Nada do que existe lhe é estranho, tudo lhe servindo de matéria" (p. 153). Morton (2010, pp. 99-100), por sua vez, prevê, no contexto do Pós-Modernismo, um período de emergência de uma cultura ambiental global.

No âmbito de analisar este intricado contexto, compreende-se a divisão do campo artístico do séc. XX em dois momentos, um primeiro que transitou entre a abstração e a figuração pictóricas, e um segundo, após os anos 1960, com as últimas vanguardas, movimentos artísticos de corte mais acentuado com o que os antecedia. Assinalam-se Jasper Johns e outros artistas

Pop que responderam ao expressionismo abstrato, ou Jean-Luc Godard que contrariou a narrativa cinematográfica de Hollywood.

Se o final da década de 1970 fora definido por posições neo-conservadora e o pós-estruturalismo, em 1989, em resultado de acontecimentos como a queda do muro de Berlim e o Tiananmen Square, a arte insurgiu-se contra o neo-liberalismo. Com artistas tais como o grupo Fluxus, as neo-vanguardas procuraram mover a criação artística da burguesia para a boémia, libertando-a do predomínio do capitalismo, do consumo e do individualismo, e, ao invés, integrando-a nos outros campos da vida, inclusivamente no quotidiano. Performances e *happenings*, menos ligados ao material e mais à experiência e às dimensões sensoriais, afastaram-se da conceção da obra de arte enquanto objeto produto de culto e assumiram-se como relações, acontecimentos e situações. É neste preciso contexto que se reconhece enquadrar a arte digital, que sugeriu o retorno à valorização e à procura de visibilidade do conteúdo e da mensagem, em resposta à saturação do espaço público por consequência do excesso mediático. Destaquem-se, igualmente, Andy Warhol e Nam June Paik.

A partir deste segundo momento da era pós-moderna, poderá situar-se o início da Arte Contemporânea. Com efeito, recorrendo a Smith (2009, p. 242), o Pós-Modernismo situa-se num certo anacronismo, na transição entre duas as eras, entre o Modernismo e a contemporaneidade. Sendo que, relativamente a esta última, distinguem-se dois percursos, ou discursos, opostos, por um lado, enquanto contínua do Pós-Modernismo, e, por outro lado, como a sua definitiva rutura (Bishop, 2013, p. 19).

No que diz respeito, especificamente, à arte contemporânea, foi sobretudo inaugurada por movimentos que deram continuidade às problemáticas levantadas por modernistas e Duchamp. Como tal, identifica-se, também aqui, a proximidade entre o *contemporâneo* e o *moderno*, sendo que, frequentemente, o primeiro é considerado enquanto substituto do segundo (Belting, 2007, p. 21). Ocorre que, como identifica Smith (2009, p. 50)[11], uma das principais correntes da criação artística contemporânea fora a globalização estética, caraterizada pela remodernização, isto é, pela renovação de impulsos modernistas através de um experimentalismo vanguardista, que reciclou formas modernas para novas, contemporâneas. Belting (2007, p. 21), por sua vez, afirma que a arte contemporânea é constituída por várias manifestações do Modernismo, de tal modo que, com frequência compreende-se tratar-se de uma "segunda modernidade". Também Boris Groys (2008, p. 40) identifica uma só distinção

[11] Smith (2009, p. 50) identifica, ainda, uma segunda corrente contemporânea, definida por processos de descolonização e sustentada na defesa da diversidade e da identidade, em tendências críticas e globalização, e na sustentabilidade social e ambiental, e uma terceira vertente, a da pós-produção, que se observará mais adiante (p. 44).

entre as estratégias moderna e contemporânea: o facto da primeira se afirmar estável e a segunda enquanto uma (re)interpretação ou um (re)enquadramento da arte.

Da arte contemporânea, assinalem-se as artes conceptual e minimalista, que questionaram a objetualidade enquanto prova de identidade da obra, rejeitando a semelhança familiar dos objetos e a colocação destes em idênticos contextos e planos. Como Michael Fried (1967) explorou a partir do conceito *objecthood,* o formalismo implicava a avaliação de tudo por relação à forma.

> O significado deste contexto de "condição de não-arte" é o que eu tenho vindo a chamar de objecthood. É somente a partir da objecthood (...) que se assegura a identidade de algo, se não enquanto não-arte, pelo menos enquanto não pintura ou escultura; ou enquanto obra de arte – mais especificamente, uma obra de pintura modernista ou escultura – de algum certo modo não um objeto.[12] (Fried, 1967, p. 3)

Artistas como Morris defenderam, inclusivamente, a valorização da técnica, diluindo a tradicional prioridade do resultado (Burnham, 1968, p. 32), e outros minimalistas como é o caso de Donald Judd opuseram-se à ideia de que a escultura é feita por partes e de que a forma é o mais importante. Como indicou Morris (1966, p. 223), a escultura determina-se pela procura de uma aproximação ao objeto e pela consideração do espaço, da luz e do material. Vladimir Tatlin um dos artistas pioneiros a libertar a escultura da representação, autonomizando-a da imagem, através de um uso literal dos materiais (Morris, 1966, p. 224). Porém, a exacerbada valorização do exterior da obra tende a instituí-la enquanto objeto exclusivo ao prazer estético, e destituí-la como veículo de uma ideia (Lippard & Chandler, 1968, p. 270).

[12] "The meaning in this context of "condition of non-art" is what I have been calling objecthood. It is though objecthood alone can (...) secure something's identity, if not as non-art, at least as neither painting nor sculpture; or as though a work of art- more accurately, a work of modernist painting or sculpture - were in some essential respect *not an object.*"



Judd, *untitled* (1969)

Em contrapartida, com a expansão das obras conceptuais e dos *happenings*, a cultura deixou, progressivamente, de estar orientada para o objeto.[13] Ao invés, dirigiu a atenção para a forma como as coisas são feitas (Burnham, 1968, p. 31), ou seja, para o seu processo e, sobretudo, o que Burnham (1968, p. 32) apela de sistema, isto é, a junção de material, energia, informação, donde, pessoas, objetos e ideias. Assim se instituiu que o invisível do objeto é tão valioso quanto o visível, o que, como se verá, foi, depois, reafirmado pelos novos media digitais.

Neste contexto, destacam-se também as obras minimalistas, que inscreveram a arte em campos percetivos para além do visual. Sugeriram uma certa teatralidade, como avaliado por Fried (1967), na medida em que são dotadas de uma particular "presença", com a qual se afirmam num dado lugar. Consistindo em objetos de grandes dimensões, habitualmente, constituídos por materiais industriais, situam a escultura entre monumento e ornamento, ao mesmo tempo que problematizam o espaço (O'Doherty, 1976, p. 27).

O *specific object* de Donald Judd, por exemplo, contrariamente ao *readymade* de Duchamp, afirma-se pela singularidade e pela presença física num dado espaço, a partir daí estabelecendo a sua identidade formal e a sua eficácia enquanto obra de arte. Também ao contrário de Duchamp, os objetos minimalistas não procuram escapar à sua proveniência objetual, nem à sua função utilitária. Como exemplo observem-se os tubos de luzes de Dan Flavin, cuja forma de expressão e apresentação é a luz.

[13] Assinala-se que a perspetiva de Burnham diz respeito à transição de uma cultura "object-oriented" para uma "system-oriented", sem estar relacionado com a proposta fenomenológica OOO, embora partilhem o mesmo termo. Neste caso que agora referimos, não se trata do estudo do conceito e do lugar do objeto, e diz respeito à questão do desenvolvimento artístico por meio das novas obras que entre as décadas de 60 e 70 surgiam, cada vez menos centradas na figura tradicional da obra de arte, da veneração do objeto, e, ao invés, centradas no processo criativo, construtivo e recetivo da obra.

O minimalismo instituiu o interesse da arte na obra como um todo. Como explicado por Morris (1966, p. 234), não destituíram o objeto de importância, mas tornaram-no "menos *auto*-importante". Adorno (1970, p. 226) reforçou, precisamente, a urgência em dissolver a divisão da arte em forma e conteúdo e, pelo contrário, insistir na sua unidade. Negaram-se, então, os vários elementos que tinham constituído as bases da arte, principalmente a objetividade material, a especificidade do medium, a visualidade e a autonomia (O'Neill, 2007, p. 34). As obras de arte não eram mais coisas elas mesmas, e tornavam-se representativas, sinais e símbolos. E embora, por consequência da desvirtuação da fisicalidade e da materialidade, o objeto artístico se arrisque a tornar obsoleto, afirma-se por via das suas outras propriedades, numa certa continuidade do princípio duchampiano.

Progressivamente, afirmava-se a arte enquanto ideia e ação, o que se viu plenamente concretizado com artistas conceptuais tais como Joseph Kosuth, nos Estados Unidos da América, e o grupo Art & Language, no Reino Unido. A ideia foi elevada à qualidade de objeto e a arte libertada da sua condição material e afastada das lógicas de produção, rejeitando-se os media tradicionais em detrimento da linguagem. Exerceu-se a passagem entre uma arte anti-intelectual, regida pelas vanguardas durante duas décadas, para uma arte ultra-conceptual, assente, quase exclusivamente, no pensamento processual (Lippard & Chandler, 1968, p. 255).

Como indicado por Jeffrey Shaw (1997, p. 155), reconheceu-se que toda a arte é linguagem e a criação artística retomou o diálogo através de imagens, objetos, palavras, sons e movimentos. Mais tarde, como aqui se verá, a tecnologia retomaria estes princípios, nomeadamente considerando que a própria imaterialidade do digital "facilita esta troca radical entre todas as formas" (Shaw, 1997, p. 155). Ultrapassou-se "o absoluto do visual" (Shaw, 1997, p. 155), e firmou-se a rutura com o regime do visível.

Anunciou-se, inclusivamente, a desmaterialização da arte, nomeadamente por Lucy Lippard. A desvalorização da materialidade foi repercutida pelas práticas artísticas dos anos 1970, sobretudo as *performances* e os *happenings*, cujas situações temporárias e móveis são, igualmente, independentes do espaço. A criação artística autonomizava-se, então, do constrangimento do material, ao mesmo tempo que ambicionava a sua internacionalização e expansão num sentido global, transversal a culturas e políticas, mediante uma lógica do colectivo (Bishop, 2012, p. 148). Os movimentos universais e "media-independentes" contrariaram, assim, os paradigmas e "ismos" modernistas que haviam instituído a definição de correntes artísticas de acordo com determinados princípios e propriedades.

Paralelamente, propiciou-se, também nos anos 70, uma certa dispersão, e o que até então se encontrava condensado numa noção restritiva histórica de estilo, expandiu-se e ramificou-se em múltiplas práticas, entre as quais o vídeo, a performance, a *bodyart*, o uso de diferentes media na pintura, o hiper-realismo na escultura, e as artes *povera* (pobre) cinética e *op.* Como vários artistas sugerem,[14] estabeleceram-se as condições para uma criação sem critério. O conceito "contemporâneo" minou a arte e a alternativa em vista seria recuperar alguns cânones modernistas.

Não obstante, a pluralidade e a heterogeneidade criativas expandiram o campo estético, sobretudo mediante a entrada das novas tecnologias na arte. Os tecnológicos cruzam e fundem múltiplos media e, em semelhança aos objetos de Judd, não se definem por conteúdos e formatos.

Com efeito, reconhece-se que o minimalismo se intersetou com os novos media, como se observa em John Cage, que recorreu à música para questionar a relação entre o visual e o auditivo, e as várias dinâmicas da comunicação, nomeadamente a ordem, o som e a interação. Foi um dos primeiros artistas a utilizar o computador enquanto medium de criação artística, bem como o gramofone e o rádio, e, ainda, a explorar, neste mesmo contexto, a música electrónica (Gere, 2002), instituindo-se enquanto importante influência para a cultura digital[15] (Gere, 2002, p. 81). Cage foi também pioneiro a explorar prática multimedia digital, tal sendo o exemplo da obra *4'33''* (1952), cujo som provém do público e do ambiente em seu redor, provando como tudo pode integrar a *performance*, e a arte. A peça, à semelhança de um computador, integra media externos para, a partir deles, criar algo novo.[16] Deste modo, *4'33''* propõe uma dinâmica participativa e interativa própria das novas tecnologias.

A interatividade, tanto quanto a expansão criativa para outras práticas, formas e expressões, foi, com efeito, incentivada pelo minimalismo. Esvaziada de conteúdo e livre da circunscrição da sua própria esfera, a obra de arte inscreveu-se na vida comum e no quotidiano e aproximou-se do público. A dicotomia arte e vida fora, enfim, abolida, tanto pelo minimalismo, como pelo conceptualismo, pela *performance* e os *happenings*. Emergiram, ainda, as artes populares, que ainda se relacionaram com os *mass media* da comunicação, isto é, a publicidade, o rádio e a televisão, os quais se encontravam em exponencial crescimento. Observe-se o caso da

[14] https://www.postcontemporaryart.org/why-post-contemporary-art.html

[15] A partir de Gere (2002, p. 15) indica-se que o conceito "digital", na sua significação técnica, refere-se a todo o tipo de dados desde o sistema numérico, ao linguístico, entre outros, desde que relativos a uma máquina. Falar do digital é, pois, falar dos inúmeros simulacros virtuais, da comunicação instantânea e da conectividade global, ou seja, tudo o que perfaz a experiência contemporânea.

[16] A capacidade de multiplicação dos media irá analisar-se detalhadamente mais à frente (p. 103), na medida em que consiste numa das principais particularidades dos novos media.

fotografia, medium artístico e da comunicação, fundamental na relação entre as *fine* e as *popular arts*.

Destacam-se as artes populares, a par da cultura industrial (Foster, 1996b, p. 21), e convocam-se artistas como Andy Warhol, este que uniu arte e *design* e cruzou a linguagem artística com a da comunicação comercial. Para tal, utilizou, sobretudo, material gráfico de cartazes de publicidade e convocou a emergente cultura da celebridade e da *pop.* Explorou o domínio da arte por parte da cultura de massas e da economia em projetos tais como o estúdio *Factory* (1962-1984), assim nomeado para denunciar a submissão da criação artística aos regimes da produção industrial, às lógicas do mercado capitalista e ao mundo do trabalho. Acresce que, através de peças como *Brillo Box* (1964), Warhol reafirmou que "tudo pode ser arte", de tal modo que, como considera Danto (1924), tratou-se da segunda grande referência da arte do séc. XX, após Duchamp.



Warhol, *Brillo Box* (1964)

A expansão dos *mass* media, o surgimento da internet, os desenvolvimentos tecnológicos, sobretudo a reprodutibilidade, e a afirmação do mercado da arte, instituíam a obra de arte enquanto objeto de valor económico, um bem, um investimento. Consequentemente, o valor artístico foi, progressivamente, determinado pelo mercado da informação e da comunicação e,

cada vez menos, pelo campo cultural. Ora, o objeto artístico, quando vendido e consumido, é sujeito de uma troca que valoriza a sua produção. Deixa de ser um fim em si mesmo, como declarado por Hegel, e, de certo modo, perde o seu valor estético. Como afirmado por Benjamin (1935, p. 217), relativamente ao valor de culto e ao valor de exposição, com os diferentes métodos de reprodução técnica, "a deslocação quantitativa entre os dois polos converte-se". Ou seja, com os media tecnológicos o valor de exposição tende a ultrapassar o valor de culto. Simultaneamente, afeta-se a receção, na medida em que esta se processa, precisamente, a partir desses dois eixos.

Posto isto, e afastando-se cada vez mais dos modernistas, da subjetividade e da individualidade tanto do artista como do espectador, a cultura de massas, orientada, pelo contrário, para a imitação e a hierarquia social, revelou-se uma das eras mais problemáticas para a arte do séc. XX (Adorno & Horkheimer, 1987, pp. 103-104). O progresso tecnológico, por sua vez, acentuou a problematização das noções de sujeito, objeto e comunicação. Ergueu-se, a partir daí, um quadro distante do histórico e do linear, e que escapa a quaisquer mediações culturais, técnicas, espaciais e temporais (Couchot & Hillaire, 2003, p. 197).

Assinala-se, também, a influência da grande urbanização do pós-guerra e dos eventos que se seguiram, caso da popularização da internet, da música *techno,* das práticas coletivas, da coletivização do lazer cultural e das crescentes mobilidade e comunicabilidade, bem como os intercâmbios sociais que se multiplicavam a par das crescentes condições de mobilidade. A sociedade ocidental tornou-se americana e pós-industrial, também designada de sociedade dos media, do consumo, da eletrónica, da informação, do *high tech* e do *like*.

A globalização ao serviço do capital resultou numa saturação do espaço cultural com imagens que funcionavam enquanto mensagens, de um emissor para um receptor (Flusser, 1989, p. 70). O museu tornava-se um lugar de jargões, estilos de vida e valores, tanto expositivos quanto especulativos e de culto, a par de uma predominante lógica do entretenimento (Steyrel, 2012, p. 62). Ao público, disperso, era-lhe dada pouca atenção, inserindo-o numa dinâmica de passividade e simultâneo confronto com o que lhe é apresentado, à imagem do trabalhador de fábrica (Steyrel, 2012, p. 64). A arte contemporânea viu-se imersa numa *infoscape*, e instalou-se um espetáculo, uma economia da imagem, um novo regime de representação (Smith, 2001, pp. 49-53).

Testemunhou-se a transformação do mundo em imagem, tendência que, embora já presente na Modernidade (Bragança de Miranda, 2007, p. 163), reerguia-se sob novas formas, impulsionada pelo progresso tecnológico. Como explica Bragança de Miranda (2007, p. 202),

transpôs-se toda a matéria numa imagem total, uma "imagem-da-técnica" da qual a realidade virtual constitui o seu melhor exemplar, como se irá analisar.

A sobrevalorização da imagem e do texto, em detrimento do real e da história também terá conduzido ao que Krauss (1999, p. 56) compreendeu enquanto "uma espécie de experiência estética presente por toda a parte". A própria deslocação das imagens do referente, atribuindo, a este último, uma ontologia própria, a par do controlo da sensibilidade e da aplicação de categorias estéticas à política por meio da reprodutibilidade técnica, conduziram à esteticização de tudo (Bragança de Miranda, 2007, pp. 113-114). Tratara-se, igualmente, de uma reação à excessiva racionalização do modernismo, manifestada nesta inversão na esfera da arte no sentido de uma total esteticização, até porque, "a desestetização da arte é acompanhada pela esteticização da vida" (Bragança de Miranda, 2007, p. 110).

O excesso de imagens, tanto quanto de sons e textos, prolonga-se até hoje, tanto quanto a intenção por parte das mais diversas áreas de desenvolver sentidos e lógicas estéticas, caso do *design*, da arquitetura, da decoração e da moda. Também se expande, ininterruptamente, a comunicação visual.

Como descreve Gere (2002, p. 222), o mundo atual é, simultaneamente, ligado e separado pelas tecnologias das redes da comunicação e da informação, próprias da globalização, o que requer sucessivas novas conceções de relações humanas e de comunidade. As dinâmicas de troca e interação, necessárias para a realização da experiência das telecomunicações, foram refletidas na arte, e a relação com o público e com o outro tornaram-se centrais. Para tal já havia contribuído o cinema, cuja dimensão espácio-temporal cria comunidades de experiência partilhada. Inúmeros artistas manifestaram interesse na tecnologia da informação e da comunicação, debruçando-se, sobretudo, sob a interatividade, o multimedia, as redes de informação, as telecomunicações, e as tecnologias de combinação e generativas (Gere, p. 79). Os media tornaram-se, então, materiais de produção, ao mesmo tempo que constituíam os próprios assuntos da produção.

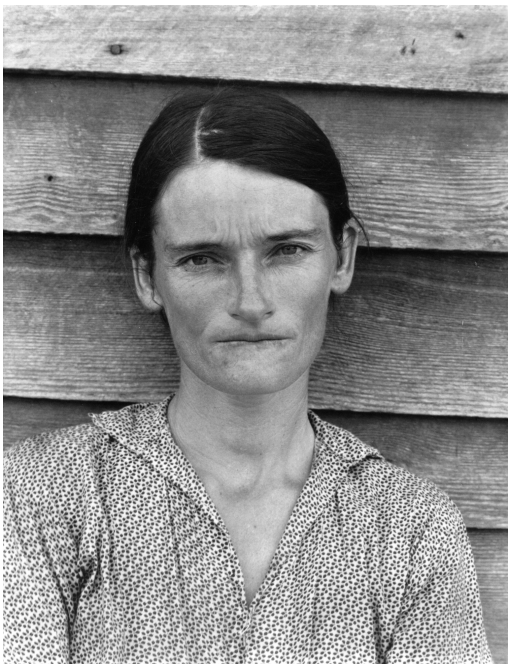
Como explicam Couchot e Hillaire (2003, p. 195), a arte encontra o seu sentido numa "forma de inversão, de *mise en abyme* da relação entre as artes, de um lado, e os meios de comunicação de massa e as indústrias culturais, do outro"[17]. A informação e a comunicação tornaram-se de tal modo relevantes que, como compreende Manovich (2001, p. 217), requer-se uma info-estética que permita trabalhar a arte a par dos meios e processos de informação.

[17] "dans une forme de renversement, de mise en abyme de la relation entre les arts, d'une part et les medias de masse et les industries culturelles, d'autre part".

Ora, à medida que a esfera da arte se afigurava, cada vez mais, enquanto campo comunicacional, afastava-se da sua primordial compreensão como produtora de objetos cujo singular propósito era serem observados e experienciados. Ora, como já Adorno (1970, p. 170) havia referido, "nenhuma obra de arte se deve descrever e explicar em categorias da comunicação". Em reação, testemunharam-se várias tentativas de escapar ao predomínio da comunicação em massa, nomeadamente em círculos de ativismo mediático internacional, através da reflexão sobre as práticas e formas estéticas pós-mediáticas (Deseriis & Marano, 2003, p. 189). Artistas recorreram tanto a novos, como a "velhos" media, caso das câmaras de rádio piratas e redes telemáticas, confrontando o fluxo de comunicação centralizado dos meios de comunicação de massa (Deseriis & Marano, 2003, p. 189). Recuperaram-se práticas tais como a fotografia, as quais foram empregues em novas formas, nomeadamente através da conjugação de diferentes media.

Neste contexto, no final dos anos 1980, iniciou-se e rapidamente se disseminou, uma pós-produção, que Smith (2009) identifica enquanto a terceira corrente contemporânea. Steyerl (2012, pp. 182-183) declara, inclusivamente, que a pós-produção é a produção de hoje. Em oposição à cultura global da era da informação, assente na problematização da produção e do consumo através da criação e da cópia, esta última que, de certo modo, simboliza o trabalho do capitalismo industrial, da produção em série, da estandardização, da repetição, etc. A cultura de *remake* opõe-se, portanto, aos projetos modernos de progresso e à procura do novo.

A pós-produção atua, principalmente, a partir da manipulação dos media existentes e de arquivos do passado. Instituiu a apropriação e anulou os conceitos de autoria e originalidade. Destaquem-se figuras como Sherrie Levine, nomeadamente com a obra *After Walker Evans* (1981), e Richard Prince, com as imagens da Marlboro em *Untitled (cowboy)* (1989). Trata-se, então, uma pós-produção cultural (Bourriaud, 2002), e, simultaneamente, de uma remediação (Bolter & Grusin, 1999, p. 46), conceito desenvolvido mais adiante. Por conseguinte, pode afirmar-se que, na era da informação e da tecnologia, emerge um novo *readymade* (Foster, 2015, p. 34). No entanto, ao contrário da premissa duchampiana "tudo pode ser arte", as novas tecnologias parecem surgir que nada é arte (Couchot & Hillaire, 2003, pp. 113-114).



Levine, *After Walker Evans* (1981)

A tecnologia digital, enquanto ferramenta de reprodução, duplicação, multiplicação e descarga, facilita a apropriação e a recriação. Porém, ao fazê-lo, recupera e exacerba a problemática anunciada por Benjamin, relativa aos conceitos de cópia e original. Brevemente se indique que a reprodução diverge, sempre, do original, desde logo, pois as caraterísticas do medium reprodutivo não permanecem ocultas. Por exemplo, a fotografia é sempre identificada enquanto tal, independentemente da qualidade e da exatidão da sua reprodução. Não obstante, embora, os processos digitais, tal como os reprodutivos, interfiram com a ideia de original, não o transformam. Como se retira de Simondon (1989, p. 30) em relação aos objetos técnicos, não devemos confundir um aumento, ou, entenda-se, uma alteração, de um objeto com um alargamento das suas possibilidades. Isto porque

A especialização de cada estrutura é uma especialização de unidade funcional sintética positiva, liberta pelos efeitos secundários (...) que amortizam o seu funcionamento; o objeto técnico progride pela redistribuição interior das suas funções em unidades compatíveis. [18] (Simondon,1989, p. 34)

[18] "La spécialisation de chaque structure est une spécialisatin d'unité fonctionelle synthétique positive, libérée des effets sécondaires (...) qui amortissent ce fonctionnement; l'objet technique progresse par redistribuition intérieure des fonctions en unités compatibles."

Por outras palavras, qualquer efeito secundário causado pela manipulação de uma obra, não interfere nela enquanto um todo. A cópia não pretende substituir o objeto e tem como único propósito a sua *mimesis* (Campanelli, 2010, p. 73).

Poderá, contudo, pensar-se de que modo é que isto se reflete no reconhecimento das obras por parte do espectador, tal como discutido por Benjamin em relação à perda de aura e à possível diluição entre o original e a cópia. De igual modo, questiona-se qual o efeito da digitalização sobre as obras de arte, especialmente ao nível da sua significação no contexto artístico. Neste âmbito, apela-se à implementação de uma análise pós-fenomenológica bem como o esclarecimento ao público do que efetivamente lhe está a ser entregue (Moens, 2018, p. 77).

Não obstante, reconhece-se e valoriza-se a capacidade de as tecnologias digitais preservarem, reconstruirem, documentarem, investigarem, promoverem, revisitarem e reutilizarem informação e objetos culturais do passado, sobretudo com instrumentos como o computador e a World Wide Web. Como indica Manovich (2001):

> quando todos os objetos dos media são desenhados, arquivados e distribuídos utilizando uma só máquina – computador – torna-se muito mais fácil utilizar elementos de objetos já existentes. Aqui, mais uma vez, a Web torna-se a perfeita expressão desta lógica, na medida que as novas páginas Web são sucessivamente criadas através da cópia e da modificação de páginas Web já existentes.[19] (p. 131)

Possibilita-se uma produção continuamente reciclada, copiada e multiplicada, tanto quanto dispersa, deslocada e renovada (Steyerl, 2012, p. 183). Em resultado da contínua recuperação e a citação de conteúdos de media do passado, consolida-se uma cultura cada vez mais vocacionada para re-trabalhar, recombinar e analisar media (Manovich, 2001, p. 131). São cada vez mais recorrentes, em vez de mostras de obras de arte, as exposições de registos e documentos, as "instalações que narram a arte", como apela Groys (2008, p. 49). Aqui se enquadram as pesquisas no campo da herança cultural, onde as cópias digitais são soluções particularmente eficazes. Até porque, como explicam Latour e Weibel (2020ª, p. 41), embora as *facsimiles* tenham "má reputação", sobretudo na medida em que tendem a ser associadas à apropriação fotográfica do original e à virtualidade, na presente era do turismo de massas e das sucessivas campanhas para a repatriação de espólios, mediante as quais os processos restauros aproximam-se de ações iconoclásticas, são importantes soluções.

[19] "when all media objects are designed, stored and distributed using a single machine — computer — it becomes much more easier to borrow elements from already existing objects. Here again the Web is the perfect expression of this logic, since new Web pages are routinely created by copying and modifying already existing Web pages."

O impacto das novas tecnologias no campo da herança cultural é, portanto, positivo. Protege-se a memória da arte e estabelecem-se novas relações, significações e experiências. Em alguns casos, inclusivamente, a recuperação de uma exposição do passado pode contribuir para o êxito do objetivo do projeto original, como é o caso do projeto expositivo de *Iconoclash* (2002, ZKM), reconstruído digitalmente em *Immaterial Display* (2021-), como se analisará mais adiante.

Como defendido por Smith (2009, p. 198), não se trata de produzir uma "repetição antiquada", mas, ao invés, "uma exposição contemporânea que se recomenda enquanto relevante às preocupações atuais". Nesse sentido, recupera-se o ambiente da exposição original com uma "presença contemporânea" (Smith, 2009, p. 198). Como exemplo indique-se o Städel Museum de Frankfur que, em 2017, através de sistemas de realidade virtual propôs uma viagem até ao passado, ao ano da sua fundação, 1878, ao projeto arquitetónico do museu e ao modo como as exposições se concretizaram ao longo do tempo.

Recorde-se, no entanto, que a repetição era um dos princípios modernos, bem como a aspiração à "novidade", ambos recuperados pela tecnologia. Portanto, embora se distancie de vários projetos modernos, e modernistas, como assinala Lyotard (1985b, p. 2), "As novas tecnologias colocam em questão um certo número de ideias adotadas, que caracterizam a modernidade".[20]

1.2.2. ***Readymade e Tecnológicos.***

A revolução técnica vem depois da revolução estética.
(Rancière, 2005, p. 48)

Duchamp terá sido um dos primeiros artistas a identificar as alterações na arte introduzidas pelo progresso tecnológico e a explorar as condições da reprodutibilidade técnica. De tal modo que, como afirma Weibel (2002, p. 638), a sua criação deve analisar-se a par das revoluções tecnológicas. O artista procurara reconciliar arte e ciência, e arte e técnica (Di Monte, p. 178), o que se refletiu, por exemplo, na valorização da imagem em movimento e nas recorrentes

[20] Les technologies nouvelles remettet-elles em question un certain nombre de idées admises qui caractérisent la modernité.

formas em espiral e circulares que exploram os problemas da tradição pictórica a um nível técnico-mecânico. Como exemplo, pense-se na obra *Grand Verre* (1915-1923).

Com efeito, a tecnologia, desde logo, com a reprodução, interferiu no campo artístico ao nível criativo, produtivo e receptivo, problematizando, inclusivamente, a própria noção de obra de arte. Assinale-se, em primeiro lugar, o seu efeito na "aura" da obra, isto é, a sua importância e a sua autenticidade, a "essência de tudo o que ela comporta de transmissível desde a sua origem, da duração material à sua qualidade de testemunho histórico" (Benjamin, 1935, p. 211),

Desde logo, como Benjamin (1935) anunciou, a reprodução tecnológica dissipa a diferença entre original e cópia ao diluir a sua distinção material. Toda a imagem se altera e as obras de arte passam a ser consideradas mediante a sua possibilidade de reprodução. Como anunciou, a obra de arte reproduzida "será cada vez mais a reprodução de uma obra orientada para a reprodução" (Benjamin, 1935, p. 215). Cai, assim, por fim, o regime do visual. Como indica Bragança de Miranda (2002, p. 53), perdido o controlo das imagens, o séc. XIX assistiu à transformação do regime do visível e tornou-se urgente refundar o invisível.

No entanto, como já Kosuth (1969) entendera, "a viabilidade da arte não está depende da apresentação de formas de experiência visual (ou outra)"[21]. Donde, torna-se pouco relevante determinar se um objeto é um original ou uma cópia. Ao invés, urge identificar se se trata de uma boa ou de uma má reprodução e, no caso desta última, se constitui um risco para o original (Latour & Lowe, 2020, p. 36). Como propõem, Latour e Weibel (2020a, p. 36), trata-se de deslocar o debate do original para o potencial desta nova trajetória da obra de arte. Como assinalam, a própria palavra cópia tem a mesma origem etimológica de "copious", que significa abundância, e o original pode ampliar-se de acordo com as inúmeras e variadas interpretações que se proporcionam em resultado da sua multiplicação (Latour & Weibel, 2020a, p. 36).

Ademais, constate-se que a "cópia" é, recorrentemente, a única possibilidade de existência da obra de arte. Tal é o caso da peça de teatro da qual se apresenta, sempre, uma nova versão, dirigida e interpretada por novos encenadores e atores. Também as obras minimalistas e conceptuais são frequentemente reconstruídas com novos materiais e de acordo com instruções, condição esta que, por sua vez, abala o pressuposto modernista da especificidade do meio.

Com efeito, já Benjamin (1935, pp. 210-211) havia reconhecido que uma boa reprodução técnica coloca a criação artística em situações que não estão ao alcance do original. Pense-se, por exemplo, na divulgação de obras de arte em livros, projetadas em conferências ou disseminadas na internet. A obra reproduzida deixa, assim, de estar circunscrita a um específico

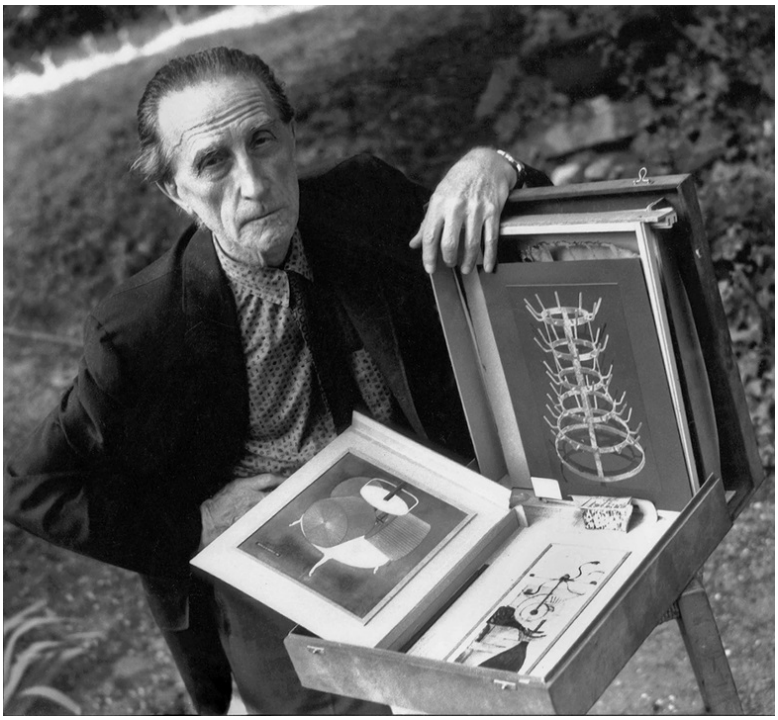
[21] "art's viability is not connected to the presentation of visual (or other) kinds of experience".

espaço e a um determinado tempo, podendo, inclusivamente, especular-se a extensão da sua aura.

No entanto, como assinalado por Benjamin (1935), a aura da obra de arte é, em parte, adquirida mediante a localização no espaço. Como explicou, o espectador somente experiencia a aura quando em proximidade física com a obra, quando se encontra com o original, e não com a cópia[22] (Benjamin, 1935). Concluiu, portanto, que a presença e a existência únicas de um objeto num determinado tempo e espaço, "o aqui e agora do original" que "encerra a sua autenticidade", isto é, a autoridade e a aura da obra, escapam à reprodução técnica (Benjamin, 1935, p. 210). Ora, é neste domínio do físico que a reprodutibilidade técnica diverge largamente das cópias analógicas, caso das pinturas ou esculturas, que preservam a materialidade e, portanto, uma "metafísica da presença" (Hartley, 2004, p. 22), permanecendo integradas no mundo real e visível. A reprodução imagética, pelo contrário, conduziu à generalização do medium, sobretudo com a fotografia que, como Benjamin já havia compreendido, é híbrida e não específica. Tal condição foi objeto de interesse por parte de inúmeros artistas *pop*, nomeadamente Andy Warhol, com as múltiplas reproduções das mesmas imagens. A multiplicação resultara, simultaneamente, como já identificado por Benjamin (1935), na afirmação da reprodução enquanto obra ela mesma.

Também Duchamp, influenciado pela reprodutibilidade técnica, explorou o conceito de reprodução e procurou romper com a oposição original vs. cópia. Ao fazê-lo, por um lado, excluiu a mimética e a representação, e, por outro lado, tanto a correspondência com a divergência entre o "real" e o "ficcional". Como exemplo, observe-se *Boîte en Valise* (1934), composta por um conjunto de auto-reproduções e auto-plágios. Acrescente-se que esta obra também problematizou o museu, na medida em que continha, em si mesma, a obra de arte e o espaço expositivo (O'Doherty, 1976, p. 72).

[22] Ressalva-se que Benjamin (1935) identificou o cinema como caso excecional, considerando que a aura da peça pode transitar para o ator.



Duchamp com *Boîte en Valise*, fotografia de Michel Sima (1957)

O artista reconheceu, ainda, que a tecnologia estimulava a transformação no humano. Apesar de não qualificar a máquina como meio para ampliar as capacidades operacionais humanas, identificou que emergia uma nova beleza e um inédito potencial da simbiose do homem e da máquina (Di Monte, 2013, p. 182). A icónica *Roue de Bicyclette* (1913), por exemplo, explora como o movimento da imagem redefine o modo como se perceciona e experiencia o mundo, a história e o tempo, interferindo com todo o quadro recetivo e experiencial. Esta obra sugeriu o movimento, a dinâmica da perspetiva e o convite à deslocação do espectador, donde, a uma observação ativa ao invés de passiva. Enquanto tal, *Roue de Bicyclette* (1913) pode ser compreendida enquanto um primeiro produto de arte cinética, movimento que se considera particularmente relevante no contexto desta investigação, mediante o seu papel central na transição da obra de arte para o campo tecnológico. Das várias figuras que protagonizaram este movimento indiquem-se Jean Tinguely, e Jackie Matisse, filha adoptiva, precisamente, de Duchamp, e neta de Henri Matisse, que colaborou com artistas tais como Cage. Relativamente a exposições, refira-se a *International Exhibition of Art in Motion*, no Stedelijk Museum de Amsterdam em 1961.



Duchamp, *Roue de Bicyclette* (1913)

Brevemente se indique que o termo "cinética" derivou das palavras *kineticism* e *kineticist*, cunhadas pelo historiador americano Willoughby Sharp. Implica a ideia de movimento, e caraterísticas de organismos vivos, como a inteligência, o antropomorfismo, a sequência temporal e a coordenação (Burnham, 1975, p. 219), o que se relaciona com progressos tecnológicos, como por exemplo, robots, dispositivos de inteligência artificial ou *cyborgs*[23]. Obras tais como *The Opening Monologue* (2018), de Pedro Barateiro, exploram a relação do humano com o digital e os algoritmos, o corpo vs. o imaterial, o *byte*, a subjetividade e a informação. Indique-se, também, a *Machina Speculatrix*, que procurou expor a proximidade emocional entre humanos e animais, sobretudo a frustração e o instinto de sobrevivência. Criada em 1948 por Grey Walter no Burden Neurological Institute, em Bristol, consistiu em dois autómatos apelidados de Elmer (Electro-Mechanical Robot) e Elsie (Electro-Light-Sensitive-Internal-External).

Ocorre que, tal como as cibernéticas, isto é, todas as máquinas e aparelhos que operam a partir da computação, também na biologia e nas ciências humanas os sistemas são interativos e interconectados, tratando-se de estruturas organizadoras e múltiplas de formas vivas. A natureza das máquinas é, precisamente, a conectividade no âmbito da execução de um complexo de movimentos. Por conseguinte, embora o "natural" seja, aparentemente, contrário ao "artificial", tem vindo a emergir uma "arte ecológica" suportada, em grande parte, em processos tecnológicos (Morton, 2010, p. 105). A própria relação entre arte, ciência e tecnologia

[23] Mais adiante desenvolve-se sobre a definição do *cyborg*, a partir de o Norbert Wiener e Donna Haraway.

é progressivamente valorizada, contexto mediante o qual se enquadram propostas como a conferência *(e)motion, Graduate Conference on Science and Technology of the Arts*[24], em dezembro de 2021, na Universidade Católica do Porto.

Quanto à arte cinética, tal como indicado por Burnham (1975), declarou a escultura enquanto "reservatório da atividade artística mecânica do século" (p. 220). Consistiu, fundamentalmente, numa arte não-representativa, concebida através de padrões de tempo real e movimento. Neste âmbito, explorou a produção de imagens virtuais e o movimento das superfícies, atendendo, sobretudo, ao olhar do espectador (Duguet, 1997, p. 33), um pouco em semelhança à Op Art. A arte cinética teve, contudo, um âmbito mais participativo e interativo, permitindo ativar e modificar os seus objetos (*fieldbook* da exposição *You_ser: The Century of the Consumer,* 2008, p. 4).

No entanto, a interatividade na criação artística somente alcançou o seu completo potencial com a realidade virtual (VR), cujo conceito fora instituído em 1983 por Jarou Lanier, precisamente para nomear obras imersivas. Explique-se que a VR opera sobretudo através de estímulos visuais, na medida em que substitui o corpo físico pela sua imagem, processo através do qual o primeiro deixa de ser exterior ao segundo. Por outras palavras, mediante o processo de virtualização, confundem-se corpo e imagem. Como indica Hansen (2004, p. 167) a VR tem como "característica estética definidora" a união do corpo à imagem, através da passagem da interatividade para a dinâmica, ou seja, da percepção da imagem para a simulação corpo-cérebro. No decorrer deste processo expõe-se a base de afeção da percepção, ou seja, o que não existe no mundo físico, mas que é, ainda, produto de uma ação real do corpo (Hansen, 2004, p. 168). Aliás, de certo modo, a percepção por meio da digitalização é, sempre, produto de uma distorção.

Refiram-se enquanto exemplos de artistas pioneiros, em meados da década de 1990, Char Davis e Tamiko Thiel. Também Jeffrey Shaw, nomeadamente com a obra *The Telepresent Onlookers*, apresentada no ZKM 1995, que explorou a coincidência da percepção e da simulação e o modo como a experiência da realidade virtual é, em primeiro lugar, uma função humana de recolha do observado (Hansen, 2004, p. 174). Na obra de Shaw identifica-se, com efeito, uma correlação de equivalência entre ação e percepção, na medida em que a segunda

[24] A conferência teve como ponto de partida a relação entre o corpo humano e o mundo material, perante o processo gradual de digitalização da atualidade, especialmente quando impulsionado pela pandemia COVID-19. Contou com a participação de pensadores e investigadores na área, nomeadamente Marc Leman, investigador de cognição musical incorporada, que abordou, precisamente, técnicas de *biofeedback* e outras tecnologias da mesma índole, numa apresentação com o título *Emotions in technology-enhanced interactions with art*. A comunicação por mim apresentada abordou, como indica o título, *Art in Motion: aesthetic experiences in the context of the new digital media*.

depende inteiramente da atividade do corpo no espaço da imagem (Hansen, 2004, p. 54). Por outras palavras, é através do movimento e da ação do corpo do espectador que o objeto se forma no campo perceptivo.

Contraria-se, assim, a separação moderna entre o espectador e a cena, mediante a qual o mundo material corresponde ao mundo exterior da obra. O digital problematiza as dimensões do imaginário, do simbólico e do real, e afirma a importância de rever as conceções da mente e da fisicalidade humanas. Sugere repensar as relações entre os domínios humano e o das coisas, bem como entre as áreas da ciência e da tecnologia. Destabiliza-se, então, a base do Antropocentrismo, a centralidade do humano e a sua separação do mundo, perspetiva que não se coaduna com a fusão homem-máquina.

O progresso tecnológico tem vindo, precisamente, a demonstrar que humano e técnica, humano e medium, estão ligados. A técnica é aquilo que medeia o humano e a Natureza, embora, sublinhe-se, não é um instrumento de domínio desta última. Antes, a técnica incita a relação do humano com aquilo que o excede. Pense-se nas várias conquistas e descobertas científicas alcançadas por meio de dispositivos tecnológicos, sendo um dos maiores exemplos, a primeira volta em torno da Terra, por Yuri Gagarin, em 1961. Em suma, a tecnologia, sobretudo a mais recente, desencadeia uma redistribuição entre o humano e a *physis*.

Como afirma Hansen (2006, p. 300), o medium e a mediação compreendem "a operação do vivo, a operação da corporização humana". A própria vida é mediação, é a concreta atualização do vivo via a sua exteriorização num ambiente, ou seja, num medium (Hansen, 2006, p. 302). Como afirma, a aceleração da técnica provou que a evolução humana é uma coevolução com a técnica (Hansen, 2006, p. 300).

Com efeito, a tecnologia interfere tanto nos processos naturais como nos humanos (Lyotard, 1983). As novas materialidades tecnológicas alteram a relação com os objetos, e substituem e dispensam o humano de ações às quais era, antes, imprescindível. Isto acentua-se com os novos media tecnológicos, caso dos computadores, que independentemente se serem constituídos por mecanismos, programas, processos e algoritmos construídos e determinados por mãos humanas, são máquinas funcionais, de certo modo, autónomas. Como aponta Bragança de Miranda (2011),

> À medida que a técnica se vai escapando aos processos que a "instrumentalizavam" (...), toda a constituição tende a tornar-se um imenso automatismo de repetição, cujo perigo está em dispensar o próprio humano, que pôs em movimento esta estrutura. (p. 30)

Colapsa a perspetiva cartesiana relativa ao domínio da matéria e da natureza por parte do humano, o que, consequentemente, interfere com a identidade deste último (Lyotard, 1983).

Como explicado por Haraway (1985, p. 69), desde o final do séc. XX que as máquinas tornam ambíguas as diferenças entre natural e artificial, entre outras oposições que estabeleciam a distinção entre os organismos vivos e as máquinas. Como refere, não há objetos, espaços ou corpos que sejam sagrados neles mesmos, pois qualquer um pode ser objeto de dispersão e fragmentação, ou de cruzamento com um outro, mediante determinados padrões e códigos (Haraway, 1985, p. 82). Várias dicotomias são problematizadas, sobretudo mente e corpo, animal e humano, homem e mulher, natureza e cultura, público e privado, observador e observado, sujeito e objeto, etc.

A partir daqui, em semelhança à crise das narrativas do Pós-Modernismo, e em reflexo, precisamente, da rutura das dicotomias, emerge o que Nolasco-Rózsás (2021) apela de condição virtual. O digital torna-se cada vez mais inseparável do real, os dois fundem-se, e a partir daí conflui-se presença e ausência, real e simulado, gerado fisicamente e gerado em computador. Na virtualidade e nos espaços das redes, os espaços físicos, gerado a computador, e ciberespaço colidem. Acrescenta-se, ainda, que esse último compreende duas diferentes instâncias: uma primeira, o *network cyberspace*, o espaço da comunicação eletrónica, e um segundo, o virtual, criado em sistema de computação e que produz situações imersivas e simulacros do universo real. O real, ou físico, e o virtual, ou digital, são dois mundos que formam um terceiro (Couchot, 2015, p. 16). Neste contexto, a relação entre os espaços gerados em computador e as suas caraterísticas imersivas determinam a produção e a mediação da arte, especialmente na concretização de exposições (Nolasco-Rózsás, 2021).

Ora, se, como já havia observado Benjamin (1935), com o rádio, a televisão e o filme, a tecnologia instituíra-se enquanto instrumento para subjugar a natureza ao serviço do humano a partir de 1936, no início da "era da reprodutibilidade técnica", a profusão de experimentações tecnológicas sobrepôs-se à presença humana. As novas formas de produção esbatem oposições, nomeadamente, a qualidade e política ou forma e conteúdo (Foster, 1996, p. 172), e as tecnologias operam sob regras distintas das sociais, ou seja, não se guiam pelo verdadeiro, o justo ou o belo, mas pela eficácia e pela eficiência (Lyotard, 1979, p. 73).

Ora, como indicam Kember e Zylinska (2012, p. 13), na medida em que o humano é parte do ambiente tecnológico, física e ontologicamente, ultrapassa-se a oposição entre *nós* e *aquilo*. Latour (1991) propõe uma sociedade de humanos e não-humanos, através da intitulada *Actor-Network Theory.* Neste quadro, sujeitos e objetos são atores e agentes de igual importância,

estão em constante relação uns com os outros e têm equivalentes efeitos. Surgem políticas orientadas para os objetos, caso da *OOO, object-oriented politic,*[25] referência na exposição *Making Things Public*, comissariada por Latour e Weibel, em 2005, no ZKM, ocasião na qual todos os objetos foram dispostos num mesmo plano de realidade, interligados, embora independentes.

Mantem-se, porém, a impossibilidade de atribuir uma identidade antropomórfica às novas formas objetuais e avaliá-las mediante caraterísticas humanas. Embora os objetos técnicos sejam produtos da "inventividade" humana, a "técnica escapa a qualquer determinação antropológica", não se trata somente de construção humana (Bragança de Miranda, 2007, p. 39). As bases ontológicas e epistemológicas modernas, bem como os individualismo, nacionalismo e lógicas de capitalismo, não abarcam, enquadram ou resolvem os novos objetos. Sendo estes transitórios e transcendentes, escapam à intersubjetividade, própria do campo antropocêntrico. Surge, ao invés, o que Morton (2013) apela de interobjetualidade.

A partir daqui, reitera-se a urgência em redefinir a relação entre o humano e o mundo, e, eventualmente, contemplar a constituição de uma nova democracia que inclua todas as coisas, objetos e bestas. Nas últimas décadas, surge, inclusivamente, um pensamento filosófico sensível ao material, um novo materialismo que se destaca de anteriores estruturalismos ou semiologias na medida em que reorganiza a fenomenologia, nomeadamente a filosofia fenomenológica material de Benjamin. Emerge, assim, uma pós-fenomenologia,[26] filosofia orientada digital e visualmente que situa na tecnologia o ponto de partida para o estudo da relação entre o humano e a natureza (Moens, 2018). Reflete-se a relação entre o humano e a tecnologia através de métodos fenomenológicos, propondo-se, por exemplo, que a percepção é a interação física com um dado ambiente, donde, é ativa e não passiva. Ora, discutir a percepção, é discutir a condição de concretização da arte.

[25] Perspetiva que sugere e contribui para um novo entendimento do objeto, e do humano, como se verá em 1.5.2.

[26] Com diferentes campos de investigação de cariz fenomenológico - cultura visual, museologia, história da arte, ciências da computação -, a pós-fenomenologia trabalha as dimensões culturais e históricas, o ato de interpretar, e a complexidade da tecnologia quando relacionada com o mundo. Fundada em 1990 por Don Ihde, entende que as tecnologias são instrumentos culturais e produtores de cultura. Trata-se de uma fenomenologia modificada, "recognizes the role of pragmatism in the overcoming of early modern epistemology and metaphysics (...) sees in the history of phenomenology a development of a rigorous style of analysis through the use of variational theory, the deeper phenomenological understanding of embodiment and human active bodily perception, and a dynamic understanding of a lifeworld as a fruitful enrichment of pragmatism. And, finally, with the emergence of the philosophy of technology, it finds a way to probe and analyze the role of technologies in social, personal, and cultural life" (Ihde,2009, p. 23).

1.3. **Arte, Técnica e Tecnologia.**

Sendo a presente investigação motivada pela arte e pela tecnologia, considera-se fundamental estudar a interseção e a relação entre as duas esferas, sobretudo no âmbito de avaliar o lugar que ocupam e as problemáticas que levantam os novos media e as novas materialidades, no campo artístico.

Hoje, e desde os anos 1990, vive-se a revolução digital, anunciada por McLuhan nos anos 1960, do mesmo modo que a arte do espetáculo, declarada por Debord nos anos 1960, comprovara o que Benjamin previra nos anos 1930 (Foster, 1996b, p. 218). Atravessa-se da reprodução tecnológica à cibernética, esta última entendida por Gere (2002, p. 81) enquanto a direta antecessora da cultura digital, chegando-se à era da tecnociência e da tecno-cultura, sobre a qual Hayles (2010) assinala o fluxo da informação entre humanos e inteligência artificial, central no estudo dos media.

Ora, como indica Graham (2005), "parte da história da arte dos novos media ou da arte digital é indiscutivelmente informada pela história da ciência e da tecnologia, bem como da história da arte". Assim o demonstrou a exposição *Die Algorithmische Revolution*, em 2004, no ZKM, bem como a importância de trabalhar e compreender historicamente a arte digital, o que não se circunscreve à história da tecnologia (Rosen, 2001, p. 12). De facto, com particular evidência desde a Segunda Guerra Mundial e, depois, a partir de 1990, a arte desenvolveu-se a par do progresso tecnológico.

No entanto, arte e tecnologia foram, mais do que uma vez, separadas, sobretudo na Modernidade e no Modernismo. Por conseguinte, propõe-se um inicial retrocesso no tempo, para observar o decorrer do cruzamento das duas esferas, nomeadamente, as suas implicações na disciplina da Estética.

1.3.1. ***Percurso e Progresso.***

A separação moderna da arte e a técnica refletiu-se numa primeira fase do Modernismo. Como observado previamente, as vanguardas afirmaram a arte enquanto *tabula rasa* e dispensaram critérios plásticos e práticos, donde, quaisquer qualidades técnicas. Porém, mais tarde, a arte reaproximou-se ao dispositivo técnico, contexto mediante o qual emergiram as artes tecnológicas.

Efetuada a separação moderna entre os domínios estético-expressivo, o cognitivo-instrumental da ciência e da técnica, e a moral-prática da ética e do direito, evidenciou-se a problematização das qualidades "belas" dos objetos, a par da sua eficácia técnica e da relação com o indivíduo, *boa* ou *má*, ou eticamente aprovável ou não. Ademais, como já Heidegger (1977) identificara, o próprio conceito de dispositivo, termo moderno restrito à técnica, acentuou a distância à arte. Como Latour (2016, p. 305) explica, o campo dos artefactos e das técnicas escapou aos modernos.

As repercussões desta moderna separação prolongam-se até hoje, causando vários problemas e, sobretudo, refletindo a crise da própria Modernidade (Bragança de Miranda, 2007, p. 129). Como assinala Bragança de Miranda (2007, p. 127), a Modernidade quebrou e dispôs em fragmentos a ideia de *continuum* e de imagem de totalidade que havia projetado, as quais são, precisamente, recuperadas e reativadas pela técnica.

No contexto do digital, problematizam-se dualismos modernistas, tais como forma/matéria, forma/função, forma/conteúdo, e metafísicos, ativo/passivo, presença/ausência, aparência/realidade, próximo/distante, visível/invisível, original/cópia, transcendência/imanência. Instala-se, enfim, o que Lyotard (1985) intitula de "crise da metafísica", e o "declínio de toda a filosofia".

Simultaneamente, como Rancière (2005, p. 46) identifica no pensamento de Benjamin, à Modernidade correspondeu o “desdobramento da essência da técnica”. Com efeito, embora tardiamente, o valor da tecnologia foi reconhecido, o que, por sua vez, se coaduna com a valorização do material por parte das vanguardas modernistas mais tardias. Aí se identificaram os laços indissolúveis entre a tecnologia e as práticas artísticas, e reconheceu-se “que a arte e os meios técnicos eram contemporâneos coetâneos" (Bourriaud, 1998, p. 65).

Não obstante, embora tenhamos sido, sempre, tecnológicos, os velozes e contínuos avanços técnicos dos últimos dois séculos resultam num desfasamento, um “*out of sync*” com as restantes esferas, a social, a espiritual, a legal e a cultural (Kember e Zylinska, 2012, p. 16). Como assinala Hansen (2006, p. 302) a partir de Simondon, a técnica tem uma “linhagem evolucionária própria”, e embora correlacionada com a humana, é, apesar de tudo, distinta. Enquanto tal, embora a realidade técnica seja uma realidade humana, como indica Simondon (1989), "a cultura é constituída por um sistema de defesa contra as técnicas; (...) uma defesa do homem, supondo que os objetos técnicos não contêm a realidade humana" (p. 9). Para tal, contribuiu também uma “falta de conhecimento da sua natureza e essência, pela sua ausência

do mundo das significações e pela sua omissão do quadro de valores e de conceitos que fazem parte da cultura"[27] (Simondon, 1989, pp. 9-10).

Donde, embora a tecnologia se inscreva no campo teórico da arte, enquanto objeto de estudo e investigação, permanece, recorrentemente, arredada numa esfera própria. Prevalece a dificuldade em atribuir-lhe e aplicar métodos de análise, critérios estéticos e juízos de gosto. O digital em particular, revela-se problemático, sobretudo considerando o seu crescimento rápido e a sua hibridez, refletida na multiplicação sucessiva de novos meios, formas e práticas, dificultando acompanhá-lo, principalmente por parte das instituições.

Consequentemente, a afirmação da arte sustentada em práticas tecnológicas, nomeadamente a arte dos novos media, tem, tendencialmente "pouca ou nenhuma visibilidade" (Quaranta, 2013, p. 7). A crítica de arte instituída no domínio da arte digital é escassa (Couchot & Hillaire, 2003, p. 162), bem como o ensino por parte das instituições que teriam capacidade para o fazer, nomeadamente as escolas de belas-artes e as universidades (Couchot & Hillaire, 2003, p. 156). Assinale-se, aliás, que o estudo das novas tecnologias no campo das artes deveria ter lugar tanto dentro da academia como fora desta, por exemplo, nas indústrias comerciais (Campanelli, 2010, p. 41).

Não obstante, torna-se cada vez mais evidente que a condição de possibilidade da arte terá sido, sempre, a reprodução, mecânica e tecnológica, como, aliás, já havia declarado Benjamin (1935). Recorrendo a Adorno (1970, p. 322), a "técnica é constitutiva para a arte porque nela resume o facto de cada obra de arte ser feita por homens". De igual modo, pode afirmar-se que as obras só são inteiramente apreendidas mediante a compreensão da sua técnica (Adorno, 1970, p. 323).

A recordar, *technê* é a produção do artificial, não faz parte da *physis,* do natural, da Natureza. A *technê* associa-se, pois, à *poeísis*, à ação, ao fazer, tendo-lhe sido atribuída a finalidade da mimesis. O conceito arte foi, portanto, sempre ligado à *techne,*[28] o que contribuiu para a colocação da criação artística sob a regulação de modelos de ensino, escolas e academias, e motivou o afastamento da técnica por parte dos modernistas.

---

[27] "méconnaissance de la machine, qui n'est pas un aliénation causée par la machine, mais par la non-connaissance de sa nature et de son essence, par son absence du monde des significations, et par son omission dans la table des valeurs et des concepts faisant partie de la culture.".

[28] Recorde-se que falar de técnica não é o mesmo que falar de tecnologia e, tal como Heidegger (1977) afirmara, a essência da técnica não tem nada de tecnológico. A tecnologia constitui-se historicamente e é, essencialmente, a figura da instrumentalidade (Bragança de Miranda, 2007, p. 41). Entre tecnologia e técnica dá-se a "passagem de uma atividade empírica a uma atividade regulada por um raciocínio formalizado" [28] (Couchot, Hillaire, 16). O significado da técnica, desde a grega *techne*, desenvolveu-se enquanto forma de revelação, até à era moderna, a partir do *eco cogito* de Decartes, isto é, à ideia de que o humano revela-se a si mesmo, objetificando o sujeito. A tecnologia é, pois, uma particularização da técnica, sendo que a primeira não é somente apreendida pela mão humana, e a segunda tem sempre interferência humana.

Reitere-se que mesmo antes da produção artística se sustentar em materiais e instrumentos tecnológicos, já era influenciada por eles. Ademais, como assinala Hansen (2010, p. 180), os media tanto exteriorizam a experiência humana, de forma durável e repetível, como a medeiam e condicionam. Considera, aliás, que o que torna o material técnico em medium é a sua interface com a experiência estética humana (Hansen, 2010, p. 183). Por conseguinte, pode afirmar-se que a experiência estética sempre foi mediada pela técnica, o que, nas últimas décadas, tem vindo a confirmar-se. O modo como a experiência estética se processa e é mediada através de tecnologias digitais está intrinsecamente relacionado, por um lado, aos campos ontológico e epistemológico, e, por outro lado, com o ético. Reflete-se, portanto, a forma como o humano se relaciona e se comporta no mundo através da sua utilização da tecnologia.

Desde cedo, as tecnologias foram reconhecidas enquanto mediadoras entre o humano e o mundo (Ihde, 2015, p. xii), o que se evidencia com os media da comunicação, na medida em que influenciam e determinam as relações humanas com o mundo por meio de trocas mediadas. As tecnologias interferem nas escolhas, nas ações e na experiência do mundo. Como defende Weibel (2013) "compreender os media é um pré-requisito para compreender o mundo. Experienciamos o mundo através dos media"[29] (p. 25).

Kittler afirmou, inclusivamente, que os media determinam a nossa situação. Compreendeu que, sendo mediadores do espaço e do tempo da experiência, e constituindo a condição do conhecimento, os media tornaram-se numa espécie de base de uma "superestrutura", à imagem da perspetiva marxista (Hansen & Mitchell, 2010). Kittler, tanto quanto McLuhan (1964), identificou a emergência de um *media environment*. Neste quadro, as condições materiais e as redes discursivas que constituem os media, ou o conjunto dos seus efeitos e processos, sugerem, paradoxalmente, a "inexistência" de media (Gabrys, 2011, p. 10). A partir de Hansen (2006, p. 297), acrescente-se que Kittler contemplara uma dimensão experiencial, a da percepção humana, e uma outra, correspondente às logicas técnicas dos media, ambas sincronizadas a nível contingente e impermanente.

Ora, como esclarece Bragança de Miranda (2006):

> Diferentemente da gratuidade da "arte pela arte" que nos exclui (...), contrariamente à obra "interativa" que nos "inclui", forçando-nos a conviver com prosaicos "engenheiros", a obra pulsa secretamente, menos por efeito da psyché do "autor" ou dos "recetores", mas pelo facto de ser um espelhamento do mundo. (p. 7)

[29] "understanding the media is the prerequesite for understanding the world. We experience the world through media".

A tecnologia é crucial nos mais vários campos, social, científico, económico e político, determinante em discursos tecnocientíficos, práticas artísticas, teorias críticas e filosóficas e subculturas, em suma, tudo o que Gere (2002, p. 18) compreende integrar a cultura digital. Aliás, a difícil definição e avaliação dos media, decorre, precisamente, de operarem tanto a nível técnico como cultural, económico, social, textual, político e psicológico (Kember & Zylinska, 2012, p. 103). Os sistemas tecnológicos são, então, "omnipresentes e essenciais", apesar de se manterem "largamente difíceis de apreender, exclusivos, opacos ou incompreendidos"[30] (Grba, 2021, p. 65).

A arte, por sua vez, é produto das relações entre humano, tecnologia e mundo, e tende a examinar a dialética e o impacto destas dinâmicas. Alguns momentos destacam-se, como é exemplo, no final do séc. XIX, uma acentuada desconfiança nas ciências do espírito que coincidiu com uma crescente valorização da ciência e da tecnologia, colocando estas duas esferas como protagonistas do campo cultural e artístico. Nas últimas décadas, especialmente, observam-se mais alterações na arte fomentadas pelas novas tecnologias de comunicação e de informação do que, por exemplo, pelo mercado, relação esta que se discutirá de seguida.

A partir de Foster (1996b, p. 206) podem distinguir-se três principais momentos tecnológicos interligados com acontecimentos da esfera económica e cultural: por volta de 1890, os motores a vapor, o capitalismo do mercado, e, na arte, o realismo e o individualismo; a Segunda Guerra Mundial, para a qual se criaram processos com utilidades políticas, caso da máquina de Turing, desenvolvida, de seguida, enquanto computador; depois, a maquinaria eletrónica e os sistemas nucleares, condutores de um capitalismo multinacional.

Acrescentam-se os anos das guerras Fria e do Vietname, quando eclodiu a utilização da tecnologia sobretudo na reconstrução das estruturas capitalistas, nas lógicas do trabalho em rede, e no âmbito de uma nova forma de interatividade, a do multimedia (Gere, 2002, p. 113). Após a Guerra Fria, as tecnologias da informação superaram a industrialização, sobretudo do decorrer do crescente e generalizado uso do computador, já sob a forma de instrumento moderno, concebido entre 1940 e 1950, e contribuindo para novas formas de organização social. A globalização, a imagem do universal técnico e a lógica das redes foram também impulsionadas pela tecnologia. Fomentou-se, inclusivamente, uma ideia de universal e de neutralidade da técnica para "apagar os traços dos heterogéneos processos, dispositivos e práticas que determinam o mundo atual" (Bragança de Miranda, 2007, p. 208). Num contexto

[30] "are becoming ubiquitous and essential, but still remain largely elusive, exclusive, opaque or misunderstood".

mais recente, destaca-se o *high-tech* que neutraliza as operações do capital, e a internet, o universo do *online*, que parece escapar ao contexto institucional e às lógicas do mercado, como se avaliará mais adiante.

Podem, ainda, distinguir-se três principais inserções da tecnologia especificamente no campo artístico: as artes técnicas, diretamente ligadas ao corpo e à mão; as artes tecnológicas, desenvolvidas com e a partir da máquina; e, por fim, as neotecnológicas com os hipermedia e as máquinas auto-operativas. Brevemente, destaque-se, no séc. XIV, a impressora, que afetou o modo de distribuição mediática, no séc. XIX, a fotografia, que interferiu com a produção imagética, e, com a qual, como indica Bragança de Miranda (2002, p. 64), as máquinas tornaram-se incontornáveis, e, no séc. XX, os novos media e a web 2.0. Sobre estes dois últimos sublinha-se que reconfiguraram a área da comunicação, a qual, após os media "antigos", televisão, rádio e jornal, já não se define pela passagem de informação de um medium para um sujeito, mas por uma lógica coletiva, colaborativa, participativa.

Os novos media são, portanto, plataformas de comunicação, e funcionam, igualmente, como catalisadores de constituição de novas culturas de participação, sobretudo nas redes. Aliás, nos últimos anos, é cada vez mais através da circulação do mercado e dos *mass media* que as obras de arte ganham reconhecimento (Groys, 2008, p. 47), desvalorizando-se a validação dos museus, especialistas, críticos e teóricos de arte. Como explicam Couchot e Hillaire (2003, p. 194), são "os *mass media* que produzem os paradigmas estéticos".

Ocorre que a arte encontra o seu sentido "numa forma de inversão, de *mise en abyme* da relação entre as artes, por um lado, e os *mass media* e as indústrias culturais"[31] (Couchot & Hillaire, 2003, p. 195). Emerge um novo quadro que se opõe ao tradicional, histórico linear, e que se define por mediações culturais, técnicas, espaciais e temporais (Couchot & Hillaire, 2003, p. 197). Como se desenvolve a partir de Hansen (2006, p. 305), os novos media, por relação aos velhos media, formam uma nova infraestrutura, com um potencial político que afirma uma nova consciência da indústria. A assinalar, diferentemente dos anteriores, os novos media introduzem a ação e a escolha, bem como a interatividade. Já não operam exclusivamente no consumo e instigam uma ação decisiva, nomeadamente na seleção do conteúdo, ao mesmo tempo que propiciam o contacto entre o utilizador e a informação, como entre utilizadores, aspeto sobre o qual se irá desenvolver, mais adiante, mediante a discussão da internet.

[31] "dans une forme de renversement, de mise en abyme de la relation entre les arts, d'une part et les medias de masse et les industries culturelles"

Destacam-se a televisão, um dos primeiros novos media adotados na criação artística, privilegiado para a imagem em movimento, sobretudo no âmbito da vídeo-arte, e o rádio, cuja modulação sonora se transforma em modulação luminosa, portanto, numa espécie de imagem. Ademais, a própria eletricidade, como explica McLuhan (1964), sugeriu uma reorganização da percepção do mundo de acordo com os protocolos do *cybersespaço*. Artistas como Roy Ascott exploraram o computador e as cibernéticas no contexto da arte interativa e da educação da arte, embora somente nos anos 1990, com a internet e a *world wide web,* é que tais práticas a afirmaram o seu lugar na arte contemporânea (Gere, 2002, pp. 106-107). Também entre 1990 e 2000 surgiu o *software* e eclodiram os media de publicações, os quais, tal como os media da comunicação, substituíram a maioria dos anteriores media tecnológicos, ao mesmo tempo que interferiram com a identidade de tudo o que integra a cultura (Manovich, 2013, pp. 32-33).

Afirmou-se, progressivamente, um determinismo tecnológico que ainda hoje se manifesta. Para tal contribuem instrumentos, como por exemplo, o computador, a eletrónica digital binária, a cibernética, biologia molecular, inteligência artificial (AI), que afirmam a ciência e a tecnologia enquanto soluções para problemas sociais e políticos, sobretudo nas áreas da indústria, do urbanismo e da governamentação.

Porém, paralelamente à tecnocracia, tende também a prevalecer uma certa tecnofobia. Aliás, a cultura procura multiplicar os media, ao mesmo tempo que rejeita qualquer traço de mediação, por outras palavras, procura "apagar os seus media no preciso ato de os multiplicar" (Bolter e Grusin, 1999, p. 5). Como assinalado por Kember e Zylinska (2012), este pensamento não é restrito aos *sentimentos* em relação aos novos media, mas também estrutura várias conceptualizações ontológicas, tais como velho/novo, analógico/digital, centralizado/distribuído, ou massas/participação, dualismos discutidos na maioria dos debates sobre os media.

No campo artístico, a rejeição da tecnologia manifestou-se, sobretudo, em reação às primeiras obras concebidas por computador, o que se justifica, em parte, pela proveniência do próprio instrumento, que, embora objeto industrial e académico, demorou a distanciar-se da sua origem, enquanto máquina de Turing a serviço militar. Firmou-se, então, um clima tecnofóbico que contribuiu para a descrença no progresso tecnológico. No entanto, surgiam, ao mesmo tempo, as primeiras obras mais tecnológicas. Os *mass media* tornaram-se ferramentas de criação artística, numa época marcada pela cultura industrial. A indústria, a produção em massa e a automação dominaram a produção de arte e a cultura incorporaram processos de identificação, catalogação e classificação, correspondentes a regimes de administração (Adorno &

Horkheimer, 1987, p. 104). Ao fazê-lo, afastaram-se do que, em princípio, se pretendia da esfera da arte: ser livre e aberta.

Como explicam Adorno e Horkheimer (1987, p. 95), as artes da reprodutibilidade respondem às necessidades das grandes metrópoles e indústrias, refletindo a função da tecnologia na economia e o domínio de um sistema uniforme. Também uns anos mais tarde, as promessas da cibernética[32] foram rejeitadas por uma indústria que se infiltrava no campo da vida do humano à imagem de um sistema opressor que se opunha à função social e política da arte, exacerbando a desconfiança na tecnologia (Couchot & Hillaire, 2003, pp. 121-123).

Como resultado, em semelhança ao que ocorreu com a fotografia, a arte digital foi excluída, durante muito tempo, das estruturas fundamentais do mundo da arte, isto é, do mercado, dos museus e das galerias, e da principal esfera da crítica da arte (Rosen, 2001, p. 9). Foi ignorada pelas instituições, pela crítica, por historiadores e estetas (Couchot & Hillaire, 2003, p. 8). A divergência do interesse com que a arte digital foi recebida por comparação à restante arte contemporânea refletiu-se, inevitavelmente, no número de criadores, projetos, manifestações e publicações (Couchot & Hillaire, 2003, p. 172). Como exemplo atual, embora a internet seja reconhecida enquanto importante meio na arte, o valor da "web-specific art" perdurou enquanto objeto de discórdia na comunidade museológica (Dietz, 1998). O computador, por sua vez, foi, inicialmente, explorado a nível conceptual, e poucos artistas o utilizaram enquanto técnica de produção (Gere, 2008, p. 17). Somente nos anos 1950 é que começaram a surgir imagens produzidas em computador e, na década seguinte, através de outros media digitais.

No início da década de 1960, a Op Art introduziu o 3D e, progressivamente, a disseminação dos processos tecnológicos no campo artístico, reintroduziu, na arte, a tecnicidade que se havia perdido, embora com uma nova ordem, a do tratamento automático da informação. Conduziu-se à afirmação de uma forma cultural do séc. XXI, a do *database*, onde se enquadra a arte digital, a qual, como indicam Couchot e Hillaire (2003, p. 114), é o estado último da não-especificidade material, na medida em que reduz a zero as técnicas tradicionais a partir de uma hipertécnica.

A Estética foi, cada vez mais, desafiada, e sujeita a tentativas sucessivas da sua alteração no sentido da tecnologia, ao longo das primeiras décadas do séc. XX. Refiram-se artistas como Moholy-Nagy, cujos princípios estéticos tendiam para o saber científico e a consciência do caráter fundamental dos materiais e das tecnologias, bem como da sua ativação estética (Costa,

[32] A cibernética é uma ciência da comunicação relacionada, sobretudo, com o controlo da informação dentro de sistemas biológicos ou artificiais e orientada para as capacidades de adaptação e controlo dos sistemas. Consiste numa atividade que passa pela matemática, a biologia e a psicologia, a lógica e as comunicações (Hartley, 2004, p. 10).

2000). Problematizaram-se conceitos como génio e sublime e surgiram propostas, nomeadamente o "sublime tecnológico" de Costa (2000), de acordo com uma nova dimensão estética da arte e com a condição pós-moderna. Emergiu, então, um sublime que não decorre do natural[33] mas do excesso, da metrópole e das máquinas (Campanelli, 2010, pp. 55-57). Também se criaram novos jogos de linguagem, ou de informação, nos quais os modelos teóricos e materiais são fornecidos pela cibernética, técnica que se multiplicava em aplicações desde a Segunda Guerra Mundial (Lyotard, 1979, p. 23).

A revolução digital alterou, enfim, as condições de produção e de circulação da arte. O *software*, em contraste com as várias problemáticas inferidas no campo da Estética, possibilitou um crescimento considerável das instituições da arte e do mercado, comércio da arte. Na década de 1970, especialmente, eclodiu a utilização de novos processos tecnológicos na criação artística, destacando-se o vídeo. Já o reconhecimento da arte dos novos media enquanto expressão cultural do milénio, somente ocorreu nos anos 1990, sobretudo graças ao crescimento da tecnologia e dos meios da comunicação, tais como o *mail* e o telefone (Quaranta, 2013, p. 59). Afirmava-se, então, uma sociedade pós-industrial onde a informação e o conhecimento eram dominantes na produção e no progresso.

A partir daí, e ao longo dos anos 1990, desenvolveram-se os sistemas de *hardware* e *software* e surgiu a *World Wide Web*, cuja pluralidade mediática confluía projetos de várias naturezas, textuais, audiovisuais, netativistas ou performativos, em *chats* ou *mailing lists*, motivando a formação de galerias digitais e a especialização de curadores e críticos no campo. Uma vez mais, o computador foi determinante na afirmação tecnológica, utilizado, frequentemente, enquanto símbolo tecnológico do futuro, por exemplo e em exposições tais como *New Tendencies*, (1968, Zagreb; 2008-2009, ZKM), e, em 1960, na primeira exposição de arte gerada por computador, em 1983, na Tate, pelo artista Harold Cohen.

Surgiram, a partir daqui, várias ocasiões, sobretudo exposições e festivais,[34] dedicados à arte de computador e à restante digital, com particular ênfase na relação entre arte, ciência e

[33] A este ponto poderá assinalar-se que, como Latour (*fieldbook* da exposição *Reset Modernity*, 2016) compreende, o tempo presente já não tem sublime, pois a interferência do humano na Terra influencia e determina de tal modo o que nela se passa que dificilmente se poderá assistir a uma manifestação, evento ou ocasião de ordem plenamente natural.

[34]Destacam-se a estreia do computador no contexto institucional, na *A Micro Gallery*, da National Gallery de Londres, com computadores com informações sobre a coleção do museu. Também, em 1965, a primeira exposição de *computer art*, no Technische Hochschule de Stuttgart, e em 1966, o primeiro festival de arte e tecnologia, em Nova Iorque, no 60th Regiment Armory, organizado por Billy Kluver. Este último fundou, com Rauschenberg, o grupo E.A.T. *Experiments in Art and Technology, Inc.*, com a missão de ligar artistas, engenheiros e técnicos e afirmar a tecnologia como sujeito e medium de criação artística, e uma "nova estética tecnológica". Também as exposições *Cybernetic Serendipity: The Compute and the Arts*, por Jasia Reichardt, no Institute of Contemporary Arts in London, *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*, no Museum of Modern Art, e, *On the Path to Computer Art*, em Berlim. Em 1968, Maurice Tuchman, curador do Los Angeles County Museum of Art, inaugurou um programa intitulado *Art and Technology*, e uma mostra com artistas como Paolozzi e Hans Haacke. Ainda, a Bienal de Veneza de 1986, com o tema *Art and Science* e a exposição *Cybernetic Serendipity*. Em 1990,

tecnologia. Refiram-se os *New Tendencies*, entre 1961 e 1973, coletivo inaugurado no contexto de uma exposição em Zagreb, e, de seguida, alargado enquanto rede internacional de artistas. Também se assinale o grupo *Experiments in Art and Technology,* criado em 1966.

Quanto a exposições, indique-se *Electra*, em 1983, no Musée d'Art Modern de la Ville de Paris, com semelhanças a *Les Immatériaux*. Comissariada por Frank Popper, que havia colaborado, precisamente, com Lyotard e Chaput no projeto do Pompidou, *Electra* expôs o trajeto da utilização da eletricidade no campo artístico, ao longo do séc. XIX, explorando a relação entre a expressão artística da tecnologia e os avanços da eletrónica e da informática com a vida e o quotidiano.[35] Tal como *Les Immatériaux*, contrariou o modelo instituído de percurso expositivo único, e sugeriu, ao invés, vários itinerários. Apresentou um conjunto de memórias representativas de distintas correntes artísticas, obras de arte e momentos históricos, estabelecendo ligações entre vários tempos, correntes e problemáticas. Ademais, expôs as condições criativas e experienciais dos media, sobretudo considerando as suas inéditas possibilidades interativas e participativas.

Mais recentemente, também com nítida proximidade ao projeto de Lyotard e Chaput, a exposição *Réseaux-Mondes*, em 2022. Inserida no ciclo de eventos *Mutations/Creations*, iniciado em 2017, promotor da interação entre tecnologia digital e criação, atua no cruzamento entre arte e ciência e relacionou investigação, arte e engenharia, e destacando também as áreas da arquitetura, do *design* e da música. O programa em questão consiste num evento anual, organizado em parceria entre o Musée National d'Art Moderne e o Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique. As mostras, temáticas e tanto individuais como coletivas, têm lugar, precisamente, no Centre Georges Pompidou, reconhecendo-o enquanto "incubator para explorar e apresentar protótipos e experiências artísticos". No caso da exposição *Réseaux-Mondes*, teve como principal objetivo a "conexão entre as práticas artísticas e a investigação científica, para construir uma ponte entre ambas" (*The Art NewsPaper*, nº. 343, março, 2022, p. 55). É sobretudo este seu caráter transdisciplinar, nomeadamente o cruzamento dos vários departamentos do Centre Pompidou, portanto, entre arte, *design*, arquitetura e cinema, que se assemelha ao projeto *Les Immatériaux*. Aliás, os curadores Marie-Ange Brayer e Olivier Zeitoun sentiram-se próximos de Lyotard, "a tentar trabalhar da mesma maneira... a criar um

refira-se a ISEA – International Society for Electronic Arts, na Holanda, no seguimento de um simpósio internacional da arte eletrónica, organização sem fins lucrativos que promove a interdisciplinaridade criativa e investigação em arte, ciência, design, indústrias criativas e tecnologias.

[35] Nesta exposição, Popper, historiador e investigador de arte cinética, refletiu sobre as eletrónicas e eletricidade, identificando esta última enquanto medium artístico independente, e com a função de suporte para a comunicação da arte.

diálogo entre práticas artísticas, abordagens científicas e questões filosóficas" (*The Art NewsPaper*, nº. 343, março, 2022, p. 55).

Esta e outras exposições que integram as novas tecnologias, formam-se, de certo modo, como interfaces entre humanos e não humanos, de acordo com o enquadramento teórico de Latour, da *actor-network theory*. Os projetos sustentam-se, precisamente, no diálogo e na dinâmica de redes, caraterísticas das tecnologias digitais e que as situam no campo da comunicação, tanto quanto nos do comércio e da indústria do entretenimento.

A heterogeneidade prática e disciplinar contribui, porém, para a difícil inserção da tecnologia no campo artístico. Serve de exemplo a fotografia, prática que havia consistido, inicialmente, numa ferramenta ao serviço da sociedade, utilizada para retratos de identificação ou registos científicos, ficando, assim, marcada pela sua função utilitária. Ora, como se compreende a partir de Benjamin (1935), se no passado a recepção da obra de arte se detinha no visual, com a reprodutibilidade técnica a observação da produção cultural desloca-se da contemplação para a sua produção, discutindo a obra de arte enquanto um produto e não entidade. Mais recentemente, com a tecnologia digital, a atenção desloca-se do conteúdo para os processos e os sistemas.

Manovich (2001, p. 7) identifica enquanto um dos primeiros problemas a ausência de estudo das novas tecnologias quando os seus vários elementos e agentes eram visíveis e distinguíveis, isto é, antes de se cruzarem, unirem, momento a partir do qual entraram num "plano de invisibilidade". A isto se acrescenta a individualidade de cada objeto técnico, a transição do analógico para o digital, a aceleração de sínteses artificiais, e uma progressiva separação da técnica do racional, dificultando-se, assim, o enquadramento da tecnologia digital na arte. Institui-se um dualismo entre *techne* e *logos*, ou seja, entre o conhecimento técnico e a formulação racional e contrariam-se as bases da Estética.

1.3.2. ***Entre Estética e Tecnologia.***

Com a tecnologia digital emerge um novo universo de percepção e recepção. Como explicam Couchot e Hillaire (2003, p. 12), se a recepção da arte era mediada pela teoria e pela crítica de arte, que lhe atribuíam sentido e existência, as obras digitais parecem ser mediadas pelo instrumento tecnológico. Cada vez mais a experiência "tende a ser constituída tecnicamente" (Bragança de Miranda, 2011, p. 29). Tal como indica Maria Teresa Cruz (2016,

p. 13), os media técnicos transformam a experiência cultural, ao possibilitar o registo e a reprodução dos fluxos sensíveis.

Moldam-se e reconfiguram-se percepções e experiências que se revelam, recorrentemente, ambíguas, desde logo na medida em que, contrariamente às antigas perspetivas estéticas, nomeadamente a kantiana, não dependem do belo. Se, em Kant, a experiência estética requer uma plena experiência sensorial, na medida em que as novas tecnologias são somente parcialmente acessíveis, nunca reveladas e apreendidas na sua totalidade, poderia especular-se que não se experienciam sensorialmente, e, portanto, esteticamente.

No entanto, em semelhança ao que identificou Benjamin (1935, p. 211) relativamente à fotografia, a obra digital vai ao encontro do espectador. Com efeito, assiste-se a um novo momento da problemática da reprodutibilidade técnica anunciada por Benjamin. Pode, inclusivamente, declarar-se a rutura da consideração habitual da técnica enquanto meio e fim, e anunciar-se, ao invés, o seu progressivo entendimento enquanto coisa mental (Couchot & Hillaire, 2003, p. 20). Também Lyotard (1984, p. 34) havia evidenciado a intimidade entre a matéria da tecnologia e a mente, nos quais se inclui o pensamento, o intelecto e a imaginação.

Paralelamente, tal como a arte pode ser entendida enquanto expressão de um potencial técnico, também a técnica contém um potencial estético. Recorde-se a Bauhaus[36] que, em 1919, através do *design* industrial, colocou a forma estética e o uso prático como resultados de um mesmo processo, afirmando, assim, o valor estético enquanto produto do processo tecnológico de produção. Como defende Adorno (1970), do mesmo modo que "nenhuma obra pode ser compreendida sem se compreender a sua técnica, esta também não pode compreender-se sem a compreensão da obra" (p. 323). Dá-se, efetivamente, uma transição entre o objeto técnico e o objeto estético (Simondon, 1989, p. 184) e identificam-se um processo e um progresso intra-estéticos. Donde, tão fundamental quanto a introdução sistemática da técnica na arte, é a articulação entre as esferas técnica e estética.

Não obstante, a técnica parece escapar à Estética. Como explica Adorno (1970), com os processos e tecnologias eletrónicos produzem-se, artisticamente, objetos de origem não-artística, e o "progresso das forças produtivas, especialmente da técnica, está ligado ao progresso das forças produtivas extra-estéticas" (p. 59). Aponte-se a crescente enfatização do "não-visual" dos objetos tecnológicos, que não se coaduna com os princípios estético da *beleza*

[36] Destaca-se que a instituição, cujo nome significa "house of building", casa de construir, foi inovadora neste sentido, unificadora das várias dimensões que se cruzam na esfera da arte, destacando-se a procura de alcançar uma *Gesamtkunstwerks*, bem como a união entre arte e vida, donde, a arquitetura e o design deveriam desenvolver-se a partir da sua função.

(Lippard & Chandler, 1968, p. 259). Assim, os objetos artísticos concebidos a partir de práticas digitais abstêm-se, frequentemente, das instituídas qualidades artísticas, e, pelo contrário, parecerem afirmar-se enquanto demonstrações de qualidades técnicas. Consequentemente, impossibilita-se a sua avaliação estética e a aplicação de critérios e teorias da disciplina.

As categorias inauguradas pelos novos media da cultura pós-moderna afastam-se do que determina a filosofia da arte e não inspiram os seus critérios, clássicos e modernos. De igual modo, não se relacionam nem com a alienação anunciada por Adorno, nem com o espetáculo de Debord. Por conseguinte, alguns creem emergir uma fase *pós-estética* (Duhem, 2010). Propõem-se "artificial aesthetics" (estéticas artificiais), relativas aos sistemas de computação que, embora sintéticos e feitos pelo homem, produzem artefactos e objetos que já não são diretamente produzidos por humanos (Carvalhais, 2016, p. 88).

Paralelamente, como Weibel (2001, p. 48) refere, as "estéticas exatas", com ou sem computadores, sempre foram, de certo modo, programadas. Hartley (2004, p. 150), por sua vez, esclarece que a "estética popular" já consistia numa interface arte-ciência, e a convicção de que a verdade pode ser revelada por meios tecnológicos, era inerente à popularização das esteticizações da própria ciência.

O que se apresenta é, então, um conjunto de ferramentas tecnológicas dirigidas por proposições estéticas hiper-hermenêuticas, que abrangem uma diversidade de problemáticas tanto a nível artístico como social. As especificidades dos materiais tecnológicos, os seus sistemas de processamento e os instrumentos de mediação das obras de media tecnológicos comportam particulares estéticas, pois as suas formas de apresentação e de manifestação, preferencialmente visual, não escapam, como qualquer imagem, à categorização estética. O mesmo será somente impedido pela metafísica, humana e oticamente orientada, embora as imagens fixadas por aparelhos óticos não se diferenciem de qualquer outra forma de fixação (Bragança de Miranda, 2001). Ou seja, há objetos técnicos com valor estético, passíveis de considerar belos, sobretudo quando concretizados com preocupações estéticas. A estética está sempre presente no momento de colisão entre objetos (Morton, 2013, p. 51) e, segundo Duhem (2010, p. 2), a "arte e a técnica formam um casal indissociável e complementar", e a partir da sua relação emerge uma *tecno-estética*.

Por conseguinte, declara-se que se observa a uma nova etapa da disciplina da Estética, não ao seu colapso. Defende-se, então, que, no âmbito de se adaptar e de integrar os mais recentes desenvolvimentos tecnológicos, a Estética deve confrontar-se com as novas condições objetuais e com a dimensão virtual. Devem reconsiderar-se e reconfigurar-se as suas categorias, caso de

analógico/digital, real/virtual, matéria/forma, figura/conteúdo, impressão/expressão ou criação/imitação. Propõem-se, ainda, alterações, nomeadamente a substituição do predomínio de uma das principais antigas categorias estéticas, a forma, a favor do reconhecimento do informe, a par do efémero e do transitório. Perante a rutura de critérios e categorias estéticos, emergem novos, em semelhança ao que ocorreu com as vanguardas modernas, as quais, como indica Groys (2019, p. 5), retomaram, inclusivamente, a definição grega de arte como *techne*, ou seja, enquanto produção de coisas artificiais.

É precisamente neste contexto que Costa (2000) apela a uma Estética menos de acordo com a arte (no seu sentido clássico), e mais relacionada com os feitos tecnocientíficos e a inclusão dos materiais tecnológicos nas práticas artísticas, contexto mediante o qual se revelaria o tal "sublime tecnológico". Outras propostas apontam para uma Estética Digital, ou, pela parte de James Bridle, uma Nova Estética, cujo intuito seria trabalhar a linguagem visual da tecnologia digital e da internet no mundo físico, e a fusão entre o virtual e o físico. Tais perspetivas tornam-se cada vez mais essenciais, na medida em que, como declara Bragança de Miranda (1997), o virtual tem vindo a tornar-se numa das categorias centrais da cultura contemporânea, um espaço de mediação imediata que envolve todo o mundo.

Com efeito, o digital infiltra-se nos objetos e nos espaços materializados, opõe-se ao regime da presença com a sua telepresença, e ao regime físico com a teleexperiência (Couchot & Hillaire, 2003, p. 249). O mundo físico está a ser digitalizado, virtualizado, é consumido digital e virtualmente. Os átomos que se associam ao mundo real e físico são convertidos em *bits*, processados e transferidos. De certo modo, como anunciou Flusser (1996, p. 244), tudo é digital e passível de entender enquanto distribuição de pontos digitais.

As categorias de pensamento do virtual parecem apoiar-se na dissolução do real (Bragança de Miranda, 2002, p. 42), e o próprio campo do imaginário é afetado. Como esclarece Bragança de Miranda (1997), embora o virtual tenha surgido, primeiramente, enquanto espaço do imaginário, onde se intuíam e construíam possibilidades, o crescente controlo sob as tecnologias conduz à instrumentalização do virtual e ao fim do imaginário. Os novos media forçam a observação e expropriam a possibilidade de imaginar. O imaginário torna-se real e o real torna-se virtual (Campanelli, 2010, p. 92).

Sublinha-se a realidade virtual, a qual, como provam projetos tais como *Matter, Non-Matter, Anti-Matter,* sobretudo na peça *Immaterial Display*, é a técnica de excelência de desmaterialização e desrealização do real. Tal como a realidade aumentada, liga os dois universos, real e virtual, tornando-os contínuos. Como explica Manovich (2001, pp. 111-112),

a VR integra uma "tradição alternativa" de simulação, na qual a escala da representação é equivalente à humana. De certo modo, a realidade virtual é tão fictícia quanto real, tão virtual quanto física.

Processa-se, enfim, um crescente controlo do virtual e, como propõe Bragança de Miranda (1997, p. 6), requer-se privilegiá-lo, não somente enquanto virtualização do real, mas sobretudo como um outro espaço, de fragmentação da totalidade, sem início ou fim, e mediante o qual se observa a uma "incessante declinação da experiência em torno de singularidades". Como anuncia, a tecnologia digital "desrealiza" a experiência, dá-lhe uma certa consistência virtual e transfere-se para o interior dos corpos (Bragança de Miranda, 2006, p. 16). O virtual, ou o ciberespaço, atinge a imagem e os corpos, sobretudo na medida em que desafia a distinção de elementos que anteriormente estiveram rigidamente separados (Bragança de Miranda, 2007, p. 207). Inaugura-se um espaço de modulações, de permanente retraçamento e linearização, onde se opera uma espécie de linearização do virtual, o qual se estabiliza como espaço de suporte (Bragança de Miranda, 1997, p. 3).

Neste contexto, inaugura-se uma "experiência electrónica", complexa e ambígua, que entra em processo de transformação, num simbolismo absoluto, face a um "ecrã total" do simulacro e do hiper-real (Bragança de Miranda, 2007, pp. 26-27). A experiência vê-se fragilizada e suscetível ao automatismo tecnológico do que à imprevisibilidade do ato humano. Sendo que, à impossibilidade de controlar a experiência, responde-se com mais tecnologia (Bragança de Miranda, 2007, pp. 13-14).

Não obstante, por mais que o universo tecnológico se aproxime do real, o primeiro "somos nós que o construímos, e o segundo é-nos dado" (Flusser, 1996, p. 242). Quanto ao virtual, recorde-se que se trata de uma categoria correspondente a uma condição antiga, apelada de potência. Por outras palavras, falar do virtual não contempla somente interações e processos tecnológicos, mas, sobretudo, de algo que se considera intangível e, de certo modo, existente numa dimensão e/ou escala paralelas às humanas.

Aponte-se, ainda, a partir de Hansen (2004, p. 161), a distinção entre o digital e o virtual. Através do último, produzem-se sensações físicas, corporais, donde, analógicas, e somente a transferência destes processos para o campo computacional é que consiste num processo digital (Hansen, 2004). Como indica, "longe de coincidir com o digital, o virtual da VR nomeia o modo como a complementação técnica tem o potencial de catalisar a virtualização do levantamento

absoluto”[37] (Hansen, 2004, p. 176). Portanto, o virtual, embora em correlação direta com a informação digital, situa-se do lado do humano, e permite, a este último, a sua própria virtualização (Hansen, 2004, p. 195).

O digital, por sua vez, enquanto conceito abrangente, tem vindo a afirmar-se como o modo principal de mediar a percepção e a interação com o mundo. Ao mesmo tempo, apropria-se de outras máquinas, caso da fotografia e do telefone, para intervir no real, "trabalhando tecnicamente o espaço e o tempo, processo que alguns denominam teletecnologias" (Bragança de Miranda, 1998, p. 115). Aí, processa-se uma intermediação, através da qual se manifesta a relação entre vários media, tanto quanto entre esses e os humanos, os objetos, ou as coisas, biológicos ou digitais. A mediação emerge como fenómeno decisivo, pondo em causa a estrutura clássica (Bragança de Miranda, 2006, p. 16), condição intrínseca de estar *com* e *no* mundo tecnológico.

Ora, se, por um lado, do mesmo modo que sempre fomos tecnológicos, sempre fomos mediados (Kember & Zylinska, 2012, p. 18), por outro lado, é nos últimos anos que se exacerba a mediação no contexto artístico. De tal modo que, como declara Cruz (2016, p. 10), evidencia-se que o valor da obra não decorre de um “em si”, mas de um “por meio” de si.

Indique-se que o conceito de mediação, tal como enunciado por Kember e Zylinska (2012, p. 77) refere-se à diferenciação e à ligação entre media, tanto quanto às ações, aos processos de produção e à fixação do mundo em media, agentes, relações e redes. O reconhecimento da mediação enquanto caraterística fundamental dos novos media, é, com efeito, fundamental, nomeadamente na sua interpretação enquanto hiperobjetos, como se verá mais adiante.

A própria transformação da matéria é uma mediação. Observe-se a fotografia que, enquanto instrumento de mediação, através da sua captura do real, interfere a nível visual, perceptivo, concetual, prático, material e técnico com um dado objeto, realidade ou imagem. Não é possível suprimi-la, condição esta transversal a vários media. Observa-se, inclusivamente, ao que Bolter e Grusin (1999, p. 19) apelam de fenómeno de “opacidade”, mediante o qual o novo media se destaca e sobrepõe ao antigo. As representações ou as criações intituladas “realistas” rejeitam a mediação, e atentam a uma experiência (aparentemente) mais imediata e transparente. A procura da transparência do medium nega, portanto, o caráter mediático da tecnologia digital (Bolter & Grusin, 1999, p. 24).

[37] “Far from coinciding with the digital, the “virtual” of VR thus names the way that technical supplementation potentially catalyzes the virtualization of the absolute survey.”

Já Heidegger (1977) havia identificado o potencial de mediação da tecnologia, o que intitulou de *Gestell*, e explicou enquanto força da *poèsis* presente na *teknē*. Identificou, aí, e na sua capacidade de revelação, a essência da tecnologia. Como indicou, a tecnologia trata-se de uma revelação, "o que é decisivo na techne não reside de todo em fazer e manipular (...) mas pelo contrário no mencionado relevar. É ao revelar, e não ao manufaturar, que a techne é inovadora"[38] (Heidegger 1997, p. 13). Portanto, é a revelação, bem como a mediação, que traduzem, refletem e revelam o *being* e o *becoming* dos media.

Os novos media são, efetivamente, "processos de mediação interrelacionados e dinâmicos" (Kember & Zylinska, 2012, p. xviii). Foram, aliás, os meios modernos mediáticos, de comunicação, o cinema, a rádio, a televisão, a indústria editorial, o *software*, os jogos de computador, a música gravada e a fotografia, que estabeleceram a ligação entre a tecnologia e o conteúdo artístico e estético (Hartley, 2004, p. 150), e a partir dos quais emergiram a maioria dos novos media. As formas estéticas contemporâneas são, pois, disseminadas pelas redes tecnológicas e feitas por elas (Campanelli, 2010, p. 73). A partir daqui, da ligação dos novos media com as esferas da informação e da comunicação, propõe-se uma info-estética que permite trabalhar a arte com os meios e processos de informação (Manovich, 2001, p. 217). Como defende Manovich (2001, pp. 209-210), requer-se uma diferente Estética, "temporal", "baseada em alternâncias cíclicas entre a percepção e a ação", correspondente ao novo meta-realismo da arte dos novos media, donde, oscilante entre a ilusão e a destruição, a imersão e o confronto direto com o espectador.

Simultaneamente, é mediante a capacidade técnica de processamento e transição entre "imagens" e "coisas", e "real" e "potencial",[39] que se executa uma "fantasmagorização" do mundo que separa a figura do corpo (Bragança de Miranda, 2017, p. 125). Como afirma Bragança de Miranda (2007), a antiga divisão do mundo é abolida na forma de realidade virtual onde culmina o espectral. A atual crise que motiva esta investigação, relaciona-se, precisamente, com o modo como "a existência se desfigurou" e "as imagens se tornaram em matéria ou dissolveram nela" (Bragança de Miranda, 2017, p. 9). Emerge "uma estranha materialidade" (Bragança de Miranda, 2017, p. 125), problemática no momento seguinte da investigação.

[38] "what is decisive in techne does not lie at all in making and manipulating (...) but rather in the aforementioned revealing. It is as revealing, and not as manufacturing, that techne is a bringing-forth".

[39] Ao falar de vídeo, inclui-se também o cinema, o qual, apesar de não constituir um objeto central de análise da investigação, é fundamental no contexto do desenvolvimento da arte dos media tecnológicos, bem como crucial na entrada da arte na esfera do movimento, da ação e da transfiguração imagética e formal.

Não obstante, é, precisamente, no potencial da técnica enquanto instrumento de inscrição que a tecnologia digital liberta a Estética da sua idealidade metafísica (Bragança de Miranda, 2007, p. 119). No limite, como sugere Simondon (1989, p. 182), é na passagem da arte para a técnica que a atividade estética preserva a obra de arte. Reconhece-se, inclusivamente, que uma certa instrumentalização da arte é indispensável, sobretudo no contexto da criação artística sustentada em processos tecnológicos.

Dá-se uma viragem tecnológica da arte, tão nítida na própria tecnicidade das obras como na crescente atenção ao seu funcionamento técnico (Duhem, 2010, p. 1). Sugere-se abolir as classificações dos objetos, especialmente considerando que é na separação entre os objetos considerados estéticos, do mundo das significações, e os outros, associados à funcionalidade e ao uso, que se desequilibra a cultura (Simondon, 1989, p. 10).

Surgem novos objetos, materiais e práticas que encerram "as fronteiras rígidas em que a experiência moderna se tinha cristalizado" (Bragança de Miranda, 2007, pp. 13-14). Emerge o que se pode apelar de uma "experiência tecnestésica" (Couchot, 2015, p. 13). O "procedimento tecnológico está a sobredeterminar a própria constituição da experiência" (Bragança de Miranda, 2007, p. 144). Dá-se, inclusivamente, uma menorização do imperativo metodológico e um "reconhecimento da prioridade da experiência, na sua incessante constituição" (Bragança de Miranda, 2007, p. 54). Aliás, Lyotard (1991, p. 98) substitui a questão "como é que se faz uma obra de arte" por "como é experienciar um devido afeto à arte".

Como Couchot (2015) explana, "quando a tecnologia é repensada e desviada da sua finalidade instrumental e pragmática, torna-se a ocasião de uma experiência estética, um meio de troca intersubjetiva de emoções, sentimentos, ideias, de conhecimentos, enfim, ela ganha sentido" (p. 17). É, justamente, na experiência da técnica que se ultrapassa a sua circunscrição enquanto instrumento utilitário e prolongamento da mão humana com origem em esquemas operativos, conceção esta que a separava da arte.

Paralelamente, ao escapar à instrumentalidade que a colocava à disposição de um uso, dificulta-se pensar a técnica sob quadros humanistas. Recorda-se que já Heidegger (1977) havia declarado que a tecnologia não é uma atividade humana, nem um instrumento, mas um *being*. Propôs, igualmente, o conceito de *tool-being*, que nomeia o que se situa entre o instrumento e o ser efetivo (Harman, 1968). De igual modo, os media devem ser compreendidos enquanto ações de *technē*, fixações de formas tecnológicas de *becoming* (Kember & Zylinska, 2012, p. 21). Heidegger (1977) procurara, precisamente, contrariar a desconsideração moderna da tecnologia enquanto instrumento e forma dos humanos organizarem, enquadrarem e

procurarem dominar a natureza. Apelou à urgência de retomar as definições gregas de *tekhnē* e *poièsis*, e de nutrir uma relação próxima com a tecnologia.

A rejeição da instrumentalidade da técnica também interfere com o lugar do artista. Surgem obras digitais sustentadas em processos de inteligência artificial, sistemas e processos de computação que se desvinculam do seu autor.[40] A tecnologia digital desmistifica, assim, a obra de arte, o lugar do artista e a sua capacidade autoral, criativa e de génio, critérios modernistas de autenticidade e originalidade. Como explica Flusser (1991, pp. 86-877), já não partilhamos a análise moderna da produção, e o objeto é produto tanto do humano quanto da máquina.

Já a fotografia e as demais técnicas de reprodução, ao possibilitarem a apropriação, a colagem, a cópia e o original, haviam afetado o artista e democratizado a produção de imagens (Benjamin, 1935). Porém, nos últimos anos, os conceitos *original* e *cópia* adquirem novas significações. Na internet, por exemplo, ressurgem, sob novos parâmetros, problemáticas como a autoria, o *copyright* e a propriedade intelectual, e acentua-se a perda de controlo da obra. Inaugura-se uma nova era da reprodutibilidade técnica. O caráter aberto, metafórico e mítico do analógico está a ser absorvido pelo digital (Bragança de Miranda, 2007, p. 73)**.**

Reergue-se a perda da aura da obra de arte e, contrariamente ao que especulara Benjamin, que a tecnologia preservaria a identidade material de um dado objeto, impera a multiplicação, a fragmentação, e a manipulação das obras. Os media convergem em formas digitais e são replicados e alterados continua e infinitamente, afastando-se, cada vez mais, da sua origem. Como explica Hansen (2004, p. 22), a realidade, quando transfigurada em código digital, pode ser apresentada sob a forma de imagem estática, som, *clip* de vídeo, ou universo imersivo e interativo.

O *software*, disseminado sobretudo desde o final do séc. XX, medeia a produção, a distribuição e a receção da maioria do conteúdo (Manovich, 2013, p. 39) e inaugura uma cultura do *remix*, ou RW (read/write). Relaciona-se a conjugação de diferentes media com as lógicas da pós-produção. Estabelece-se, então, uma condição de multimedialidade, união e justaposição de vários media, imagens, *data*, que se processa não somente por parte dos produtores como dos consumidores. As condições digitais e virtuais movem artefactos e obras de arte antigas para novos contextos, facilitando a criação de novas narrativas, dinâmicas e experiências. Formam-se novos artefactos culturais, partilham-se os já existentes, e geram-se novas

[40] Ressalva-se, porém, a partir de Carvalhais (2016, p. 119), que há uma autoria específica do digital, presente na escrita dos textos (bem como algoritmos, imagens, sons, etc.), na definição das regras através das quais eles aparecem, ou seja, tornam-se acessíveis ao leitor, bem como na escrita das regras para o envolvimento de todos os que interagirem com o objeto (Carvalhais, 2016, p. 119). Não há, portanto, a anulação do autor embora se alterem estruturalmente o seu lugar e a sua visibilidade.

informações através de antigas (Manovich, 2013, p. 23). Em suma, o virtual executa uma remediação de todas as anteriores "tecnologias de pontos de vista", e embora não as torne obsoletas, transforma-as (Bolter & Grusin, 1999, p. 162).

Pode, aliás, reconhecer-se enquanto um dos principais feitos dos novos media, a sua influência nos media mais tradicionais, caso da pintura ou a escultura (Weibel, 2005, p. 11). Bolter e Grusin (1999, p. 15) sugerem, inclusivamente, que os media digitais devem ser avaliados de acordo com o modo como celebram e revivem as perspetivas lineares de outros media. Declaram, ainda, que o que se apresenta de realmente novo, é a forma como se recuperam os media do passado (Bolter e Grusin (1999, p. 15).

Como indicam Couchot e Hillaire (2003),

> A especificidade da tecnologia é de simular todas as técnicas existentes, todas as técnicas possível. (...) É esta capacidade que concede ao tecnológico o seu poder de penetração, de contaminação sem precedentes, que o autoriza a subjetivar todas as técnicas à ordem informativa e de as tornar híbridas entre elas.[41] (pp. 114-115)

Destaca-se o computador que embora seja fundamentalmente reconhecido como instrumento de construção de media, fora concebido enquanto simulador. As estéticas computacionais são capazes de simular visualmente a maioria dos media (Carvalhais, 2016, p. 216), oferecendo novas formas de aceder aos media do passado, embora se sobreponham a eles (Bolter & Grusin, 1999, p. 45). Ou seja, os media da computação, para além criarem o novo, ou refazerem o "já feito", afetam a prática, as superfícies e as estruturas dos artefactos (Carvalhais, 2016, p. 17).

O informático infiltra as práticas artísticas que o precedem, transformando-as a um nível sensível, através da sua estética própria (Couchot & Hillaire, 2003, p. 80). Como consequência, problematiza-se a percepção audiovisual dos objetos, processo mediante o qual se alteram as funções intelectual, psicomotora e estética, ou seja, tudo o que forma a conceção, a produção e o consumo (Stiegler, 2008, p. 8). A tecnologia interfere no modo como tudo é percecionado e, como Couchot (2015) afirma, "se a tecnologia não produz automaticamente arte, ela modifica a percepção do artista, os seus comportamentos e mesmo a sua visão do mundo" (p. 12).

[41] "La spécificité du numérique est de simuler toutes les techniques existantes, toutes les techniques possibles (...) C'est cette capacité qui donne au numérique son pouvoir de pénétration, de contamination sans précédent, qui l'autorise à assujettir toustes les techniques à l'ordre informationnel et de ce fait à les hybrider entre elles."

Como refere Bragança de Miranda (2019), "bem mais do que tecnologias de registo e armazenamento, a técnica surge assim como um eixo em torno do qual tudo oscila, abrindo novas possibilidades relativamente à natureza e à história" (p. 114). A técnica é omnipresente e, se a matriz tecnológica do pensamento moderno assentava na conceção do meio enquanto instrumento com um fim, o meio emerge, hoje, como absoluto (Bragança de Miranda, 2006, pp. 16-17).

Em resultado, como indica Weibel (2002, p. 632), através dos media tecnológicos assiste-se à transformação da matéria em "ondas de energia e sinais imateriais que transformam a arte". Surgem novos media e novas materialidades.

1.4. **Novos Media e Novos Materiais.**

> are the media arts part of art evolution, which have evolved from inside of art and the aesthetic intentions of the artists? Is media art an integral part of art or not, is it a continuum of art or a rupture, an expansion or an intrusion? Does art itself seek to bond with technology or even imagine new technologies to transform the world aesthetically?
>
> (Weibel, 2001, p. 43)

Os novos media estão na origem de uma série de problemáticas no contexto artístico contemporâneo. Sendo híbridos, múltiplos e instáveis, problematizam modelos estéticos, nomeadamente os quadros de representação e os princípios e critérios da Teoria e da Crítica de Arte. A arte digital exerce uma rutura com os esquemas do pensamento artístico antigos, clássicos e modernos, e propõe uma diferente cultura com novos formatos e conceitos tais como emergência, conexão e interação (Couchot & Hillaire, 2003, p. 66).

Destaque-se, sobretudo, a reconcepção e a reconfiguração da materialidade, considerando que nela se sustentaram inúmeros pressupostos artísticos, durante séculos. É, aliás, na transição do objeto artístico da materialidade para uma aparente imaterialidade, e do nível formal para o nível da prática, que se retoma a problematização dos conceitos "objeto artístico" e "obra de arte". Ocorre que embora as obras de arte dos novos media tendam a avaliar-se de acordo com as suas propriedades materiais, estas últimas consistem em materialidades ambíguas que desafiam o próprio conceito de matéria.

Não obstante, embora estas obras resistam aos modelos tradicionais estéticos, não são desprovidas de sensibilidade. Pelo contrário, inauguram uma reestruturação do sensorial que se organiza e redefine a par do tempo e da sociedade, bem como, evidentemente, da tecnologia. No entanto, entende-se ser necessário que a Estética reconheça e incorpore a transfiguração, a instabilidade, a efemeridade e a caducidade enquanto características dos objetos artísticos, pois são essenciais aos novos media, o que se reflete, sobretudo, na sua exposição.

Propõe-se, então, avaliar o perfil e as condições dos novos media para compreender o lugar que ocupam na esfera da arte, e as transformações que nela inscrevem.

1.4.1. *Novos Media na Arte.*

A arte digital inaugura uma nova era no campo artístico e na relação deste com o tecnológico. Como indicado por Cruz (2011, p. 75), em semelhança à reprodutibilidade técnica, embora a tecnologia digital não chegue a transformar radicalmente o estatuto "arte", provoca profundas alterações nas suas formas de fazer e de aparecer. Quaranta (2013, p. 17), por sua vez, descreve a arte contemporânea dos últimos quinze anos enquanto a arte da era da informação. Os novos media interferem e determinam a produção artística contemporânea e cada vez mais urge reconhecer que as exposições de arte devem incluir todos os media, a par das outras práticas artísticas e disciplinas.

Consistindo em novas configurações do espaço, do tempo e do corpo, destabilizam padrões biológicos, físicos e da vida coletiva e alteram as condições de experiência (Hansen, 2010, p. 175). As obras concebidas a partir de tecnologias digitais, em semelhança ao que ocorreu, precisamente, com a reprodutibilidade técnica, escapam às prévias teorias, críticas e estéticas e problematizam as categorias autor, obra e espectador, sugerindo novas ligações e contextos, desde logo, entre arte e técnica. Ademais, sendo a arte dos novos media multidisciplinar e plural, resultando e, simultaneamente, contribuindo para o cruzamento de diversas áreas e práticas, não se circunscreve ao campo artístico. Como exemplo, pense-se na área da computação, dirigida tanto por artistas, como por profissionais das ciências da computação e da matemática.

A heterogeneidade e o desfasamento destes objetos por relação às restantes obras de arte refletem-se, desde logo, na ausência de vocabulário para os avaliar, o que acentua a dificuldade da sua inserção e afirmação no contexto artístico. Acrescenta-se que grande parte dos

fenómenos (bem como processos e media) são novos, sem precedentes, e, como tal, estão desprovidos de referências a áreas ou campos de conhecimento (Carvalhais, 2016, p. 223). Como compreende Kittler (2009, p. 29), para uma ontologia dos media informada na técnica da arte, requer-se a leitura de todas as novas categorias, desde o *hardware* ao *hightech*. Paralelamente, as novas categorias implicam, necessariamente, novos conceitos como *data*, *software*, *interface*, *stream*, entre vários outros.

Neste âmbito, Manovich (2001, p. 11) apela à formação de *new media studies*, ou de uma *digital culture.* E embora a primeira se tenha desenvolvido dirigida às funções tecnológicas dos novos media, dispositivos e plataformas, teve como consequência acentuar a divisão radical entre os media analógicos e os digitais (Kember & Zylinksa, 2012, p. xiv).

Sugere-se, contudo, recordar que embora predominantemente novos nas suas formas e condições, os novos media retomam, de certo modo, a herança das vanguardas. Destacam-se a sua assertiva rutura com o passado, com o que os antecede, tanto quanto a orientação para o "novo" e para os discursos que recusam dogmatismos práticos. Como defendem Couchout e Hillaire (2013, p. 18), a arte digital "não faz mais do que seguir um processo previamente desenvolvido pela modernidade e inscrevendo-se numa continuidade profunda de acordo com as vanguardas do século passado".[42] Com efeito, os novos media problematizam, reconfiguram e produzem paradigmas estéticos, retomando, assim, princípios modernistas.

Assinale-se que, em semelhança ao Cubismo, a arte digital liberta-se da representação para confrontar o real e inaugurar espaços. E, tal como o objeto cubista esbate a diferença entre *forma* e *fundo*, nas obras tecnológicas dilui-se a radicalidade da diferença entre *arte* e *real*. Na sua maioria, operam entre a ação e a representação, alternando entre espaços tridimensionais e superfícies, existindo *em* e *através* de fotografias e diagramas, personagens e símbolos (Manovich, 2001b, p. 192). A tecnologia situa-se, precisamente, entre a apresentação e a representação. Possibilita uma nova forma do objeto se revelar, geralmente com um intuito ou uma perspetiva específicos, e o representado é uma versão inferior do objeto (Kiran, 2015, pp. 129-30). Por conseguinte, do mesmo modo que as correntes artísticas da vanguarda, ao transitarem do conteúdo para a forma, romperam com o belo e a lógica do sensível, ou seja, em certo sentido, com o que constituía a qualidade estética, a arte dos novos media põe fim ao predomínio da representação e do realismo. Como indica Hansen (2004, p. 21), "a digitalização

[42] "ne fait que pursuivre un processus déjà engagé avec la modernité elle-même et s'inscrit dans une continuité profonde avec l'ensemble des avant-gardes du siècle dernier".

subscreve uma alteração no status do medium – transformando os media de formas de efetiva inscrição da "realidade" em interfaces variáveis que interpretam os data crus da realidade".[43]

Como se explica, as novas tecnologias desenvolvem várias, inovadoras possibilidades de criação de realidade, desde a realidade aumentada (AR) à estendida (X) e à mista (MR), esta última que permite a sobreposição, de forma dinâmica e interativa de elementos digitais no mundo real. Salienta-se a realidade virtual (VR), cujo conceito é, aliás, excessivamente utilizado, frequentemente aplicado a tudo o que engloba o universo virtual. Em comum, todas as vertentes de "realidades" são geradas em computador, máquina que, como já havia anunciado Flusser (1996, p. 242), permite construir mundos alternativos, através de linhas, superfícies, e, eventualmente, corpos passíveis de tocar, providos de inteligência artificial e com os quais se estabelecem relações. Os computadores não são somente dispositivos físicos, mas também espaços de informação, transitória e impermanente, palcos e lugares (Carvalhais, 2016, p. 39). Viabilizam criar espaços inteiramente novos ou reproduzir atuais e, por exemplo, visitar um museu digitalmente ou acompanhar uma visita presencial, em direto, ou não, com um mapeamento digital constituído por informações e imagens. Emergem, a partir daqui experiências, na sua maioria, imersivas, próximas à vivência de um espaço real e físico.

Porém, este amplo e inédito campo de possibilidades dos novos media contribui para a sua desconsideração como objetos e promove, antes, o seu entendimento enquanto processos e sistemas. Para tal contribui, igualmente, a capacidade das tecnologias se moverem numa dimensão própria de transferência de *hardware* para *software* e vice-versa, ou seja, entre o sistema que produz automaticamente a máquina e o sistema constituído por estruturas data e algoritmos, programada e passível de manipular pelo humano. Tal condição de existência, a par da sua utilização por parte de áreas caso do *design* comercial e a sua aplicação enquanto ferramentas, aplicações e suportes de estratégias museológicas, dilata o abismo de incompreensão destes objetos (Lovink, 2007).

Refira-se, também, um dos mais importantes campos da esfera da arte, sobretudo na sociedade moderna e contemporânea, o mercado. Como explana Weibel (2009, p. 21), mediante a transição do material para o imaterial, o objeto passa de uma economia com base num produto, para uma economia de trabalho imaterial, abandonando a economia monetária. Indiquem-se os *non-fungible tokens* (NFTs), obras de arte correspondentes a unidades de dados que não só evidenciam a imaterialidade da arte, como problematizam a posse dos objetos, e, a partir daqui

[43] "digitization underwrites a shift in the status of the medium—transforming media from forms of actual inscription of "reality" into variable interfaces for rendering the raw data of reality".

todo o sistema do mercado da arte. Acrescente-se que, ao mesmo tempo, estes recentes tipos de obras dão origem a problemáticas curatoriais próprias (Veiga, 2021, p. 156), como se discutirá mais adiante.

Firma-se, portanto, a dificuldade de integrar os novos media na esfera da arte. Como resultado, "a maioria da produção (...) do universo da arte dos novos media tem pouca ou nenhuma visibilidade no mundo da arte contemporânea" (Quaranta, 2013, p. 7). Lovink (2007) considera, aliás, que "a aceitação dos novos media por parte dos museus líderes e de colecionadores simplesmente não vai acontecer". Verifica-se, efetivamente, que apesar da presente era da democratização da tecnologia, a crise na inserção dos novos media no contexto da arte contemporânea parece prevalecer. Também Manovich (1996) entendeu que embora a arte dos novos media e a restante arte contemporânea se cruzem e contaminem, a sua convergência não se fará, nunca, na totalidade pois a primeira é "simples e séria", orientada para as novas tecnologias, e a segunda é "complexa e irónica", centrada sobretudo no conceito.

Quando o sistema da arte finalmente acolheu as novas produções, submeteu-as às lógicas do passado. Instituiu os novos media como substitutos dos velhos, sob um processo que transfere a nova estética e o sublime tecnológico para o campo das práticas artísticas modernas (Costa, 2000). Formou-se, inicialmente, um "nicho da nova arte dos media", com plataformas de discussão próprias e um específico e restrito público (Quaranta, 2013). A aceitação dos novos media enquanto artísticos por parte de colecionadores, curadores e museus cimentou-se, somente, no final do séc. XX. Para tal contribuíram algumas exposições, por exemplo, *Algorithmic Revolution. On the History of Interactive Art*, em 2004, no ZKM, com curadoria de Peter Weibel, Dominika Szope, Katrin Kaschadt, Margit Rosen e Sabine Himmelsbach.

Mais recentemente, indique-se *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965-2018*, no Whitney Museum of American Art, em 2019, comissariada por Christiane Paul, Carol Mancusi-Ungaro e Clémence White, e com artistas como Sol Lewitt e Nam June Paik. Ao concretizar-se numa reconhecida instituição contemporânea, enquadrou os novos media. Anunciada com o propósito de "estabelecer conexões entre obras de arte com base em instruções, abrangendo mais de 50 anos de arte conceptual, vídeo e computacional", procurou também provar como "as ideias abordadas nessas obras evoluíram nas práticas artísticas contemporâneas" [44]. Expos, ainda, que o mundo é movido por sistemas automatizados e a arte tanto responde como é moldada por tecnologia, o que resulta em profundas mudanças na nossa cultura da imagem.

[44] https://whitney.org/exhibitions/programmed

No contexto português, a afirmação dos novos media no campo artístico demorou mais duas décadas por relação à maioria dos restantes países desenvolvidos. O atraso foi de tal modo pronunciado que a primeira participação de Portugal no festival *Ars Electronica* foi em 2000 (Oliveira, 2021). Nos anos 1960, quando já se encontrava generalizada a influência das tecnologias da informação na criação artística e a sua utilização enquanto instrumento de criação de obras de arte, "não havia nenhum sinal em Portugal de um interesse particular nessas combinações" (Oliveira, 2021, p. 96), o que se justifica, em parte, pela ausência de proximidade entre as esferas artística e científica a nível nacional (Oliveira, 2021, p. 105). Não há registos de artistas, engenheiros ou técnicos recorrerem a computadores para a criação ou exibição de objetos ou gráficos produzidos por computadores com propósito estético (Oliveira, 2021, p. 97), até à década de 1970. Destacam-se como primeiras iniciativas, a publicação de artigos tais como *Arte Electrónica*, ou *O Artista e o Computador*, ambos na revista *Vida Mundial*, e, em 1973, pela primeira vez na prestigiada publicação *Colóquio*, Ernesto de Sousa abordou a *computer art* e a arte cinética, sobretudo em relação à exposição *Tendencies 5*, que havia visitado em Zagreb. Um ano mais tarde, em Lisboa, concretizou-se a primeira exposição de *computer-mediated art.*

Já a partir dos anos 1980, o computador conquistou o seu lugar na criação artística. Recorde-se, no Centro de Arte Moderna da Gulbenkian, a exposição *A Imagem Holográfica: Oito artistas na Era Laser*, em 1985. Como referido no seu catálogo:

> É a primeira vez que, em Portugal, é realizada uma exposição inteiramente dedicada à criação holográficas. Espera-se que ela possa vir a interessar, tanto o público, que em grande parte a desconhece, como os artistas portugueses, a quem esse já adiantado processo criativo oferece as perspectivas de uma arte do futuro. (Sommer Ribeiro & Fernando de Azevedo, 1985, p. 6).

Ainda, nessa publicação expuseram-se conceitos que, até então, eram raramente aplicados no país, nomeadamente, pela artista Rudie Berkhout (1985), "o espaço real e virtual, o hiperespaço, as realidades paralelas e o recuo do tempo" (p. 26). Reconheceram-se, igualmente, distintos níveis percetivos, nomeadamente Doug Tyler (1985) que indicou "o movimento humano e o papel que ele desempenha na nossa percepção do ambiente, ao nível da consciência, da apreensão e da emotividade" e "uma arte em que os sentidos visual e cinestético concorriam" para produzir uma imagem (p. 58). O catálogo refletiu, também, uma nova e diferente consciência dos objetos. Cita-se Wenyon e Gamble (1985, p. 64), "Nos nossos hologramas, os objetos "inanimados" ganham vida própria em novos ambientes de luz e cor.".

Também da Fundação Calouste Gulbenkian, o colóquio *Arte e Tecnologia*, em 1987, anunciado com a premissa que "A arte e a tecnologia não são noções contraditórias e a interação entre uma e outra é necessária ou mesmo imprescindível".[45] Foi composto por especialistas nacionais e estrangeiros que debateram questões como a interação entre as ciências e as artes, a incorporação das técnicas na criação de obras de arte, a utilização da tecnologia na investigação artística, e a influência da ciência e da tecnologia no quotidiano.

Transversalmente, a nível global, o enquadramento dos novos media é desafiante, desde logo, em função do próprio conceito que os nomeia. Como indica Manovich (2013, p. 149), o termo "novos media" dificulta a compreensão dos próprios, é insuficiente e não captura na totalidade o que constitui a revolução digital. Inicialmente atribuído ao filme, ao vídeo e ao som, o conceito é sucessivamente alargado no âmbito de integrar novas práticas.

Assinala-se que o próprio termo "media" é problematizado e sujeito a alterações ao longo do tempo. Tal como "arte", "media", é um fenómeno que resiste à sua definição (Friedling & Daniels, 2005, p. 21) e o recorrente enquadramento de ambos no campo dos artefactos ou sistemas de artefactos colide com as novas tecnologias.

De uma forma geral, "arte dos novos media" integra o que se conhece enquanto *computer art*, *multimedia* ou *cyberart*, entre outros, criados, armazenados e distribuídos através de tecnologias digitais. Compara-se, portanto, às belas-artes, nas quais se compreendem a pintura, a escultura, a arquitetura e a cerâmica.

Como explicam Friedling e Daniels (2005):

o campo definido por 'arte dos media' já não é restrito exclusivamente a uma perspetiva orientada para o futuro, como no início dos anos 1990s, pois expandiu-se no âmbito de incorporar um interessante campo de inter-relações complexas: os desenvolvimentos atuais da arte, o meio dos media sociais e a inovação tecnológica são planos de referência para este campo que se encontra em constante fluxo. Isto também inclui um novo significado para o início da sua história, que já não se limita aos media eletrónicos e digitais desde a década de 1960. Atualmente já se incluem a vanguarda de 1920 e as invenções da media e das utopias artísticas do século XIX. De igual modo, a arte dos media também não perdeu suas implicações para o futuro; ao integrar, por exemplo, a engenharia genética e a nanofísica, permanece em constante expansão.[46] (p. 21)

[45] No jornal Diário Popular, Lisboa, 11 dezembro de 1987, em https://gulbenkian.pt/historia-das-exposicoes/related-news/2416/

[46] "For example, the field defined by 'media art' is no longer restricted to an exclusively future-oriented perspective, as it still was in the early 1990s, but has expanded to cover a field of interest involving complex interrelationships: current art developments, the social media milieu and technological innovation are the planes of reference within a field that is in a constant state of flux. This also includes a new meaning to its early history, which is no longer confined to electronic and digital media since the 1960s. From today's point of view it now also includes the 1920 avant-garde and the media inventions and artistic

A indefinição dos novos media resulta da vasta dimensão do campo e da sua reconfiguração ao longo do tempo, de acordo com o próprio desenvolvimento tecnológico. Requer-se, então, observar a sua história e o seu percurso. Recorrendo a Manovich (2001, p. 20), indicam-se duas trajetórias históricas, a do computador e a dos media tecnológicos, e compreende os novos media enquanto representativos da convergência entre ambos. Na década de 60, a nomenclatura predominante fora, precisamente, "computer art", e o conceito *computer-based art* foi consecutivamente atribuído a todas e quaisquer obras que integrassem o computador enquanto ferramenta de produção.

À arte do computador seguiu-se a "arte informática", que já incorporou a ciência da tecnologia, e, depois, a "arte eletrónica", que incluiu o vídeo (Couchot & Hillaire, 2003, p. 37). Por fim, na década de 1990, com o progresso tecnológico e a emergência de práticas como a arte virtual, a arte multimedia e a *cybert art*, surgiu *new media art*. O termo "arte dos novos media" instituiu-se, inicialmente, para nomear o conjunto de práticas que resultaram e refletiram a diluição dos limites entre formas de arte, filmes, teatro e filosofia, em resultado das novas tecnologias (Lovink, 2005).

Weibel (2005, p. 14), por sua vez, distingue dois momentos no séc. XX, um primeiro que igualou todos os media e um segundo que os fundiu. A colocação de todos os meios, isto é, antigos e novos, analógicos e digitais, num mesmo patamar, rejeitou a hierarquia que havia marcado a história de arte, nomeadamente o destaque da pintura e da escultura enquanto media mais nobres (Weibel, 2005). De seguida, o analógico e o digital aproximaram-se e fundiram-se, especialmente em resultado das emergentes dinâmicas inter e multimedia e dos media plurais, múltiplos e híbridos. Os media eletrónicos e os materiais coexistem nos media da informação (Carvalhais, 2016, p. 22), mediante sistemas de comunicação nos quais o digital é instrumental para o analógico (Carvalhais, 2016, p. 27). Já Guattari, em 1990, havia anunciado esta relação a partir da televisão, das telemáticas e do informático, cuja articulação encurta a separação dos media. Declara-se, assim, o fim da separação modernista dos media, sustentada no protagonismo das distintas propriedades, especialmente, como se analisará adiante, com as novas tecnologias de *software*, nomeadamente o computador (Manovich, 2013, p. 65).

Relativamente ao contexto artístico, a afirmação dos novos media foi, em grande parte, conduzida pela música eletrónica dos anos 1970, por figuras como Nam June Paik,[47] com a

utopias of the nineteenth century. And media art has not lost its implications for the future either; by integrating genetic engineering and nanophysics, for example it is constantly expanding."

[47] Paik, que também chegou a integrar o grupo Fluxus, foi um dos pioneiros a explorar a câmara de vídeo e a televisão, bem como as câmaras de vídeo portáteis, a partir dos quais criou algumas das primeiras obras de vídeo arte da história (Gere, 2002, p. 17).

"action music", e por artistas que, à frente do seu tempo, convocaram a influência das novas tecnologias, caso de Bruce Nauman e Bill Viola. Acrescentam-se grupos como o Fluxus, pioneiro na *video art* e nas *performances*, do qual se destacam Emily Hartzell e Nina Sobell, pioneiras na inserção da *performance* na esfera do digital. Brevemente se assinala que as obras *performance-based* tiveram como influência as dinâmicas multiusos da web 2.0. A *performance* emergiu, precisamente, na mesma época dos media eletrónicos, recorrendo ao vídeo como meio de registo, motor de interatividade e elemento vital para o cruzamento dos media (Gere, 2002, p. 89). Princípios tais como lógica processual e o condicionalismo do tempo, são estruturais tanto na *performance* como no digital.

Assim, o conceito "arte dos novos media" nomeia toda a criação artística sustentada em novas tecnologias, ou seja, em computadores, tecnologia de informação e comunicação, ambientes virtuais e imersivos, engenharia sonora (Lovink, 2005), com processos como o hipertexto, os vetores gráficos, o vídeo digital, a animação e os modelos 2D e 3D, os espaços navegáveis 3D, mensagens e *scripts* (Manovich, 2013, p. 343). Ou seja, embora tenha no seu núcleo o *software*, na medida em que nele se processam os acessos, a distribuição, a análise e a manipulação dos media, distinguem-se inúmeras tipologias de novos media.

Brevemente se assinala que várias destas categorias sofrem de imprecisões na sua própria definição. Observe-se, como exemplo, o conceito *net art* que embora devesse nomear exclusivamente as obras cujo medium é, com efeito, a internet, vê-se ser recorrentemente aplicado a tudo o que se exibe no espaço *online*.

Paralelamente, a ambiguidade do conceito "novos media" foi agravada e, simultaneamente, condutora da sucessiva implementação de novas nomenclaturas, nomeadamente "art&technology, art/sci, computer art, electronic art, digital media, intermedia,[48] multimedia, tactical media, emerging media, upstrat media, variable media, locative media, immersive art, interactive art" (Graham & Cook, 2010, p. 4). Destes, requer-se sinalizar *digital art*, ou o seu equivalente em francês, "art numérique", defendido por teóricos como Couchot e Hillaire (2003) que o identificam como o único conceito "capaz de englobar os diversos aspetos desta nova arte e de comportar a sua história, considerando que faz referência à sua especificidade técnica" (p. 38).

A arte digital descreve-se enquanto "arte feita com, e para, media digitais, incluindo a Internet ou instalações controladas por computador" (Graham, 2015). Nomeia as novas

[48] Intermedia: conceito de Dick Higgins relativo à possibilidade de novas formas emergirem através de outras já existentes através de processos experimentais, a partir dos quais os vários media envolvidos são elevados.

tecnologias e aponta para as suas possibilidades expressivas e comunicativas, novas formas de sociabilidade e comunidade, bem como a emergência dos computadores e da internet. Como indicam Bolter e Grusin (1999, p. 133), a arte digital refere-se às imagens gráficas estáticas com pixéis criadas com o suporte de programas de bi e tridimensionalidade, capazes de remediar todo o tipo de artes visuais tradicionais. É elétrica, altamente realista ou hipermediada, pode existir unicamente no domínio digital, ou resultar do cruzamento com elementos de media exteriores (Bolter & Grusin, 1999, p. 133). Portanto, em semelhança a "new media", o conceito "digital art" está também sujeito a várias interpretações, sendo utilizado para nomear tudo que é tecnológico e *time-based*. Esta última qualidade, especialmente, aponta para arte que é "recorrentemente performativa, efémera, feita em/por grupos, orientada em termos processuais" (Dietz, 2003).

Em suma, a arte digital parte do digital e é sobre o digital. Circunscreve-se, portanto, ao campo dos media digitais, a toda a obra cujo medium artístico é tecnológico, desde a produção à apresentação. Pelo contrário, as obras de novos media recorrem à tecnologia digital, mas não se circunscrevem à mesma. Acresce que o próprio conceito *digital* implica características que, nem sempre, se aplicam às obras dos novos media. Como esclarecem Perry e Dziekam (2021):

> o digital é algo que *utilizamos*; é uma ferramenta, uma peça de software ou hardware. (…) é também um *processo*; é uma estratégia, visão, é o protocolo e o modo como gerimos projetos. (…) é a coisa que criamos; temos bens digitais, criamos informação de natureza digital, obras de arte e artefactos, e, com efeito, colecionamos coisas digitais.[49] (pp. 17-18)

Donde, apesar da técnica basilar na qual estas obras se sustentam, ser essencialmente digital, há distinções a ter em conta e verifica-se que o conceito "arte digital" é menos empregue do que "arte dos novos media" (Couchot & Hillaire, 2003, p. 172). A arte dos novos media abrange todos os media, desde a imprensa, ao rádio, ao telefone, fotografia, eletricidade, mas também computadores (Quaranta, 2013, p. 23) e, com frequência, reporta-se, cruza-se e funde-se com processos analógicos. Identifica-se, portanto, a incorreção da ideia de "novos", que implica a circunscrição da arte ao que decorre de, ou ao que incorpora, exclusivamente, media recentes (Dietz, 2003). Sendo que, considerando que os ininterruptos progresso e expansão tecnológicos, surgem, sucessivamente, "novos novos" e, como tal, prevalece a sua contínua redefinição. Dito

[49] "digital is something we *use*; it is a tool, a piece of software or hardware. (…) is also a *process*; it is a strategy, vision, it is the protocols and the ways that we project-manage. (…) is the thing we create; we have digital assets, we create digitally-born information, artworks and artefacts, and indeed we collect digital things."

de outro modo, o conceito abarca um conjunto de técnicas continuamente em desenvolvimento que serão sempre *novas* (Manovich, 2013, p. 156).

Ao mesmo tempo, a ideia de novo pode aplicar-se a qualquer medium no momento da sua criação (Hansen, 2010, p. 172), tecnológico ou não. E, no caso específico dos novos media, como indica Manovich (2013, p. 141), todas as técnicas e ferramentas dos media, disponíveis em aplicação de *software* são "novos media", independentemente de se referirem a media anteriores, a fenómenos físicos, ou a ações comuns, prévias à sua configuração em *software*.

Em semelhança ao conceito "original", "novo" tem como obstáculo a responsabilidade de ser inédito. Como já referia Adorno (1970), "a categoria do novo, enquanto negação abstrata, coincide com a da permanência: a sua invariância é a sua fraqueza" (p. 410). Ora, sendo o conceito geralmente empregue como *diferente*, prende-se a algo que o precede (Groys, 2008, p. 28), sendo que, no contexto dos processos técnicos industriais, trata-se de uma "repetição de ritmos idênticos e produção repetida do idêntico segundo um modelo" (Adorno, 1970, p. 411). O verdadeiro "novo" seria o medium que não se referisse de forma alguma a um outro media (Bolter & Grusin, 1999, p. 271).

Como defendem Bolter e Grusin (1999, p. 270), o que é novo, nos novos media é o modo como reorganizam e reconstituem o significado de elementos do passado, e como os (re)medeiam. Lyotard (1985) estende-se, ainda, à relação, efetivamente nova, que se desenvolve entre os media e os seus utilizadores. Hansen, por sua vez, entende que para lá de designar os media novos, o conceito deve exigir uma determinada alteração da vocação dos media (Hansen, 2010, p. 183), nomeadamente, o facto de designarem uma nova fase da tecnogénese humana (Hansen, 2006, p. 304).

Ao mesmo tempo, o termo "novo" designa um lugar por relação ao tempo, à história, e, enfim, à Modernidade (Hansen, 2006, p. 305). Embora, assinala-se, a convicção de que um medium deve ser novo para ser relevante, trata-se de uma herança moderna (Bolter & Grusin, 1999, p. 270).

Não obstante, requer-se admitir a existência de media, "velhos", "antigos", os media modernos, caso das impressoras, a rádio, em 1920, o filme, em 1970, e a televisão (Manovich, 2013, p. 30). Uma das distinções a assinalar é a dependência desses primeiros media de uma específica superestrutura de produção, transmissão e recepção, caso do jornal, da revista, ou da rádio. Pelo contrário, os novos media, caso dos computadores e da internet, transformam os sistemas de comunicação e de distribuição entre emissor-receptor e produtor-consumidor.

Funcionam, portanto, como dispositivos, infraestruturas e canais materiais de comunicação (Parikka, 2019, p. 61), e relacionam-se com a área da comunicação e das lógicas sociais.

Ora, reconhecendo-se os princípios da comunicação enquanto vitais no campo tecnológico, assinala-se que são, na sua génese, humanos, sociais. Por conseguinte, poderá proceder-se a uma leitura metodológica e, em certa medida, sociológica, dos novos media, aplicando-lhes conceitos como comunidade, sociedade, empoderamento (Bishop, 2012, p. 7). Com efeito, a arte dos novos media é também recorrentemente referida enquanto "arte socialmente comprometida, arte baseada na comunidade, comunidades experimentais, arte dialógica, arte literal, arte intervencionista, arte participativa, arte colaborativa, arte contextual e (mais recente) prática social"[50] (Bishop, 2012, p. 1). Para tal contribui o *online*, sistema de comunicação totalmente distinto dos *mass media*, no qual se propicia uma ligação, entre utilizadores, emissores e recetores, "multimodal" (Couchot & Hillaire, 2003, p. 63), isto é, onde a comunicação se processa de diversos modos, sob diversas modalidades comunicativas, caso da escrita ou da imagética. Igualmente se salienta a *net art*, conhecida enquanto "arte do networking", fundada por volta de 1994 e disseminada sobretudo a partir de 1996, quando proliferaram as redes e os projetos colaborativos.

Evidencia-se, então, que os media digitais são mais do que técnicas, são "lugares e plataformas de formas e práticas culturais participativas" (Himmelsbach, 2020, p. 38). Assim o comprovam algumas das suas caraterísticas, a interatividade, a conectividade,[51] a computabilidade, o automatismo e o imediatismo. Acrescentam-se a fluidez, a intangibilidade, a vivência, a variabilidade, a replicabilidade (Morris, 2001, p. 9), e, no caso específico das obras que circulam na internet, a permeabilidade, a mutabilidade e a descartabilidade (Ross, 1999). Hansen (2004, p. 32) identifica estas enquanto formas de "autodiferenciação", constitutivas dos novos media e representativas da capacidade de se transformarem e adquirirem novas formas.

É igualmente a partir daqui que se motiva a definição dos novos media enquanto orientados processualmente, temporais, dinâmicos, participativos, colaborativos, performativos, modulares, variáveis, generativos e customizáveis, ou seja, passíveis de adaptar (Paul, 2011). Mais uma vez sobressai, assim, a potência multidisciplinar e híbrida dos novos media. Aliás, a arte dos novos media pode ser descrita como uma "nuvem" multidisciplinar de microprocessos, transitória e híbrida (Lovink, 2005).

[50] "socially engaged art, community-based art, experimental communities, dialogic art, littoral art, interventionist art, participatory art, collaborative art, contextual art and (most recently) social practice"

[51] Aqui, conectividade refere-se ao uso das tecnologias da comunicação para a interação, indústria que incorpora inúmeras tecnologias e envolve a criação de redes entre computadores pessoais e outros equipamentos (Hartley, 2004, p. 10).

Em suma, os novos media são múltiplos, híbridos e mutáveis, e, de certo modo, eternamente novos, pois as novas tecnologias e as suas aplicações, operações e *layers* permitem criar e alterar qualquer objeto desde que transcrito em *data*. É sempre possível criar algoritmos ou expandir e alterar os já existentes, tanto quanto proceder a uma "data fusion", isto é, à utilização de diferentes dados "antigos", na construção de algo novo (Manovich, 2013, p. 352). Por exemplo, as técnicas de animação, modulação 3D e construção virtual funcionam como processos de reprodução e simulação de objetos físicos, produzidos a partir de processos analógicos, e as obras de arte de media antigos são renovadas através dos novos media.

Por outras palavras, os media analógicos são convertidos em representações digitais, e transformados em códigos binários. Aliás, como indica Kittler (2011, p. 18) "já não há mais obras de arte cuja estética não possa ser abordada, pelo menos por aproximação, por meio de algoritmos". A digitalização permite que qualquer obra de arte seja infinitamente reproduzida, representada e transformada, bem como ocultar, ou revelar, diferentes aspetos da sua composição, visual, física ou conceptual.

O digital dá, assim, origem a uma nova identidade, uma nova forma expandida, em continuidade do que Krauss (1979) constatara ocorrer com a escultura, no pós-modernismo. Sucintamente se clarifica que a prática artística em questão fora alargada, desde o minimalismo, no âmbito de integrar e comportar cada vez mais e diversas formas. Em resultado, o conceito "escultura" é utilizado universalmente, e submetido a compreender tal heterogeneidade formal que se aproxima do colapso, do fim da sua identidade (Krauss, 1979, p. 33). Trata-se esta de uma problemática que, como anuncia Krauss (1979, p. 42), reverbera no próprio conceito *medium*, como se analisará mais adiante.

Em semelhança, com as novas tecnologias, as formas prévias deixam de existir enquanto tal, e é-lhes possibilitada uma nova materialidade. Observem-se os vídeos, digitalizados e reproduzidos a partir de processos tecnológicos, as fotografias capturadas por processos analógicos e posteriormente digitalizadas, ou mesmo o registo de *performances* e *happenings*. No entanto, mediante estes processos de transferência os objetos transformam-se. Por exemplo, no caso de registos de ações físicas, talvez se "congele o que não deveria ser congelado" (Economou, 2015, p. 224). O vídeo, por sua vez, problematiza os media através dos quais se exibe, nomeadamente a televisão e os ecrãs, na medida em que amplia os seus limites telespectatoriais e funciona enquanto meio de registo de manifestações artísticas de outras disciplinas, a recordar, a reprodução de outros media e a pós-produção de arte.

Kittler (1986) já havia observado esta potência transformadora da técnica. O autor refletiu, sobretudo, a partir do gramofone, do filme e da máquina de escrever, representativos das diferentes possibilidades de armazenamento (Hansen, 2006, p. 301), correspondentes, respetivamente, aos vários fluxos sensoriais, oral, visual e linguístico (Hansen, 2010, p. 176). Como explica Kittler (1986), o primeiro instrumento redefine a materialidade da escrita, ao subtrair a ligação física entre texto e livro, reduzindo a linguagem a sinais, estandardizando-a e mecanizando-a. A câmara de filmar, por sua vez, condiciona substancialmente o que apresenta, sendo que o medium digital e o apresentado confundem-se e fundem-se, impossibilitando a sua separação para uma análise individualizada e unilateral.

Portanto, os novos media remedeiam os antigos tanto sob a forma de reprodução, como de sintetização, o que resulta em novas formas de *readymade,* mediante um, também novo, *copy paste* que simplifica e acelera o processo já outrora experimentado por Duchamp, entre outros. O "numérico pode simular um número considerável de técnicas que o preexistem" (Couchot & Hillaire, 2003, pp. 9-10).

Assinale-se, ainda, que de um modo semelhante à colagem plástica, perante qualquer mediação, mas sobretudo na hipermediação, isto é, na mediação múltipla através de vários meios, predominam duas possíveis leituras: uma primeira, recepção direta e global do objeto enquanto um todo, e uma segunda, mais atenta, mediante a qual se permite a fragmentação e, então, a identificação dos vários meios em causa, bem como as suas respetivas expressões e os seus efeitos e lugares no objeto.

Reafirma-se uma permanente dialética entre os novos media e os antigos, e embora a expressão e a manifestação do digital sejam originais, a ligação aos media que os precederam permanece central. Nesta medida, o próprio conceito de criação altera-se e a ação, no contexto dos novos media, passa a ser entendida enquanto resultado de uma informação pré-existente, associado ao processamento de *data* (Flusser, 1984, p. 108). Com efeito, pode afirmar-se que os novos media são, apenas raramente, construídos de raiz (Manovich, 2001, p. 124).

Neste contexto, destaca-se, uma vez mais, o computador[52] que, como indica Hansen (2010, p. 179), é o primeiro medium cuja infraestrutura técnica não é homóloga à sua aparência superficial. Ou seja, o que é visível no ecrã, ou numa outra interface utilizada para o efeito, não está relacionado visualmente por analogia visível ou sonora. Trata-se de uma "softwarização"

[52]Instituído na arte na década de 1950, e disseminado em 1970, o computador permitiu a interação e a dinâmica em rede, e motivou a estética visual híbrida proeminente nos anos 1990. Permitindo infinitas variações e justaposição de distintas estéticas visuais de vários media num mesmo objeto, reflete o modo como a lógica híbrida dos media reestrutura a cultura como um todo (Manovich, 2013, p. 244).

que virtualiza as técnicas já existentes e cria novas (Manovich, 2013, p. 348). O computador é, pois, exemplar de uma lógica de remediação por meio da representação de um tipo de media a partir de outro, numa continuidade entre media antigos e novos (Manovich, 2013, p. 59). Propõe novas formas de navegação e interação com media já existentes, o que se acentua com a internet, mediante a qual se reconfigura o modo como os media são apreendidos, compreendidos e utilizados. Como indica Campanelli (2010, p. 105), há, na internet, uma permanente tensão entre formas pré-importadas e editáveis.

Propicia-se a tendência para computorizar tudo, ao que Manovich (2001, p. 121) se refere enquanto princípio de *transcoding*, de transcodificação. Sendo que o contínuo uso e abuso e a manipulação da tecnologia por parte dos artistas, exacerba a anteriormente discutida desvalorização da obra de arte e do autor (Hansen, Mitchell, 2010, p. xviii).

Como indica Kittler (2011), já desde as máquinas de Turing, [53] os computadores "estão em condições de escrever, ler, apagar e executar automaticamente cadeias discretas de signos" (p. 18). Tudo no computador torna-se num número. Recorda-se que o princípio Turing permite que um dado problema – ou, no caso da presente análise, numa obra de arte – seja expresso em algoritmo, isto é, num conjunto preciso de instruções formais, para, a partir daí, ser calculado – portanto, reproduzido -- mecanicamente. Por outras palavras, tudo o que é passível de transferir e transfigurar em algoritmo, tudo o que pode ser determinado em sistema formal, tem um equivalente em máquina.

Qualquer media é, portanto, passível de traduzir em dado numérico acessível em computador, e simultaneamente, pode ser emitido sob diferentes formas, registos e expressões. Portanto, os produtos das novas tecnologias não são fixos e podem existir em potencialmente infinitas versões (Manovich, 2001, p. 36). Todos os textos, imagens, áudios e espaços 3D partilham um mesmo código que permite a exibição ou o registo através dessa mesma plataforma (Manovich, 2001, p. 49), portanto, por exemplo, permite-se ver sons como imagens. Trata-se, então, de uma espécie de transfiguração de certos media tecnológicos para formas percecionáveis pelos humanos. Apaga-se a diferença entre os media individuais, e tudo é reduzido a interfaces. A entrada do objeto artístico numa base de dados virtual dissolve-o e

[53] É importante recordar que o computador moderno provém da máquina que Alan Turing concebeu em 1936, com o intuito de computorizar tudo e juntar dados numa mesma base, permitindo o seu cruzamento e subsequente leitura. Turing imaginou, ainda, uma máquina universal, depois intitulada de *Universal Turing Machine*, capaz de programar para emular o comportamento, seguir as instruções e obter os mesmos resultados de qualquer outra máquina. Trata-se, então, de um mecanismo que combina, entre *outputs* e *inputs*, sucessivamente. O computador foi, pois, definido por um conjunto de funções lógicas e matemáticas, ao invés de materiais, componentes que então se consideram secundárias.

compromete-o à sua referencialidade (Foster, 1996, p. 112). Poderá, inclusivamente, especular-se que este potencial do tecnológico terá contribuído para a tecnofobia.

Testemunha-se, enfim, o fim efetivo da especificidade dos media. A condição híbrida instalada da digitalização, a partir da qual os media são "não específicos", dispensa a diferenciação ou, precisamente, qualquer especificidade. Porém, e embora Manovich (2001, p. 38) tenha anunciado essa perda de especificidade e de singularidade dos media, afirma que a identidade individual se mantém, uma certa modularidade.

Paralelamente, a convergência de várias funções numa mesma unidade, a capacidade do objeto ser múltiplo num determinado instante, bem como de variar no tempo (Simondon, 1989, p. 19), a par da sua manipulação por parte do espectador, evidenciam o processo, as relações e interações e, cada vez menos, a materialidade. Com efeito, ao contrário do que preverá Benjamin (1935), as tecnologias de reprodução não preservam a materialidade das obras. A obra de arte dos novos media não é cativa da matéria e a sua forma não é imutável (Lippard, 1973). É, antes, predominantemente, orientada processualmente. Trata-se, sobretudo, do processo mediante o qual se concretiza, apresenta, experiencia, e adquire significado.

Por sua vez, o caráter processual sublinha a importância do tempo, ou dos tempos, isto é, o de produção e o de visualização e experiência. Como Simondon (1989, p. 13) indica, a especialização técnica corresponde, frequentemente, "às preocupações exteriores dos objetos técnicos propriamente ditos", caso da relação com o público, e cada vez menos diz respeito a "específicos esquemas de funcionamento" dos próprios.

Porém, baseando-se a ontologia dos media em matéria e forma, exclui a presença, o tempo e o espaço (Kittler, 2009, p. 30). Uma possível análise dos novos media, como propõe Hayles (2010, p. 151), parte de quatro níveis, de acordo com as suas diversas especificações: materialidade, específica à composição física do medium, a tecnologia, relativa ao modo como o objeto material funciona, a semiótica, que trata a função básica dos media e, por último, os contextos sociais. Sublinhem-se os três primeiros, a materialidade a tecnologia, e a semiótica. Em semelhança, Manovich (2001, p. 20) propõe a análise dos novos media de acordo com cinco princípios: representação numérica, modularidade, automatismo, variabilidade, transcodificação.

Estabelecem-se novos quadros teóricos e de análise de acordo com as novas materialidades que surgem, híbridas e híper.

1.4.2. ***Novas Materialidades.***

> Si tous les objets qui nous entourent montrent que notre univers est profondémont matérialiste, il ne l'est pas au sens du 19e siècle ou de la critique de la société de consomation. Nous "matérialisons" l'âme, mais au moyen de machines qui dématérialisent les substances matérielles
>
> (Lyotard, 1985c, p. 16)

As obras de arte dos novos media são, recorrentemente, intangíveis e transitam entre esferas de visibilidade e invisibilidade, conduzindo à sua compreensão enquanto imateriais. Como explica Bragança de Miranda (2006, p. 6), com as novas tecnologias, as matérias contam pouco e o objeto está, sobretudo, dependente da sua escrita, a partir da qual a fisicalidade da obra é recuperada, libertando a metafísica que "a move, a destina e confere potência". Entenda-se a "escrita" como relativa à expressão e à manifestação da obra de arte, nomeadamente no contexto da sua exposição. Recorde-se que a predominante forma de revelação, e, consequentemente, de perceção e recepção, da arte dos novos media concretiza-se através da sua forma visual ou sonora, e as suas constituintes, isto é, os dados, as ligações e os processos que a compõem permanecem numa dimensão oculta ao humano.

Com efeito, e recorrendo a Simondon (1989, p. 21), toda obra existe, primeiro, numa forma primitiva e abstrata, e só depois transita para uma forma concreta, através da qual contacta com o ser humano e é utilizada por este. No caso dos novos media, considerando o seu singular conceito *medium*, é-lhe inerente a faculdade da mediação, o que se repercute, também, na impossibilidade de aceder à coisa ela mesma, isto que, por sua vez, se entende enquanto um efeito de desmaterialização (Brown, 2010, p. 51).

O conteúdo do objeto dos novos media, circula, materializando-se e desmaterializando-se sucessivamente. As inscrições, as imagens ou os sons, dispostos em redes de sinais eletrónicos, movem-se num espaço maior do que o equipamento que o transporta ou deteta (Morton, 2013, p. 77), e a informação, inserida em base de dados ou *online*, é impossível de gerir (Keen, 1998, p. 52). Em suma, o digital inscreve-se e transita entre múltiplas materialidades. É precisamente esta aparente autonomia do digital face ao corpo do medium que sugere a sua separação do universo do físico e do material, que parece indicar uma ausência materialidade, e, no seu lugar, a emergência de uma imaterialidade.

Os novos media transitam entre as esferas do real e do virtual, são frequentemente passíveis de reduzir a dados informáticos e numéricos, a códigos, algoritmos, *data* e *bits*, e, como tal, bem como de inserir e arquivar em discos rígidos e plataformas digitais. No caso das obras

criadas na e para a internet, espaço no qual são deslocadas, relocalizadas e manipuladas, encontram-se sujeitas a diversos tipos de conexão, a processos e mecanismos vários, a *browsers*, a tráfico, e suscetíveis a vários condicionalismos técnicos mediante ecrãs, monitores, entre outras variáveis que interferem com as suas formas de manifestação, projeção e exposição. Por conseguinte, entre criação, circulação, divulgação, partilha, recepção e experiência digitais e *online*, a materialidade das obras torna-se ambígua.

As "imaterialidades" nas quais se sustentam os novos media, diferentemente dos átomos materialidades, não são, pois, limitadas a um específico espaço e contexto. Pelo contrário, são contínua e infinitamente passíveis de unir e conjugar com outras, tanto quanto de se multiplicarem ou, pelo contrário, fragmentarem. Aliás, na continuidade do que previamente se apontou relativamente à relação com a Natureza, como aponta Bragança de Miranda (2001), quando a tecnologia se reflete e desdobra, a própria matéria divide-se e a *physis* multiplica-se.

A partir daqui altera-se a conceção de obra de arte. Já não se trata de um artefacto ou de um património universal, mas, ao invés, afirma-se enquanto inscrição nos universos real e virtual, uma ação, uma presença ou uma ideia, sem necessária presença num determinado local (Couchot & Hillaire, 2003, pp. 236-237). Tal condição evidencia-se especialmente quando as obras dos novos media não se encontram exibidas e são arquivadas através da sua redução a informação digital, transformação a partir da qual a sua presença física, donde material, parece terminar. A matéria da obra transforma-se em *data* e, nesse instante, suspende-se a visibilidade e a manifestação da obra de arte.[54] Ou seja, o que antes se apresentava enquanto expressão artística, observável e experienciável, converte-se em informação inserida em discos de armazenamento, numa rede de símbolos pré-definidos de computação automática, visuais, sonoros ou textuais (Couchot, 2015). Ressalve-se, no entanto, que o arquivado dos objetos artísticos dos novos media é a sua forma não útil e não ativa, sob a forma de dados numéricos e computacionais, e não a obra propriamente dita, a qual só se revela enquanto tal quando exposta na sua totalidade.

Tome-se como exemplo um dos primeiros media que, precedente à tecnologia digital, escapa à dimensão da materialidade: o som. Mais um evento, do que um objeto, é invisível e intangível. Embora passível de representar em partitura escrita, portanto, sob uma forma material, e dependa de um medium físico para a sua concretização, isto é, o instrumento que o reproduz, o som é, efetivamente, imaterial. Enquanto tal, situa-se numa dimensão sobretudo

[54] Ressalva-se, porém, que embora estas obras tendam a situar-se num campo de invisibilidade, a máquina e os canais de comunicação recorrentemente permanecem visíveis. Lippard e Chandler (1968, p. 27) sugerem, inclusivamente, distinguir o *não visual* do *não visível*.

temporal, e menos espacial, afastando-se de um qualquer sentido de presença física. Aliás, terá sido precisamente esta condição da música que contribuiu para a sua separação das belas-artes e para a sua exclusão do museu moderno, espaço de silêncio.

Com efeito, a problemática da materialidade antecede os novos media e as novas tecnologias. O início da desmaterialização da arte poderá situar-se no Minimalismo, nomeadamente com a sua utilização das superfícies enquanto barreiras de ilusão ótica, ou enquanto entidades materiais. Os próprios *specific objects* de Donald Judd "implicavam a desconstrução da dicotomia pintura-escultura" (Birnbaum & Wallenstein, pp. 45-46). Também a arte conceptual projetou o imaterial, sobretudo na medida em que, ao desconstruir o objeto artístico, negou a obra de arte enquanto objeto material (Duve, 1996, p. 413).

O Conceptualismo dos anos 1960 foi, portanto, igualmente, um movimento de desmaterialização da arte enquanto objeto, e da sua materialização enquanto ideia. Sustentada na premissa de que a ideia é fundamental e a forma material é secundária e desmaterializada, a arte conceptual inaugurou um primeiro momento de imaterialidade da arte (Lippard, 1973, p. vii). O material viu-se requalificado apenas enquanto "suporte de mensagens" (Charles, *Épreuves d'Écriture*, 1985, p. 124). Refiram-se Joseph Kosuth, Dan Flavin, Carl André, Lawrence Weiner ou Sol LeWitt, sendo que os dois primeiros representaram, precisamente, o advento da desmaterialização da arte na exposição *Les Immatériaux*. A sua continuidade terá sido sobretudo dirigida pelas criações artísticas de natureza temporal e processual, como são exemplos a arte cinética e as obras criadas a partir de luzes, a *land art*, as *performances* e os *happenings*.

Como Kosuth (1969, p. 26) afirmou, as obras de arte conceptuais sugerem uma espécie de imaterialidade ou anti-objetualidade, pois os "objetos são conceptualmente irrelevantes para a condição da arte". Weibel (2002, p. 658), por sua vez, identifica que se estabeleceu um "contra movimento", por parte dos "desmaterialistas", e que o paradigma da ligação material dos objetos foi abandonado, instituindo-se o termo "pós-objetualidade".

De semelhante modo, a produção dos objetos artísticos dos novos media é também secundária, e o interesse da obra detém-se na sua conceção (Carvalhais, 2016, p. 216). Aliás, como propõe Carvalhais (2016, p. 216), as obras concebidas a partir de sistemas e processos computacionais podem ser compreendidas enquanto conceptuais "na sua essência", na medida em que também são ideias que se tornam arte. Recupera-se, igualmente, o que havia iniciado Duchamp.

A arte "livre da materialidade" fora incentivada e explorada por inúmeros artistas tais como Giovanni Anselmo, que abordou a imaterialidade e a invisibilidade através de peças que, embora materiais, constituídas por materialidades sólidas, convocam forças invisíveis ou tangíveis. Serve de exemplo a obra *Direction* (1967-1968), que invoca o poder das forças magnéticas da fisicalidade dos objetos. Também se salienta *Invisible*, projetor com um único *slide,* a imagem da palavra "invisível", ou, excluindo o seu prefixo, "visível". A projeção somente se revela quando intercetada por uma superfície refletora, a qual se torna o medium de uma materialização do imaterial

Neste contexto também se destaca, novamente, o grupo Fluxus que, tanto quanto os artistas conceptuais e, posteriormente, os dos novos media, valorizou as instruções formais, relativas ao processo de construção das obras. Não se circunscreveu, então, à exposição de um objeto num contexto expositivo, e antes propôs uma prática artística concretizada sob a forma de eventos e de relações com o espaço e o público. Recorrendo a Weibel, que recorrentemente explora a linguagem enquanto matéria criativa e produtiva, tudo é material de criação artística (Szope, 2015, p. 124).

Outra referência particularmente importante, sobretudo no enquadramento da presente investigação, é Yves Klein, cuja obra problematizou tanto o objeto artístico, como o espaço expositivo. Em *Le Vide*, na galeria Iris Clert, exposição analisada mais adiante*,* o artista rompeu com os limites do universo material, firmando, na arte, o vazio e o imaterial, o invisível e o intangível.

Relativamente à libertação da arte da materialidade, e ao valor desta última, destaca-se um outro projeto de Klein, o *Theatre du vide*, *Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle*, entre 1959 e 1962, em Paris. De modo performativo, propôs a venda de espaços (de ar), em troca de ouro, o qual funcionava enquanto representativo da forma mais pura do material. Desta vez, o artista instituiu o vazio enquanto experiência.

Lyotard trabalhou este "acontecer" da arte no vazio em *Les Immatériaux*, incluíndo obras dos artistas Giovanni Anselmo e Thierry Kuntzel, e Duchamp. Relacionou, neste contexto, o *infra-mince* duchampiano.

Infra-mince :

"Quand la fumée de tabac sent aussi de la bouche qui l'exhale, les deux odeurs s'épousent par infra-mince." (Marcel Duchamp). Une apparition secrète sous l'apparence. L'artiste traque l'événement dans son caractère insaisissable. L'oeuvre visuelle se fait témoin de l'invisible dans le visible.

No contexto dos novos media, destaca-se Jeffrey Shaw, cuja obra recusa a matéria através da sua transformação em energia e *time-motion*, e faz uso da materialidade enquanto processo de demonstração, não como objetivo final (Duguet, et al., 1997, p. 22). Embora o artista tenha, desde cedo, explorado técnicas de projeção de slides para virtualizar imagens, fixou-se, sobretudo, na VR, designando-a enquanto ferramenta de excelência para trabalhar a desmaterialização da arte.

Com efeito, como declara Bragança de Miranda (2002, p. 85), a VR opera a fusão do que se encontra disperso, orientando-se, metafisicamente, sobre o invisível, a presença e a ausência, a matéria e a imagem. Institui-se, portanto, enquanto um campo onde se cruzam os vários conceitos virtual, hiper-real, simulacro, mediação, etc. Igualmente, como explicam Couchot e Hillaire (2013, p. 86), do virtual emergem objetos que escapam à passagem do tempo e se situam numa temporalidade "uchronic", paralela e virtual. Trata-se de um tempo entre o passado e o presente, numa espécie de coexistência entre ambos (Terracciano, 2015, p. 196). Forma-se uma nova realidade, distinta do restante mundo (Couchot, 2015, p. 16). Como exemplo de obra representativa desta interseção de realidades observe-se *Power Plants* (2019, Serpentine Gallery), de Hito Steyerl, instalação definida tanto por limites físicos e materiais como por elementos imateriais, propondo uma atmosfera tão real quanto irreal, física e virtual.

A partir destes novos quadros tecnológicos, observa-se, sobretudo nas últimas décadas, o que se pode intitular de “material turn”, mediante a qual se anuncia uma nova materialidade que molda o mundo, a partir da inscrição da tecnologia em objetos, imagens e estruturas. Igualmente se identifica uma “materialistic turn”, impulsionada pela desmaterialização do digital (Brown, 2010, p. 50), que salienta a importância de reavaliar o medium e o material, tanto quanto de refletir sobre analisar a interação entre a tecnologia com o corpo, nomeadamente o humano.

Contudo, na base de um novo pensamento relativo à arte, requer-se ultrapassar o que Lyotard (1991) declarou enquanto uma das maiores problemáticas do pensamento ocidental dos últimos 2000 anos: o entendimento da arte em relação a uma matéria e a uma forma. Ocorre que o “físico” e o “sólido” instituíram-se como critérios basilares de avaliação da obra de arte, na medida em que as práticas mais tradicionais, caso da pintura e da escultura, são, efetivamente, objetos físicos. Porém, como já Wollheim (1980, p. 158) havia compreendido, a obra de arte, enquanto um todo, é composta tanto pelo objeto físico como pelo estético. Ora, sendo o objeto estético "um prolongamento do mundo natural ou do mundo humano"

(Simondon, 1989, p. 187), "tanto objeto como sujeito"[55] (Simondon, 1989, pp. 191-192), pode afirmar-se que nunca é realmente o objeto que se considera belo, mas antes o "reencontro que se opera a propósito do objeto, entre um aspeto real do mundo e um gesto humano" (Simondon, 1989, p. 191). Harman (2016, pp. 96-97), por sua vez, apela ao fim da sobrevalorização do material por parte da filosofia. Compreende que a disciplina deve dirigir-se aos problemas da forma, esta que existe entre o substrato material e a sua manifestação num dado contexto.

Comece-se por refletir sobre a forma, recordando-se, desde logo, a sua significação ao longo da história da Estética: um aglomerado de partes, sendo a obra de arte uma composição; o que é diretamente entregue aos sentidos, que se perceciona; o contorno, os limites, de um objeto; a essência conceptual de um objeto, em Aristóteles; a contribuição da mente ao conhecimento de um dado objeto, em Kant (Campanelli, 2010, p. 100). A forma sempre foi, portanto, ligada ao conteúdo, princípio que o digital rejeita na medida em que a transforma em interface. Inclusivamente, o conteúdo e a forma podem ser referidos enquanto informação e superfície, ou, justamente, interface. E embora a forma permaneça inerente ao medium de apresentação da obra, não é fixa e constante, pelo contrário, altera-se. É, frequentemente, resultado da conjugação de vários media, sendo que várias formas podem ser criadas a partir dos mesmos conteúdos, como analisado previamente. Ademais, o próprio conteúdo, apresentado pela forma, não é fixo, mas antes móvel e infinitamente mutável.

Em suma, embora em contínua relação, numa dialética de interferência e dependência mútuas, ao contrário das "práticas tradicionais", a forma e o conteúdo dos novos media parecem sugerir a sua separação. Como explica Couchot (1995, p. 279), o objeto (ou a forma) consiste no espaço físico, visível à ótica humana, e o programa (ou o conteúdo), corresponde aos respetivos algoritmos, sendo simbólico e abstrato. Acrescente-se que o primeiro depende da sua perceção por parte de um outro, e o segundo é autónomo da mente e dos sentidos humanos (Carvalhais, 2016, p. 25).

O objeto dos novos media é, portanto, constituído por propriedades ativas, em ação e movimento. Por conseguinte, e na medida em que não são lidos como textos, ouvidos como música ou vistos como imagem, tal como de cinema ou de vídeo, são tanto objetos quanto processos (Carvalhais, 2016, p. 170). De tal modo que, como defendem Couchot e Hillaire (2003):

[55] "le dépositaire d'un certain nombre de caractères d'appel qui sont de la réalité sujet, du geste (...) est a la fois objet et sujet"

o que constitui a especificidade das tecnologias numérias não é a sua imaterialidade mas a sua programabilidade, ou seja, o que faz com que elas se reduzam aos programas informáticos capazes de os tratar automaticamente pela máquina do computador.[56] (p. 26)

Já Manovich (2001) havia compreendido que a programabilidade é a qualidade vital dos novos media. Com efeito, se em inúmeras obras dos novos media a sua materialidade é pouco percetível, por exemplo, quando apresentadas no formato de *black box*, na sua maioria, a arte digital, sobretudo a de *software*, aponta para o programa. Pense-se, como exemplo, no computador, que mesmo quando utilizado como medium artístico, sobressai enquanto máquina. Aliás, é nele que culminam e se tornam visíveis e acessíveis a informação, a comunicação e os múltiplos sistemas (Gere, 2002, p. 201). O próprio ecrã consiste num complexo de materiais de transmissão e restituição de mensagens (Charles, *Épreuves d'Écriture*, 1985, p. 260) e, portanto, a desmaterialização tecnológica pela interface do computador, embora codificada, é vazia, é um lugar de ausência (Curval, *Épreuves d'Écriture*, 1985, p. 25). Consequentemente, aplica-se aos objetos o conceito de *disembodiment*, decorrente, por um lado, da valorização das propriedades não materiais e das potencialidades do virtual.

Como explica Bragança de Miranda (2007):

A imaterialização do objeto e da obra começa pela máquina, criando esta depois o espaço onde tudo pode ser ligado, fazendo convergir todos os elementos do dispositivo estético num único espaço, o <<espaço de controlo>> ou cyberspace. (p. 122)

Propõe-se, contudo, retroceder ao filme, especialmente considerando que, como identificado por Benjamin, foi o primeiro medium a separar-se do material. Explica-se que as inúmeras particularidades de expressão, construção e exibição do vídeo destacam-se, sempre, sendo observáveis quase distintamente do conteúdo, isto é, da narrativa, dos atores, etc. É justamente nesta separação que os novos media se opõem aos objetos "duros",[57] os quais não se distinguem, nem separam, da sua constituição material. O digital, por sua vez, tem uma expressão e uma manifestação distintas da materialidade que está na sua origem.

[56] "ce qui fait donc la spécificité des technologies numériques n'est pas leus immatérialité mais leus programmaticité, c'est-à-dire le fait que'elles se réduizsent à des programmes informatiques capables d'être traités automatiquement par la machine ordinateur".

[57] A expressão "duro" é utilizada por Lyotard (1985b), para distinguir os objetos de propriedades materiais tangíveis, assim escapando à nomenclatura associada à materialidade.

Por conseguinte, infere-se que a recorrente ideia de imaterialidade provém não somente da constituição dos objetos, mas também é motivada pelo modo como se apresentam e tornam acessíveis, sobretudo, sob a forma de imagem. A grande maioria dos objetos artísticos dos novos media digitais apresentam-se, precisamente, enquanto projeções imagéticas, efeitos visuais, sons ou dados computorizados. Ora, a imagem, como indica Bragança de Miranda (2017), nada é "do ponto de vista das coisas, da matéria, mas é "tudo" porque é ela que constitui o plano onde a existência ocorre*"* (p. 9). Aliás, "nunca a técnica se dá a ver a não ser em certos dispositivos, aparecendo sempre sob uma forma qualquer" (Bragança de Miranda, 2011, p. 9). Com a tecnologia, ou a técnica contemporânea, a imagem impõe-se e imprime-se à matéria (Bragança de Miranda, 2017, p. 15), é acessível, reconhecível e experienciável. É também através da imagem que se transfere, descarrega e partilha a arte no espaço digital e virtual, nos *sites* das instituições, em exposições *online* ou nas plataformas de redes sociais.

Ademais, se, por um lado, se considera que a imagem é a "representação física derivada principalmente de perceções visuais ou auditivas" (Major, 1985, p. 85), por outro lado é cada vez mais comum o seu entendimento enquanto fruto de diversas linguagens e memórias onde convergem desmaterializações (Balestrini, 1985, p. 84). Emerge, a partir daqui, a ideia de uma imaterialidade imagética.

Ao mesmo tempo, na medida em que as tecnologias digitais permitem a espacialização da imagem por via da sua projeção, propicia-se uma condição, em semelhança aos próprios objetos, definida pela transição entre esferas de (in)visibilidade, na qual ganha e perde, sucessivamente, o seu estatuto enquanto tal. Inaugura-se o que Kittler (1996)[58] apela de *digital condition* onde há a perda de confiança nas imagens e se inaugura uma nova forma de experienciar um mundo, sem fronteiras entre elementos, tais como artista/espectador e a obra de arte/processo artístico.

Com efeito, na passagem de uma imagem analógica para uma expressão digital, independentemente da sua verosimilhança, a percepção de ambas diverge. Tal é o resultado, por exemplo, de diferenças de luz e cor, mediante processos de absorção e reflexo. Acrescenta-se a distração provocada pelo próprio instrumento tecnológico (Moens, 2018, p. 74), considerando que, como referido acima, o processo tecnológico e a máquina tendem a sobrepor-se ao que apresentam. A imagem dos novos media é, então, desprovida de aura, permanecendo como imagem técnica, tal como declarado por Flusser (1996).

[58] Kittler centrou-se na materialidade das máquinas, e articulou os media ao trabalho teórico de Foucault e de Lacan, sugerindo a atualização das perspetivas de ambos e abrindo um campo de investigação.

Já Couchot (1995, p. 277) explica que a diferença técnica entre a imagem ótica e a imagem numérica (digital) detém-se tanto na sua morfologia, ou seja, na forma como é gerada, como no modo como é distribuída, dada a ver, percecionada, disseminada, reproduzida e conservada. Como explica, uma imagem sintética é, morfologicamente, uma imagem calculada inteiramente por computador, ou seja, deixa de ser o traço de uma radiação luminosa, o que apela de "imagem traço", tornando-se, antes, numa "imagem-matriz", composta por números, que nunca esteve em contacto com qualquer objeto e realidade (Couchot, 1995, p. 277). Como indica, a imagem "numérique" (recorde-se, digital) nem depende da luz, e o trabalho desta última foi substituído pelo de cálculo e da linguagem formalizada (Couchot, 1995). A imagem digital é uma técnica autónoma, como já havia compreendido Kittler. Tem um potencial híbrido e transformador (Couchot, 1995, p. 289).

Destitui-se, assim, a imagem digital da sua consideração, e restrição, à representação, e sugere-se entendê-la como simulação, fruto de repetições, cortes ou colagens. É, portanto, o resultado de um processo de remediação. A imagem não é mais "um ponto de vista fixo e objetivo da realidade" (Hansen, 2004, p. 8), não é a representação de uma realidade preexistente ou independente, e, ao invés, torna-se um meio, ou processo de produção de um novo "real" (Hansen, 2004, p. 9). Como anuncia Hansen (2004, p. 72), emerge uma imagem totalmente nova, e que reconfigura o próprio conceito de "imagem". Aliás, situa-se aqui um importante potencial da digitalização, a sua capacidade de inscrever o real de forma independente de qualquer interface com o ser humano (Hansen, 2004, p. 71).

Por um lado, tem o potencial de ser alterada e, por outro lado, existe numa fronteira ténue entre a realidade e a expressão de dados virtuais, frequentemente provindo de ambas, do que se apela de *mixed reality*, que cruza e conflui o espaço físico e o virtual. Com efeito, tal como indica Bragança de Miranda (2017, p. 174), "Tudo é apropriável e reciclável no âmbito de criar novas imagens que antecipam novos "corpos", tão plásticos quanto as imagens". Recorde-se a *poor image* de Hito Steyerl (2012), pobre por consequência do seu sucessivo uso, mediante o qual é comprimida, descarregada, transferida e exibida, afastando-se, cada vez mais, do seu original e, consequentemente, problematizando a especificidade do medium. Com efeito, com as tecnologias interativas, nomeadamente os programas de simulação e de inteligência artificial, emerge uma nova arte da imagem (Couchot, 1995, p. 287).

Recorrendo a Hansen (2004, p. 8) explica-se que através da sua digitalização, a imagem torna-se flexível, é dirigida (a algo ou a alguém), e tem na sua base uma superfície numérica ou uma virtualidade constitutiva. Enquanto tal, é alterável, e afasta-se de qualquer quadro técnico

(Hansen, 2004, p. 31). Trata-se de uma imagem-ficheiro constituída por códigos digitais, que somente ganha visibilidade mediante a sua colocação no plano visível através de mecanismos ou instrumentos de visibilidade, isto é, de ecrãs, projetores, etc. (Groys, 2008, p. 84). Deste modo, a colocação das imagens na esfera do digital, embora lhes conceda uma certa autonomia, nomeadamente na medida em que as liberta da circunscrição do contexto institucional expositivo, fragiliza-as.

Inaugura-se uma fantasmagorização da imagem, a partir dos novos simulacros e das novas cópias. Flusser (1996, p. 242) fala de "aparições" que recuperam uma condição pré-socrática. Assinala-se que a palavra alemã aparição, *schein*, partilha a mesma origem epistemológica que "beleza", *schön* (Flusser, 1996, p. 245). A partir daqui, evidencia-se a ilusão da imagem, a sua artificialidade, a padronização a partir da qual ela é gerada, ou seja, a sua fragilidade e acentuada efemeridade. Como Kittler compreendeu, no decorrer da suspensão da sua função tradicional por relação ao real, dá-se a obsolescência da imagem. Também Campanelli (2010, p. 60) anuncia a crise da imagem, em resultado da ausência de qualquer referente físico pré-existente.

Não obstante, verifica-se, atualmente, um excesso de imagens que abala a distinção entre cópia e original e acentua a perda da aura e a perda do valor cultural por via da sua substituição pelo valor expositivo, já anunciados por Benjamin (1935). De igual modo, o significado estético da obra de arte passa a estar relacionado, ou mesmo dependente, da sociedade. O sistema de secularização e o desencantamento inaugurados pela reprodutibilidade técnica da obra de arte, conferem à imagem, um mero valor expositivo.

Com efeito, Benjamin já havia relacionado a imagem e a base do conceito à simultaneidade e ao instantâneo, ao invés da representação, perspetiva que implica a desconstrução de várias noções tradicionais, caso da criatividade e do valor do objeto, ao mesmo tempo que sugere a passagem do singular para o sequencial, do fixo para o móvel e, ainda, do espacial para o temporal. Recorde-se a fotografia que tanto fixa o aparelho ótico como perturba a relação entre real e irreal, afetando as relações entre a física e a metafísica (Bragança de Miranda, 2002). Como indica Bragança de Miranda (2002, p. 64) a fotografia fixa e autonomiza a "imagem" de forma automática, tendo separado, pela primeira vez, as imagens dos corpos.

Conclui-se, então, que com a reprodutibilidade técnica e, sobretudo com o digital, emerge uma imagem de materialidade frágil, mais do que outras imagens tais como, por exemplo, a pintura, que independentemente de se encontrarem dispostas e exibidas ou arquivadas, preservam a sua matéria inalterável.

A partir daqui, sugere-se reconsiderar a definição de matéria, bem como de materialidade. Para tal, começa-se por recordar a primeira aceção do conceito "material", alusiva à ideia de matéria a qual, de acordo com o materialismo pré-socrático, correspondia aos elementos físicos dos quais tudo provém, isto é, água, ar, terra, átomos, etc. Depois, numa era contemporânea e marxista, passou a remeter, igualmente, para os elementos materiais a partir dos quais se desencadeiam os processos de produção. Em quadros gerais, matéria é predominantemente associada ao sólido, a elementos fixos, estáveis e táteis, donde, caraterizada pela estabilidade, e dependente da ação humana para se converter em forma e, por fim, em objeto. Foi por consequência dos efeitos das ciências e das técnicas, que a matéria perdeu os seus critérios clássicos de identificação (Buci-Glucksmann, 1985, p. 42).

Os conceitos matéria e materialidade interligam-se, e, como sugere Latour (2016, p. 305), pode entender-se a matéria enquanto versão idealizada da materialidade. No entanto, as novas tecnologias digitais parecem acentuar a separação entre os dois conceitos, isto porque independentemente da comum identificação dos novos media como imateriais, os novos media, mesmo quando desprovidos de matéria, preservam materialidade.

Em primeiro lugar, recorde-se que toda a obra de arte, todo o objeto estético, não se processa, opera ou torna visível sem um medium material. No caso dos novos media, o que lhes é sempre reconhecível, acessível e visível é, precisamente, a sua propriedade física, a sua materialidade, da qual dependem para se manifestarem e expressarem. Como indica Hansen (2004, p. 32) é fundamental um *embodiment*, uma corporização, dos novos media para que tenham lugar e constituam uma experiência. Enquanto tal, mesmo que o medium se desloque entre esferas de visibilidade e invisibilidade, como é o caso da VR, nunca é totalmente invisível, considerando o que lhe é necessário para funcionar, a máquina e os vários elementos tecnológicos. Aliás, contrariamente à ideia de imaterialidade, havia, outrora, a tendência de tratar os objetos técnicos enquanto "puras *assemblagens de matéria*, desprovidas de verdadeira significação, e apresentando somente uma utilidade" (Simondon, 1989, pp. 10-11), o que se enquadrava com a circunscrição da técnica enquanto ferramenta utilitária.

Isto evidencia-se, por exemplo, no decorrer de problemas técnicos, como por exemplo quebras de sistema ou quaisquer desconexões eletrónicas que interrompem a projeção do objeto. Também o lixo eletrónico revela a materialidade das tecnologias (Gabrys, 2011), os resíduos digitais que refletem, igualmente, a ação humana (Paul, 2015). Mesmo elementos tais como a eletricidade, como explica Boris Groys (*HyMEx*, 2021), consiste num material composto por eletrões e protões. Portanto, mesmo com o objetivo de se tornar "transparente" e

dispensar o confronto com o medium por parte do espectador a tecnologia (e, pois, o material) está sempre presente (Bolter & Grusin, 1999, pp. 23-24).

Acrescenta-se, ainda, que os processos tecnológicos não só desmaterializam como "materializam", como por exemplo, com a ressonância magnética que torna o físico em imagem intátil, revelando a sua matéria interior (Brown, 2010, p. 50). As passagens de imagem a matéria e matéria a imagem consistem em dois momentos de um mesmo processo (Bragança de Miranda, 2011, p. 30). Trata-se de libertar a experiência da imagem do corpo, da matéria, o que, por sua vez, reforça a compreensão da arte, bem como da sua exposição, enquanto instâncias experienciais e sensoriais. Isto contraria, também, a tendência dos museus para a estruturação em torno do visual, ideia que se irá retomar mais adiante.

Assim se conclui que, na tecnologia, não há imateriais. É, porém, este preciso facto que constitui uma distinção entre esta e a arte. Explique-se que, contrariamente ao campo tecnológico, no campo artístico há, efetivamente, imateriais, tal como defendido pela arte conceptual a partir da sobrevalorização do processo conceptual. Acrescenta-se a dimensão do imaginário e do pensamento artístico, que pertencem à dimensão do imaterial. Ou seja, o campo artístico é, efetivamente, lugar do imaterial, mas o campo tecnológico tem, sempre, embora mais ou menos evidente, materialidade.

A arte produzida e apresentada através de instrumentos tecnológicos, encontra-se capturada na matéria, é dependente da materialidade. As obras dos novos media têm uma materialidade integrada, a qual lhe permite existir, ser exposta, disposta e apresentada num determinado espaço, mesmo que sob uma forma não imediata, nem completamente perceptível ao olho humano. Por outras palavras, é o processo tecnológico que faz da ideia, do conceito, do sentido e da experiência da obra de arte, materiais. Do mesmo modo que a materialidade é, de certo modo, a condição de possibilidade da experiência estética, a precondição da existência da arte, que gera a sua presença, a matéria é fundamental para os novos media, para a sua a apresentação e, acrescente-se, efetivas execução e recepção.

Como nos indica Bragança de Miranda (2007, p. 54), a tecnologia atual determina uma experiência eletrónica que, embora oscile entre a corporeidade e o incorporal, entre interior e exterior, real e ficção, matéria e simulacro, não é totalmente positiva nem dada, transporta-se em figuras essenciais e estabiliza-se "materialmente". Apesar das novas tecnologias não serem táteis e escaparem à fisicalidade humana, é a solidez dos materiais escolhidos que concede a "duração de uma informação e a capacidade de uma obra artística de enfrentar o tempo" (Bourriaud).

Em suma, toda a criação artística constrói-se e produz-se por um ou vários media, instrumentos e ferramentas, ou seja, por materiais, por materialidades, nos quais se incluem. Como se verá adiante, relativamente a práticas participativas e imersivas, o suporte é, sempre, o corpo, e as experiências e a relação entre os humanos e a tecnologia é física. Portanto, embora os novos media explorem assuntos de dinâmicas digitais e virtuais, manifestam-se sob formas materiais, e os materiais que os constituem são centrais tanto no campo da produção como nos da curadoria e da recepção.

Como explica Latour (2016):

> As técnicas são simultaneamente onipresentes e invisíveis. Isto é particularmente verdade no que diz respeito às transferências de dados. Deveriam ser imateriais mas, no entanto, requerem uma grande e distribuída infraestrutura. (…)[59]

Aliás, tal como o objeto tecnológico de Simondon (1989, p. 25), a obra dos novos media emprega ainda mais matéria do que outros objetos. Trata-se, não obstante, de uma diferente matéria, uma matéria de natureza tecnológica. Como propõe Stiegler (2018), é uma matéria organizada, cuja teoria de evolução é a tecnologia. Exige-se entender a matéria enquanto tudo aquilo "do que é feito um existente" (Chatelet, 1985, p. 131), e reconhecer que o conceito não se circunscreve às propriedades táteis.

Como declara Bragança de Miranda (2017), a discussão da imaterialidade:

> É sinal de uma verdadeira confusão: imateriais são os materiais que não cabem na nossa ideia de matéria, metafisicamente constituída pelos gregos a partir da "madeira"". Os imateriais colocam, pois, problemas a todos os objetos. O que ocorre é que, com as tecnologias digitais, como prossegue a explicar "imagem e matéria, corpo e carne desarticulam-se. (p. 129)

Uma vez mais, em semelhança à diluição da distinção *figura / fundo*, com o Cubismo, o constituído e o constituinte cruzam-se e as imagens e as ideias não são menos materiais do que os objetos (Bragança de Miranda, 2011, pp. 30-31). Por exemplo, o *dataspace*, apesar de ser um espaço acessível por uma matéria de realidade física, é constituído por informação, tal como a arte que nele circula (Couchot, 2015).

[59] "Techniques are simultaneously ubiquitous and invisible. This is especially true for data transfers. They are supposed to be immaterial and nonetheless require a massive and distributed infrastructure. (…)"

Atesta-se a urgência de instituir um novo estilo descritivo que circunscreva os limites do materialismo, nomeadamente no sentido de uma nova definição de existência material (Latour, 2007, p. 138). A partir de Marx e de Darwin, Bernard Stiegler (2008, p. 1) propõe uma "matéria inorgânica organizada", um tipo de matéria fundamental, tanto no trabalho como na economia, que não é simplesmente inorgânica, produto da física, ou do humano, isto é, artificial, nem tão pouco totalmente orgânica, proveniente da biologia e do natural. Já Latour (2007, p. 140) apela à importância de designar duas definições de matéria, uma que identifique os objetos, e uma outra para as coisas tópicas, situando a tecnologia entre ambas.

Ao invés de imaterialidades, os novos media constituem-se por materialidades dispersas, e, simultaneamente, materializam-se em diversas formas. Não surgem sob forma de matérias puras, mas, ao invés, como interfaces, aparentemente sem substância material. Ao invés de imateriais, emergem novas materialidades e novas formas de materialização. Como indicam, Couchot e Hillaire (2003), o "imaterial continua a ser um material com poucas hipóteses de funcionar quando libertado da sua função de utilidade" (p. 225).

Perante estas novas materialidades, que excedem e transcendem a esfera física, propõem-se alternativas tais como, por Brown (2010, pp. 59-60), um materialismo "ideal que exiba as múltiplas ordens de materialidade – ou ordem de materialidades", situado entre a lógica fenomenológica e a compreensão da relação e interação, usuário e tecnologia, entre o físico, o sociológico e o económico. Paul (2015), por sua vez, sugere uma neomaterialidade, distinta do neomaterialismo explorado nos anos 1930, e que somente se revela com os processos digitais, sobretudo por meio das obras e dos objetos concebidos com o intuito de refletir e evidenciar a sua condição material. Com este conceito refere-se à objetualidade que integra as redes tecnológicas digitais e os seus vários processos, e aponta tanto para os humanos como para o ambiente, no intuito de revelar os seus respetivos códigos materiais e a forma como cada processo digital vê e se relaciona com o mundo (Paul, 2015). Sustenta-se, portanto, na evolução das conceções imaterialidade e desmaterialização, considerando que a materialidade do digital tem sido alvo de contínuas transformações, sobretudo nas últimas décadas (Paul, 2015, p. 552).

O reconhecimento das múltiplas materialidades dos objetos, conduz, igualmente, ao conceito "hipermaterialidade" de Stiegler (2008), relativo aos processos de troca entre a digitalização e a rematerialização do objeto, e que reconhece a interferência na percepção audiovisual dos objetos por parte da tecnologia. Como compreendeu Stiegler (2008), não se trata de um desaparecimento da matéria, mas do oposto, da sua multiplicação. Mediante este enquadramento, afirma-se que não se processam imaterializações, mas, pelo contrário, a uma

hipermaterializações. Em suma, as novas tecnologias inauguram uma materialidade, uma espécie de materialização do intangível, e o conceito "imaterial" traduz a ausência de visibilidade e de tangibilidade das propriedades materiais dos objetos. Como propõe Lyotard (1991, p. 140), o próprio conceito de imaterialidade pode reportar-se à emergente matéria imaterial, definida por uma presença na ausência, sendo energia e pensamento, inserida num regime de recepção, ou de inteligência, "un-objectable", não objetual.

A materialidade diverge da fisicalidade, da realidade e do concreto, e refere-se a diferentes dimensões de experiência (Brown, 2010, p. 49). A materialidade não reside numa qualidade particular do sensível, mas, ao invés, na sua capacidade de perturbação da mente humana. Está livre de qualquer determinação conceptual, é autónoma, à semelhança do que Kant havia projetado em relação à forma. É uma matéria, de certo modo, híbrida e híper, tal como os próprios objetos que constitui.

1.5. **Os Hiperobjetos.**

> Congratulations: you are living proof that you have entered the time of hyperobjects.
> (Morton, 2013, p. 99)

Como tem vindo a observar-se, as obras de arte concebidas a partir de novos media apresentam condições e caraterísticas híbridas, múltiplas e híper. Enquadram-se no que se intitula de hiperobjetos, isto é, objetos com particulares potências, nomeadamente a capacidade de se transfigurarem e reconfigurarem continuamente, de se manifestarem e expressarem de diversos modos enquanto transitam entre as dimensões real e virtual, entre esferas de visibilidade e invisibilidade, de presença e ausência. Não são, portanto, estáveis, fixos e tangíveis, mas, pelo contrário, apresentam-se enquanto móveis, mutáveis e intangíveis. Especificamente os hipermedia, são objetos tecnológicos digitais híbridos, ao invés de automáticos (Manovich, 2001), e situam-se para lá do domínio do controlo humano.

Mostram-se autónomos e comportam-se mais como entidades do que objetos. Consequentemente, problematizam e propõem redefinir este último conceito, tal como objetualidade, a par de outras categorias como medium, matéria, materialidade. Em contrapartida, sugerem novos termos, entre os quais, precisamente, hiperobjeto e

hiperobjetualidade, mas também hipermaterialidade, os quais se coadunam com emergentes propostas filosóficas ontológicas dos objetos.

A partir daqui, instala-se uma ambígua condição estética que, em semelhança ao que já teria previsto Benjamin face à reprodutibilidade técnica, instaura a dúvida sobre o que é a obra de arte, mediante a sua consideração enquanto objeto e a sua avaliação sustentada em propriedades físicas, sólidas, visíveis e tangíveis. Destabilizam-se e desconfiguram-se os quadros estéticos.

Contudo, considera-se que se preserva uma experiência estética, embora distinta e reconfigurada, especialmente na medida em que, como observa Morton (2013, p. 51), a Estética está sempre presente no momento em que um objeto colide com outro.

Em primeiro lugar, requer-se reconhecer e discutir a emergente hibridez das novas tecnologias e, de seguida, discutir a problematização do próprio conceito objeto e objetualidade.

1.5.1 ***Híbridos.***

Os objetos produzidos a partir de tecnologias digitais inauguram uma nova objetualidade no mundo que se reflete nos vários campos, tanto teóricos como práticos, e não somente artísticos. Contudo, embora as condições que, de seguida, se discutem, sejam particularmente preeminentes nos últimos anos, no decorrer, precisamente, dos avanços tecnológicos, os objetos híbridos e híper sempre existiram. Refiram-se as descobertas modernas, as forças económicas, o inconsciente, a evolução, a biosfera ou o aquecimento global (Morton, 2012, p. 133).

No entanto, de certo modo paradoxalmente, estes objetos foram, como indica Latour (1991, p. 109), rejeitados pelos modernos, mediante a primazia de enaltecer e fortalecer as ligações sociais, bem como de ampliar a escala humana. Os modernos ignoraram os híbridos, instituindo-os enquanto *outros* (Latour, 1991, p. 132). Assente nisto, Latour (1991) afirma, inclusivamente, que "nunca fomos modernos", ideia a partir da qual se poderão questionar vários quadros, dualismos e conceções modernos. Poderá, igualmente, especular-se onde "aterraríamos" se redefiníssemos a Modernidade, exercício proposto pelo filósofo, em cocuradoria com Peter Weibel, na exposição *Reset Modernity!* no ZKM, em 2016.

Estabeleceu-se uma separação entre os mundos material, tecnológico, e o dos seres falantes (Latour, 1991, p. 61). Tal divisão das entidades por categorias foi projetada ao longo do tempo e enunciada de acordo com diversos parâmetros correspondentes a diferentes épocas, conceitos, ideias e princípios, nomeadamente, por Simondon, o ser vivo e o objeto técnico, por Foucault,

as positividades e os dispositivos, e por Agamben, os seres vivos e os aparelhos (Cruz, 2016, p. 12).

Contudo, atualmente, o reconhecimento dos *outros*, isto é, dos não-humanos, torna-se inevitável, na medida em que esses se evidenciam e infiltram em todos os espaços e campos, tanto no físico como no social, no filosófico e no artístico. Surgem "híbridos de todo o tipo" que refletem, precisamente, a distinção entre o moderno e o pós-moderno (Smith, 2009, p. 52). Tal panorama vê-se animado, principalmente, pelo avanço das novas tecnologias e do universo digital e virtual, nomeadamente das inteligências artificiais e dos ciborgues, estes últimos que se destacam na medida em personificam a fusão entre o humano e a máquina, o orgânico e o tecnológico.

O termo "cyborg", cunhado por Norbert Wiener, fora, pois, instituído para nomear a nova identidade de simulacro do humano, dividido entre iguais propriedades intelectual e tecnológica. Derivado de "cybernetic organism" refere-se a um sistema homem-máquina, no qual o primeiro não está inteiramente ciente da sua conexão com o mecanismo, este que, por sua vez, comporta-se em *feedback* com os sistemas nervoso e muscular do seu utilizador (Burnham, 1975, p. 333). Tal como definido por Haraway (1985, p. 65), o ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e, simultaneamente, ficcional. Ademais, o ciborgue dá primazia à invenção e ao hibidrismo, situando-se em oposição à totalidade e ao essencialismo modernos (Hartley, 2004, p. 10).

Retomando um plano mais geral sobre os objetos tecnológicos, como indicam Hansen e Mitchell (2010, p. xiii), o humano e a técnica desenvolvem-se, e os media designam algo da sua relação. A própria tecnicidade tende a estruturar-se de acordo com as dinâmicas dos seres vivos e a fundir-se com a natureza humana. A tecnologia aproxima-se, conecta-se e torna-se cada vez mais essencial para o humano, e cada vez menos externa. A partir daqui, exerce-se um confronto simétrico, entre o humano e o não-humano, de certo modo, em semelhança à dinâmica de potências entre espírito e objetos declarada por Hegel.

Inauguram-se coletivos compostos por diferentes tipos de entidades, orgânicas e não orgânicas, animadas e inanimadas, de matéria e de ação, que quebram o princípio cartesiano sustentado na separação entre os fenómenos mentais, isto é, não físicos, e o corpo material, ou seja, mente/matéria, ou mente/corpo, e natureza/cultura. A hibridez tecnológica desconstrói, ainda, outros dualismos cartesianos tais como mesmo/outro e centro/margem (Hooper-Greenhill, 1992, p. 141). Por exemplo, no enquadramento da cibernética, como indica Hayles (2010, p. 148), os humanos e os animais são entendidos enquanto media, tanto quanto as

máquinas ou os mecanismos cibernéticos, o que se justifica considerando a sua capacidade de arquivo, transmissão e processamento de informação. Recorde-se, como indicado previamente no contexto da arte cinética, trata-se de sistemas, independentemente da sua natureza originária.

Com efeito, no digital, cada objeto é um ator, ou um agente ativo, e, ao mesmo tempo, cada ator humano liga-se e consubstancia-se no objeto digital ao utilizá-lo, manipulá-lo e, sobretudo, ao atuar através dele. De tal modo que, na relação humano e máquina, tornam-se indistinguíveis as ações de um e do outro (Haraway, 1985, p. 98). Na arte, e especialmente no que diz respeito à dinâmica entre o objeto artístico e o espectador, dimensão que se irá desenvolver mais adiante,

> a distinção entre objetos e audiências deixa de ser relevante. Cada pessoa, coisa ou objeto é um conjunto de dados. Isto implica que a contribuição de todos os autores pode ser igualmente valiosa, pelo menos em teoria (Van Oost, 2012, p. 484). [60]

Face a este enquadramento, emergem perspetivas pós-humanas, filosofias de novos materialismos e novas ontologias dos objetos que propõem a integração dos humanos em processos materiais e reconhecem as ligações entre todas as coisas. Destaca-se a *Internet of Things*, relativa aos objetos físicos criados e compostos por sensores, caso do *software*, entre outras tecnologias que funcionam através de interconectividade e troca de dados a partir de ligações na internet.

Posto isto, embora suportados em materialidades e concebidos por mãos humanas, os objetos de tecnologias digitais, podem descrever-se, como sugere Van Oost (2012, p. 486), enquanto inteligentes, dinâmicos e em constante modificação. São entidades reativas, ativas e híbridas. Reconsideram-se, inclusivamente, as "coisas materiais", considerando que mesmo enquanto objetos mais "elementares", estão interligadas através de ligações orgânicas e mesmo históricas (Hooper-Greenhill, 1992, p. 204). Aliás, poder-se-ia desenvolver a presente análise para a consideração e a avaliação de todos os objetos enquanto hiperobjetos.[61]

Dos hiperobjetos tecnológicos destaca-se o seu perfil híbrido, fundamental na história dos media na medida em que, como indica Manovich (2013, p. 267), vê-se refletida em várias áreas da cultura do *software* e das imagens em movimento. Como também indica McLuhan, "a hibridez ou o encontro de dois media é um momento de verdade e de revelação a partir do qual se constitui uma nova forma" (McLuhan, 1964, p. 55). Surgem objetos que não consistem

[60] "In a digital, networked sphere, the distinction between objects and audiences is not that relevant anymore. Every person, thing or object is a bundle of data. This implies that the contribution of all actors can be equally valuable, at least in theory."
[61] Morton defende, precisamente, que todos os objetos são hiperobjetos. Contudo, no contexto da presente investigação, trabalha-se os hiperobjetos tecnológicos, sobretudo os artísticos.

somente na soma de vários media, mas que, pelo contrário, consolidam-se como novos media. Manovich (2013) trata-os, inclusivamente, enquanto novas "espécies" de objetos, situando-os num quadro próprio da biologia, dos seres vivos e do evolucionismo. Ao mesmo tempo, sugere identificar os princípios e as caraterísticas comuns, ou seja, que os novos objetos partilham entre si, o que, por sua vez, contraria a conceção moderna de que cada medium tem linguagens próprias e únicas (Manovich, 2013).

Observa-se, simultaneamente, que as criações híbridas funcionam, frequentemente, mediante uma lógica de *remix* de media, ao que Manovich (2013) apela de "deep remixability". Apresentam-se, na sua maioria, enquanto justaposições ou combinações de vários media (Manovich, 2013, p. 258), conjuntura que convida a recordar e a reiterar a capacidade de fusão, apropriação, colagem e multiplicação dos novos media. A utilização do termo "multimedia" é recorrente, desde que instituído no início de 1990, embora fosse, então, relativo e exclusivo às aplicações culturais interativas com vários tipos de media.

Contudo, no quadro da presente investigação, sublinha-se e recorre-se, sobretudo, ao conceito *hypermedia*. Cunhado por Theodor Nelson, nomeia estas múltiplas formas que se encontram em ligação, sobrepostas e fundidas, que resultam complexos e significantes "new mediam" (Nelson, 1965, p. 96). É geralmente convocado e utilizado em relação a sistemas de vários elementos digitais em rede, bem como para referir programas, obras e aplicações interativos. A categoria hipermedia reúne as obras com texto, som e imagem, e divide-se em duas categorias, uma que diz respeito à extensa variedade de obras que surgiu na segunda metade dos anos 1990, e uma outra, específica às obras situadas na internet (Couchot & Hillaire, 2003, p. 69-70).

A ideia de hipermedia, traduz, igualmente, uma interatividade que se processa entre vários elementos conjugados num só mediante uma estrutura de conectividade entre múltiplos elementos. A interação, por sua vez, é também própria das entidades vivas, e a sua prevalência no campo dos objetos tecnológicos traduz, precisamente, as particulares condições nas quais se processam os novos media, e, sobretudo, os hiperobjetos.

Nelson já havia definido, em 1963, o *hyperlink* e o *hypertext*. O primeiro aponta para as referências interconectadas no espaço digital, sendo que a base da própria *WWW* é, precisamente, como explica Gere (2002, p. 152), o método de dispor textos, imagens, vídeo, animação e som para que sejam vistos por qualquer computador que esteja conectado à internet, e provido de um sistema *software* adequado. O segundo conceito nomeia o texto que, a partir

das várias referências do digital, estabelece ligações com outros textos, imagens ou sons, desde que situados no sistema *software* de um mesmo dispositivo eletrónico.[62]

Ora, paralelamente, esta multimedialidade dos objetos artísticos dos novos media, traduzida pela sua capacidade de devir, de multiplicação e de transfiguração, bem como de existência em distintas plataformas, à vez ou em simultâneo, sob diversas formas e através de múltiplos meios que os aproximam do conceito de *Gesamtkunstwerk*, obra de arte total. Os materiais tecnológicos digitais, enquanto entidades completas e próprias, personificam a ideia de totalidade do conceito do compositor alemão Richard Wagner[63]. Sucintamente se indica que o termo *Gesamtkunstwerk*, originalmente, traduzia a conjugação, numa mesma obra de arte, de música, teatro, canto, dança e artes plásticas. Ou seja, as condições híbridas, e hiperobjetuais permitem aproximar, igualar, cruzar e fundir todas as práticas, formas, enfim, artes, conduzindo, por fim, à total unificação de todas as artes.

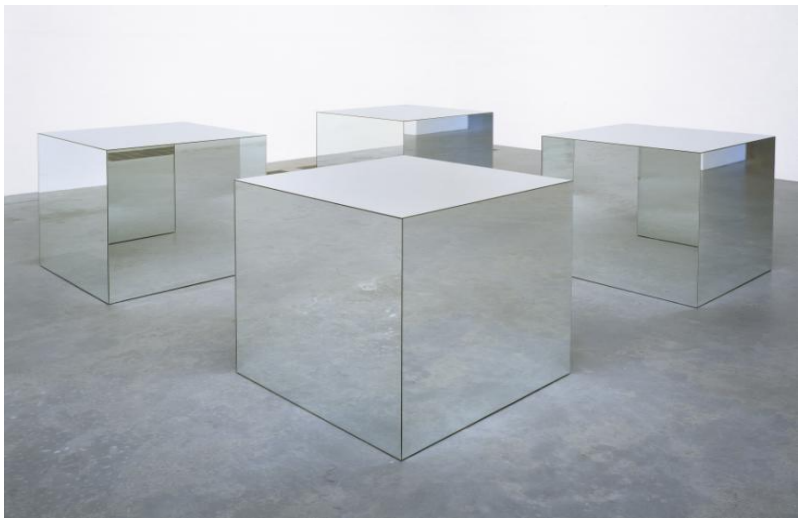
No entanto, são, simultaneamente, a multiplicidade e a heterogeneidade que dificultam a definição, a avaliação e o enquadramento destes objetos na esfera da arte, principalmente considerando que escapam aos modelos de análise repercutidos ao longo do tempo. Às problemáticas identificadas e analisadas anteriormente, acrescenta-se a impossibilidade de observar o "todo" do objeto artístico dos novos media, de acordo com a sua estrutura em várias partes, bem como pela sua capacidade de fragmentação e multiplicação.

Esta condição não se inaugura, porém, com as novas tecnologias, sendo, aliás, ocasião de estabelecer mais um paralelismo com o Minimalismo. Recorre-se a Morris (1966, pp. 227-228) que identificara como as esculturas minimalistas, definidas por complexos e irregulares poliedros, dificultam a experiência do *Gestalt*, do "todo" da obra. Portanto, as condições do objeto tridimensional dificultam a concretização do *Gestalt*, ao contrário da obra de arte bidimensional, mais rapidamente apreendida e experienciada na totalidade. A situação agrava-se com a multiplicação e a fragmentação digitais. Morris afirmou, inclusivamente, que a experiência da obra passou a existir no tempo (Morris, 1966, p. 234), condição própria, precisamente, dos novos media.

---

[62] Nelson identificara a ausência de um sistema de ficheiros capaz de responder às urgências dos campos para lá da ciência e do processamento de informação científica. Atentou, então, a criar um sistema de ficheiros para uso pessoal e criativo que possibilitasse manipular, adicionar ou juntar quaisquer dados, em qualquer momento, uma "estrutura de ficheiros que possa ser moldada a várias formas, modificando de combinação em combinação consoante a necessidade do seu utilizador" (Nelson, 1965, p. 89). Dirigiu-se sobretudo ao texto, mas também contemplou outros tipos de ficheiros, nomeadamente o filme, de onde resulta o *hyperfilm*. Concebeu a estrutura de ficheiro ELF, entendida enquanto espaço, ao invés, máquina, um *dataspace*[62] onde textos, imagens e sons são interconectados eletronicamente.

[63] Wagner identificara que se perdera a ligação entre as várias artes desde a tragédia grega e, em resposta, construiu um teatro em Bayreuth, com o propósito de proporcionar uma imersão profunda no espetáculo, sob uma estrutura que, ainda hoje, influencia as óperas. *Gesamtkunstwerk* ficou, assim, instituído desde o romantismo alemão do séc. XIX, enquanto conceito estético.



Morris, *untitled* (1965)

A contínua renovação dos media e das suas condições híbridas, fixa, igualmente, o fim da especificidade do medium, rutura que tem também como efeito desestabilização do próprio conceito "medium", nomeadamente considerando que, tal como "matéria" e "materialidade", o medium era relacionado com propriedades físicas. Recorda-se Greenberg que havia afirmado o conceito de medium na Crítica de arte e na Estética enquanto relativo à matéria e ao confluir entre esta e a ação artística. Ainda, como indica Manovich (2001, p. 6), na disciplina da Estética, o conceito de medium tinha como propósito apontar para um determinado autor e relacionava-se com os conteúdos e as formas da obra.

Recorde-se a definição de medium da American Heritage Dictionary (Houghton Mifflin, 2000):

a. Um específico género de técnica artística, ou meio de expressão determinado pelos materiais usados ou os métodos criativos envolvidos: o medium da litografia.
b. Os materiais utilizados numa específica técnica artística: óleo enquanto medium.

Em latim, medium significava "entre", e, no campo da técnica, "entre o início e o fim", "entre emissor e receptor". O conceito instituiu-se, portanto, como um "conjunto de convenções que derivam de (mas não são idênticas a) condições materiais de um determinado suporte técnico, convenções que desenvolvem uma forma de expressão que pode ser tão projetiva quando mnemónica", como indica Krauss (1999, p. 296).

Não obstante, a arte dos novos media tende a ser identificada e segmentada a partir do medium principal com o qual se apresenta, sobretudo por parte das instituições culturais, no âmbito de facilitar o seu enquadramento. Por exemplo, obras multimedia apresentadas em ecrã de computador, poderão ser designadas enquanto peça de "computação". Não se trata, nem se possibilita, um retorno ao formalismo, mas verifica-se, efetivamente, uma sobrevalorização do meio e do que dele resulta, em detrimento do que visual, formal e fisicamente se apresenta.

Krauss trabalhou, precisamente, a determinação das artes individuais como *medium-specific*, e sugeriu uma condição intermedia e híbrida que somente é específica ao local onde ocorre. Refere, aliás, que já Benjamin havia contemplado a diferente perspetiva do conceito de medium na fotografia, considerando que a capacidade desta de interferir e, a partir daí, reestruturar as outras artes (Krauss, 1999b, p. 42). Portanto, a fotografia rompeu com as condições do medium estético. Com efeito, a perda de especificidade do meio e da aura de Benjamin, é própria das tecnologias, mais especificamente, da digitalização.

As obras dos novos media inauguram uma era pós-media, eventualmente, acompanhada de uma estética, também ela, *pós-medium*, a qual, por sua vez, como indica Cruz (2016, p. 9), pode ser compreendida enquanto a superação da problemática do medium. Como declarado por Krauss (2000) e Manovich (2001), instala-se tanto uma condição quanto uma era pós-medium, respetivamente. Em ambas, o prefixo "pós" não traduz o abandono ou a anulação da relevância do medium, mas aponta para o reconhecimento das suas fragilidades, efemeridades e necessárias reconfigurações. Trata-se, antes, de uma pós-especificidade do meio acompanhada do reconhecimento de que, após os novos media, nada é igual. O predomínio da tecnologia firmou-se e já não há retorno.

Também Weibel (2005) declara uma condição pós-media, mas a partir do sentido originário do prefixo pós, ou seja, após, contrário dos vários "pós" contemporâneos e vanguardistas que declaravam ruturas. Considera que tudo o que surge depois dos novos media é pós-media. Como indica "o efeito dos media é universal e, por isso, toda a arte é pós-media" (Weibel, 2005, p. 12).

Já em 1990, Guattari havia anunciado uma "era pós-media", apresentando-a enquanto "uma remodelação do poder dos *mass media* que esmagarão a subjetividade contemporânea" e a "reapropriação individual coletiva e num uso interativo das máquinas da informação, da comunicação, da arte e da cultura"[64]. Com esta proposta podem relacionar-se outras caso da era pós-digital e da era pós-internet, decorrentes da proliferação das tecnologias em todos os

[64] "s'opérera un remaniement du pouvoir mass-médiatique qui écrase la subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère postmédia consistant en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture."

campos da vida. Destaca-se a segunda, dirigida aos media e à materialidade, mas também ligada às lógicas conceptuais, sobretudo a preocupação com a apresentação e a disseminação de um dado conteúdo (Vierkant, 2010). A pós-internet contesta a banalidade da internet, especialmente a proliferação de imagens e de objetos, e reflete as problemáticas que se colocam na esfera da arte, nomeadamente a autoria, o colapso do espaço físico, tanto quanto as infinitas reprodutibilidade e mutabilidade (Vierkant, 2010).

O pós-digital, por sua vez, descreve uma perspetiva sob a tecnologia da informação que não se prende na inovação tecnológica e, pelo contrário, rejeita o positivismo tecnológico (Cramer, 2015, p. 20). Afirma a condição das obras de arte e dos objetos prática e conceptualmente determinados por processos digitais, mesmo quando manifestam expressões e formas que se reportam a pinturas, esculturas ou fotografias. Ou seja, uma vez mais, embora o "pós" contenha uma conotação temporal, não se trata de um "depois". Tomando o caso de Krauss (2000), mediante a sua declaração de condição pós-medium, apela à reconceptualização do medium, propondo-o como um agregado, definido por mais do que propriedades físicas e objetuais.

Com efeito, o medium das novas tecnologias digitais é extenso, tanto quanto frágil. Assinalam-se, inclusivamente, a sua referência através de diferentes termos, tais como medium, media, mas também *milieu*, meio, mediums e medias (Krajewski, 2015). A variedade de conceitos proposta por Krajewski (2015) integra e aponta para os três campos nos quais o termo medium é predominantemente utilizado: os media e as indústrias da informação, e da internet; o uso científico e tecnológico, no qual inclui McLuhan; e o uso artístico. O conceito medium é, pois, entendido enquanto termo tecnológico ligado à comunicação de massa, referencial aos dispositivos rádio, televisão e jornal, enquanto ferramenta política, ideológica e, no limite, opressiva. Aliás, como assinala O'Neill (2007, p. 110), o termo carrega um caráter burocrático de regulamentação da cultura.

Os conceitos medium e media inscreveram-se no discurso da arte por "efeito de contaminação, decorrente da entrada da fotografia, do vídeo e de outras formas da imagem em movimento no campo da arte" (Cruz, 2016, p. 9). Porém, como assinala Cruz (2016, p. 9), é precisamente essa inserção da noção de medium no campo dos dispositivos técnicos da comunicação e da cultura de massas que desafia a sua aplicação ao campo da arte, atendendo à tensão e à oposição afirmadas, nomeadamente, pela disciplina da Critica. Como explica, a Teoria e a História da arte não se dedicam a refletir a relação entre arte e medium, "dado o entendimento implícito de que esta relação se encontra sobretudo capturada por um pensamento

e um enquadramento tecnológicos, submetidos a uma racionalidade instrumental ou dispositiva" (Cruz, 2016, p. 9).

Identifica-se, porém, que não é exclusivamente no campo da informação e da comunicação que os media se processam numa operação comunicativa, informativa e relacional, entre meio e receptor. No contexto artístico, mais especificamente, poderá dizer-se que a função do medium é ligar a prática artística à recepção, ou seja, à produção da experiência estética (Cruz, 2016, p. 12). Ou seja, todo o medium artístico, tecnológico e digital, ou não, informa, comunica e relaciona. Como exemplo, pense-se na tela, que medeia a pintura, e sem a qual a criação do artista não se formaliza para entregar ao espectador.

A obra de arte é, portanto, apreendida, recebida e analisada consoante o resultado da ação do artista sobre um dado meio, daí resultando a significação estética da obra. Portanto, o medium é sempre contemplado, não somente enquanto ferramenta. Aliás, como se analisará adiante, através de McLuhan (1964), o medium pode, inclusivamente, ser a mensagem da obra.

No caso das tecnologias digitais, o conceito amplia-se e fragmenta-se, na medida em que não é, necessariamente, um só elemento, sólido e fixo, mas, de acordo com a natureza dos próprios híbridos, é múltiplo e constituído por várias *layers*. O medium dos novos media é composto pela combinação de técnicas de geração, edição e acesso, de navegação, pesquisa, visualização, audição interação e leitura de conteúdos (Manovich, 2013, p. 348).

Destaca-se, uma vez mais, o computador, "máquina universal" (Bragança de Miranda, 2007, p. 8), que, tratando-se, ele mesmo, de um híbrido, produz outros híbridos, a partir de novos media ou de simulados. Estabelecido em 1991 enquanto medium de edição que opera por meio do *software* e permite manipular os media já existentes, como indica Manovich (2013, pp. 81-83), opera por meio de um sistema semiótico e tecnológico que inclui a maioria dos media técnicos e estéticos, capaz de simular todos os outros media através de estratégias de remediação, com algoritmos e técnicas possíveis de criar, manipular e alterar.

O computador torna dúbios os limites entre "media-independentes" e "media específicos", bem como "media simulados" e "novos media" (Manovich, 2013, p. 113). Assim, na medida em que carrega e produz novos media, conflui media pré-existentes e novos, tratando-se de um meta-medium.[65]

Todos os híbridos são media combinados, ou media formados a partir de técnicas de diferentes media. A partir daqui, multiplicam-se os media híbridos e o conceito "media hibridização" torna-se cada vez mais recorrente, sobretudo desde os anos 1990, para descrever

[65] Conceito instituído e aplicado ao computador por Alan Klan, em 1970.

aplicações e documentos eletrónicos nos quais diferentes tipos de media existem ao lado uns dos outros (Manovich, 2013, p. 165). Cruzam-se e fundem-se as linguagens de cada medium, trocam-se, cruzam-se e combinam-se propriedades e estruturas, ao mesmo tempo que se criam novas. Por outras palavras, em cada objeto dos novos media confluem vários media, como são exemplos as instalações audiovisuais que comportam imagem, som, luz ou produções 3D. O conceito multimedia também se aplica ao cinema e à televisão que, ao contrário dos seus precedentes, comportam diversas linguagens.

Se o conteúdo de um medium é sempre um outro medium, como por exemplo, na escrita, cujo conteúdo é a fala (McLuhan, 1964), como Kittler (2011, p. 17) identificou com o fonógrafo e o filme, embora comportem, respetivamente, som e imagem, suprimem o alfabeto enquanto unidade de todos os sentidos, e, no lugar deste, afirmam o medium. Ou seja, tratava-se já de media que desenvolviam novos procedimentos estéticos e autónomos, e, como tal, qualificavam o medium enquanto mensagem (Kittler, 2011, p. 17).

Tal como Kittler, também Weibel identificou que mediante a alteração do medium que as transporta, as letras adquirem uma diferente materialidade, e a relação com elas modifica-se, tanto por parte de quem as envia, como por parte de quem as recebe. No entanto, sendo o material o suporte da produção da mensagem, esta última nunca é independente da materialidade, a qual garante a sua difusão. Na sua obra, Weibel[66] contribuiu tanto para a afirmação da linguagem para além do meio da escrita, como para a afirmação do medium enquanto mensagem.

Ora, mediante a sua sobrevalorização perante o conteúdo, processa-se uma requalificação do medium. Convoca-se, aqui, a proposta de McLuhan (1964) relativa ao entendimento do medium enquanto mensagem, cuja significação é ocultada pelo conteúdo da mensagem mais direta que transporta. Define-se o medium enquanto mensagem e torna-se a forma técnica em conteúdo. O conteúdo é a técnica.

Como explica Hansen (2010, p. 175), McLuhan demonstrou o impacto de adotar um meio na experiência, para tal ultrapassando a restrição do seu uso à transmissão de um dado conteúdo. Ou seja, embora todo o medium possa ter uma mensagem, não se encerra na mesma, e os seus efeitos estendem-se para além dessa instância.

[66] Embora Kittler seja uma referência fundamental neste campo teórico, sobretudo a partir de *Gramophone, film, typewriter,* em 1985, refira-se que Weibel já explorava esta mesma questão, desde a década de 1960, no campo prático, artístico (Szope, 2015, p. 126). Como já indicado, o artista explorara a linguagem como material criativo, trabalhando-a enquanto medium. Começou por trabalhar com a máquina de escrever e outros sistemas de gravação, e, de seguida, a televisão, o vídeo, o filme, e, por fim, com o surgimento dos computadores, passou para novas tecnologias.

Simultaneamente, McLuhan relacionou o medium com a experiência humana, afirmou a ligação entre humano e técnica, o que, por sua vez, prova a impossibilidade de trabalhar a cultura e a técnica separadamente (Hansen, 2006, p. 299). Porém, como Hansen e Mitchell (2010, p. x) assinalam, para McLuhan, o impacto do medium na experiência humana e na sociedade resulta, sobretudo, das suas propriedades técnicas e formais, não do conteúdo que transporta. Isto é explícito no seu exemplo de excelência, a lâmpada (a luz), que, desprovida de conteúdo, liga-se e transforma tudo o que ilumina.

Conclui-se, então, que o medium é a mensagem quando a forma está inextricavelmente interconectada com o conteúdo. Isto é particularmente evidente com o filme, e já Benjamin (1935) havia identificado tratar-se de uma prática na qual dificilmente se escondem os meios de produção, tais como a câmara, e impedir que estes interfiram, condicionem e determinem a ficção, a ação que se desenrola. A conjugação da forma e do uso dos media foi, porém só totalmente, alcançada pela internet (Hansen, 2010, p. 175), ampliando a hermenêutica da análise dos media, incluindo o suporte técnico material da mensagem (Hansen, 2006, p. 298).

Nesta perspetiva, em semelhança ao Cubismo, o medium torna-se na mensagem e firma-se como a constituinte mais valiosa da obra de arte, a qual se liberta da outra mensagem que transporta, por exemplo, no caso da pintura, o representado. Somente assim se permite revelar o medium na sua totalidade, ou seja, no instante em que rejeita a sua submissão ao conteúdo e à mensagem que transporta. Ou, dito de outro modo, quando a obra deixa de servir a mensagem.

O digital pode, então, ser o medium de criação, transporte, entrega e, simultaneamente, constituir a mensagem do objeto artístico. O medium das tecnologias digitais é a conjugação de uma estrutura de dados e algoritmos para criar, editar e visualizar o conteúdo guardado numa dada estrutura. Como explana Manovich (2013, p. 340), se anteriormente, os media artísticos eram definidos por técnicas e capacidades de representação de determinados instrumentos e materiais, com o *software* tudo ocorre, é criado, disseminado, e recebido num único ambiente.

A partir daqui, da exclusão destes objetos dos quadros e nas conceções tradicionais de forma e matéria, surgem propostas alternativas, particularmente, *pós-objetos*, ou o que Burnham apela *unobjects* (1968). Afirma-se, sobretudo, o *fim dos objetos concretos* (Burhnam, 1975). Como explana Hooper-Greenhill (1992, p. 204), se na idade clássica as coisas eram objetos através das suas caraterísticas visíveis, na idade moderna os objetos já não se apresentam de acordo com uma "tabela de classificação", cuja morfologia determinava tanto a sua identidade quantos as suas inter-relações. Surgem novos objetos, os hiperobjetos.

1.5.2. ***O Hiperobjeto Artístico.***

Os híbridos dos novos media são objetos híper. A partir deste reconhecimento, o que se sugere na presente investigação, é que, quando inscritos no campo artístico, instituem-se enquanto hiperobjetos artísticos. Neste âmbito, exige-se, primeiramente, analisar detalhadamente o conceito "hiperobjeto", desde logo, o seu prefixo, "híper", o qual, proveniente do grego *huper*, significa "para além de". No contexto dos objetos, traduz-se enquanto relativo a um objeto que vai para além do instituído, basilar e originário e, acrescente-se, circunscrito e restrito, conceito de objeto. Isto é,[67]

Objeto:
1. Qualquer coisa que é percepcionada pelos sentidos.
2. Coisa com existência material.

Como indica Morton, o que identifica, declara e analisa o predomínio dos hiperobjetos no presente, a conceção ocidental do objeto enquanto sólido é problemática e firmada num equívoco, pois "objetos são todos os tipos de líquidos" (Morton, 2022, pp. 8-9). Ora, pode avançar-se, desde já, que a ideia de liquidez aponta, ela mesma, para fluidez e contínuo movimento, ou seja, a oposições do que é firme e imóvel. Pode, inclusivamente, reconhecer-se que a transição entre conceitos aqui proposta aproxima-se da anterior, relativa à matéria.

O objeto é mais do que as suas partículas, mais do que ele é na prática (Harman, 2016). Recorre-se a Harman (2015) e defende-se que o conceito de objeto deve englobar toda a coisa existente, quer situada em contexto real, fictício ou imaginário, quer autónoma de uma necessária durabilidade, e sendo passível de reduzir a determinadas caraterísticas ou propriedades. Este mesmo princípio é central na filosofia dos objetos OOO - Object Oriented Ontology, instituída em 1990, que recusa a identificação e a nomeação das coisas que existem, e, pelo contrário, aponta como objetivo discernir *se* as coisas existem e *de que modo* é que existem. Igualmente nesta perspetiva o objeto é compreendido, e avaliado, não enquanto elemento fixo sólido, mas antes como entidade.

Testemunha-se uma viragem da filosofia, no sentido do abandono da linguagem e da subjetividade, e a sua substituição pela valorização e a centralização do pensamento nos objetos,

[67] A partir do Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea, Academia das Ciências de Lisboa, Verbo, II Volume G-Z, 2001, p. 2632.

reconhecidos como autónomos de condições de representação humanas[68] (Crockett, 2018, p. 83). Recuperam-se alguns dos princípios da fenomenologia, mediante a qual, de acordo com a sua fundação, por Husserl, as proposições lógicas podem ser independentes, tratadas enquanto objetos e passíveis de apreender, tanto quanto de constituir, fenómenos mentais e ideias, como amar, desejar ou fantasiar (Morton, 2022, p. 5). Ou seja, ideias e imagens também são objetos (idem, 2021, p. 8).

A partir daqui os novos media afirmam-se como objetos, inclusivamente as imagens digitais, as composições cinematográficas, os ambientes virtuais 3D, os jogos de computador, ou os *websites* (Manovich, 2001, p. 14), estes que eram rejeitados, como previamente se observou, mediante a sua aparente imaterialidade. Com efeito, são estas técnicas, sobretudo a computação, que evidenciam o afastamento do conceito de "objeto" da "fisicalidade" e da "materialidade".

Explica-se que enquanto termo s*tandard* nas duas esferas, no "objeto" cruzam-se e reúnem-se os termos e paradigmas da ciência da tecnologia e da cultura da computação, ou, inclusivamente, da cultura e da arte que se desenvolvem a partir destas tecnologias digitais (Manovich, 2001, p. 14). Também em teorias de sistemas e da cibernética, os media são compreendidos principalmente nos termos de uma ecologia de sistemas dinâmicos de relações ao invés de "objetos discretos" (Kember & Zylinska, 2012, p. 23).

Contudo, exige-se recordar que já Simondon (1989) havia identificado, sobretudo a partir da Revolução Industrial, a emergência de uma nova forma de objeto técnico que se distinguia das demais mediante a sua dinâmica existencial quase biológica. Uma vez mais, como discutido anteriormente, há analogias entre os novos media e os organismos biológicos, nomeadamente em termos da sua complexidade, adaptação e especialização (Kember & Zylinska, 2012, p. 24). E se este reconhecimento permite compreendê-los para além da escala humana, conduz, igualmente, à declaração da sua existência em mais diversas escalas e nos vários domínios. Consequentemente, os objetos dos novos media são passíveis de avaliar de acordo com as relações e interferências que estabelecem entre si e através das quais se produzem outros objetos (Harman, 2016, pp. 100-101).

Com efeito, como explica Morton (2022):

Os objetos não existem somente "para" outros seres vivos, como o humano ou um gato. Não existem somente no olhar, ou debaixo da esponja de um espectador. Eles executam o que a OOO intitula de

[68] "shift philosophy's focus from language and subjectivity to objects", "think about objects without their being tied to the conditions of representation by human subject"

withdraw, o que não significa que se reduzam no espaço, mas que excedem as nossas formas de lidar com eles - ou qualquer forma de lidar com eles.[69] (p. 36-37)

É, precisamente, a estes objetos híbridos, que existem independentemente do seu reconhecimento e da sua visibilidade por parte dos outros, e do humano, que Morton[70] apelida de hiperobjetos. Como primeiro exemplo, o teórico indicou a esferovite, mais especificamente da marca *Styrofoam*. Com uma extensa escala de produção, encontra-se massivamente distribuído no espaço, sendo impossível de medir, contabilizar, ou sequer imaginar, portanto, também de apreender e percecionar. Não é, contudo, infinita. Como explica, a esferovite, tanto quanto qualquer outro objeto, e hiperobjeto, tem uma certa *finitude*, existe de uma determinada forma e tem um certo, e próprio, tipo de movimento (Morton, 2022, p. 67).

Um outro exemplo de hiperobjeto é a atmosfera, ainda mais vasta em espaço e tempo. Requer-se, aliás, assinalar que Morton reflete, sobretudo, a partir do campo ecologia, na medida em que os fenómenos tais como a poluição revelam e provam como as coisas "são mais do que aquilo que naquele momento estão a ser". Dito de outro modo, as coisas resultam de algo que as precede e têm efeitos, repercussões, refletidos no que as sucede.

Na exposição coletiva *Hyperobjects*, de 2018, no Museu de Arte Contemporânea Ballroom Marfa, no Texas, Morton explorou a crise ecológica, num trabalho de curadoria em colaboração com a diretora da instituição Laura Copelin. Apresentaram, precisamente, hiperobjetos, resultados do encontro entre objetos artísticos e não artísticos, estes últimos, na sua maioria, provenientes da botânica e da geologia. Colocaram, assim, as esferas arte e ciência, ou arte e natureza, em relação, diálogo e em confronto. Como sublinhado por Morton (2013, p. 133), a arte, tal como tudo o que se encontra dentro da biosfera, é tocada pelo aquecimento global. Como defende, as grandes questões transversais e globais são tão hiperobjectuais quanto as ecológicas.

Também o grupo *Hyperobjects Industry*, formado por Adam McKay e sedeado em Hollywood, produz documentários sobre assuntos que exploram e se inscrevem na esfera e nas problemáticas hiperobjetuais, de acordo com a teoria de Morton. Tal é o caso da minissérie *Q: Into the Storm*, de 2021, que se debruça sobre a conspiração do movimento político *QAnon*.

[69] "Objects don't just exist "for" some other being such as a human or a cat. They don't just exist in the eye of, or under the sponge of, the beholder. They do what OOO calls *withdraw*, which doesn't mean they shrink back in space, but that they exceed our ways of handling them- or any way of handling them."

[70] O ponto de partida de Morton e uma das suas principais referências para o conceito hyperobject foi a música *Hyperballad* da cantora Björk, referente ao amor, sem nunca o afirmar. A cantora expressou, então, algo maior do que as palavras que utilizou, ao mesmo tempo que demonstrou como a língua e a escrita ligam-se a todos os seres (Morton, 2018).

Ainda relativamente à exposição comissariada por Morton, destaque-se a instalação *site-specific*, de larga escala, da autoria de Tara Donovan, e intitulada *Untitled (Plastic Cups)*, cuja forma, embora orgânica, é constituída por copos de plástico, portanto, por materiais de natureza industrial. Tal como todo o hiperobjeto, não se distinguem imediatamente as suas partes constituintes, para tal sendo necessária uma observação atenta e próxima.

Com efeito, os hiperobjetos nunca são experienciados na sua totalidade, tanto no que diz respeito à sua visibilidade como à possibilidade de lhes tocar. São faseados e somente se vislumbram algumas das suas componentes de cada vez. Insiste-se, aliás, que é, precisamente, mediante a impossibilidade de serem vistos, apreendidos, captados e agarrados, na totalidade, que os hiperobjetos se provam impossíveis de controlar. Sublinha-se, igualmente, a sua capacidade de multiplicação, através da qual salientam e, ainda, exacerbam o excesso de objetos que já havia despontado as novas tecnologias digitais.

Acresce que os hiperobjetos, podem, inclusivamente, tornar-se invisíveis. Somente se percecionam as suas qualidades sensuais e as suas manifestações físicas (Morton 2013, p. 1), ou seja, as suas propriedades visíveis ao olho humano. Situam-se na fenda entre a aparência e a essência da coisa (Morton, 2013, p. 1). São "o que são, no sentido em que independentemente do que nós nos apercebemos, ou como, ali estão eles" (Morton, 2013, p. 35). Donde, a classificação de *híper* deve ser entendida em relação às entidades que não o são. Ou seja, o objeto é híper para o humano.

Os hiperobjetos tecnológicos consistem em formas móveis, híbridas, com cadências virtuais e digitais, invisíveis ao olho humano. São dinâmicos e moldáveis, ao invés de estáticos e permanentes. Recorde-se que são, precisamente, estas as caraterísticas que se apontam aquando da análise dos novos media: a sua composição em dados, a possibilidade de se reduzirem a formas de invisibilidade, e sendo somente expostos e percecionáveis no momento da sua revelação, manifestação e expressão.

Considerando que tanto se fragmentam e (re)distribuem, como se intersetam uns com os outros, e com outros tipos de seres e corpos, são, como descreve Morton, "viscosos". Latour (1991), por sua vez, refere-se a quasi-sujeitos e quasi-objetos que também se agarram uns aos outros e agarram-se aos próprios humanos. Descreve-os, igualmente, enquanto transcendentes, ativos, agitados e espirituais. Pode, inclusivamente, citá-lo para descrever estes objetos enquanto discursivos, instáveis, e "reais, e não são os humanos que os fizeram" (Latour, 1991, p. 128).

Dotados de relatividade, híbridos, mutáveis e transcendentes, forçam-nos a "reconhecer a imanência de pensar a fisicalidade" (Morton, 2013, p. 2), motivo pelo qual Morton (2013, p. 120) os apresenta enquanto entidades, ao invés de processos ou situações. Pode, no limite, entender-se que o hiperobjeto sugere um retorno ao absoluto, ao ancestral, contexto no qual, segundo Meillassoux (2009), é necessário que as leis da natureza sejam contingentes. Embora, como assinala Morton (2011, p. 164), é também com Meillassoux (2009) que as coisas somente existem em relação à mente e à linguagem humanas, de acordo com a perspetiva correlacionista, ou seja, filosófica antropocêntrica, que já não se adequa.

Não obstante, projeta-se a ideia de que o hiperobjeto artístico será o expoente máximo do nível de transcendência com o qual Genette (1994) compreende que a obra de arte excede a sua imanência no âmbito de uma pluralidade operativa.

Com efeito, contrariamente à escala humana, os hiperobjetos são massivamente distribuídos no tempo e no espaço (Morton, 2013, p. 1). Em virtude da sua mobilidade e transitoriedade entre dimensões e esferas, não se situam num só espaço. Como explica Morton (2013, p. 70), ocupam uma *high-dimensional* espacial que os torna impercetíveis enquanto um todo na base regular escala humana tridimensional, razão pela qual se demonstram não-locais e têm qualidades transdimensionais. A espacialidade e a temporalidade são, por sua vez, duas características particularmente relevantes no contexto da arte dos novos media. Os hiperobjetos artísticos escapam à outrora recorrente categorização dicotómica das obras localizadas ora no espaço, nomeadamente a escultura, ora no tempo, caso do teatro.

Sobre o espaço, sugere-se trabalhar-se a par do conceito "hiperespaço"[71]. A este último, Morton (2022, p. 9) refere-se enquanto utópico, um não-lugar, uma espécie de porta entre dois mundos que não é acessível tecnicamente, nem tão pouco, acrescente-se, fisicamente. Convoque-se, de Jameson (1989), a análise da arquitetura das últimas décadas, cujos edifícios são espaços totais, quase independentes das cidades, correspondentes às lógicas das práticas coletivas, e à ideia de uma *hypercrowd*. Os espaços dos hiperobjetos são *hyperspaces* que também refletem as novas condições do mundo, da sociedade e do indivíduo, transcendentes das capacidades físicas deste último, do corpo.[72] O espaço é, enfim, problematizado pelos

[71] "The term hyperspace was first coined in 1867. Thirty years later, the term had evolved to suggest the two essential ingredients of the geometry of the luminous ambient realm I am discussing here. First, hyperspace can refer to any space of more than three dimensions. Spacetime is four-dimensional since time is treated as a fourth dimension." (Morton, 2022, p. 61).
[72] Recorda-se o que seria um entendimento do conceito "corpo" em termos clássicos, respetivo a "três aspectos: materialidade, auto-constituição e uma certa permanência" como explana Chatelet (1985, p. 39). É precisamente esta concepção que os objetos mais tecnológicos e digitais e principalmente os virtuais abalam.

hiperobjetos, o que, no campo artístico, reflete-se, sobretudo, e como se discutirá mais adiante, nos contextos expositivos institucionais.

Destaque-se a temporalidade, considerando que sempre constituiu um elemento fundamental para a arte, especialmente no que diz respeito às obras sustentadas e criadas a partir de materiais mais precários, que padecem com a passagem do tempo, mas também as instalações minimalistas e obras conceptuais. Acrescenta-se a durabilidade da sua experiência, nomeadamente, recorrendo a Fried (1967), no efeito causado no espectador, que não é contínuo e eterno.

A partir de Genette (1994), porém, entende-se que independentemente da matéria do objeto físico, e da sua suscetibilidade à passagem do tempo, a sua identidade é preservada, pois não se define somente pelas suas propriedades próprias, ou internas, tais como a composição física, a forma e a função, mas também as externas, caso da sua localização. A esta última acrescenta-se, a experiência do espectador, bem como a sua inscrição na história e no mundo.

A problematização do tempo e do espaço é, contudo, particularmente explícita e significativa nos novos media digitais. Couchot e Hillaire (2003, p. 212) sugerem, inclusivamente, a consideração destes objetos enquanto temporais, que impõem novas relações ente a arte e o tempo para além das conceções modernas, nomeadamente, as tradições do *novo*. Com efeito, enquanto hiperobjetos que não se circunscrevem a um só quadro temporal, a sua temporalidade é vasta, múltipla. São, aliás, de certo modo, atemporais. Destaque-se o virtual, que instala uma nova noção temporal, exercida por via de um desfasamento e, paradoxal e simultaneamente, uma coincidência com o tempo real.

Ressalva-se, apesar disso, identificar-se um primeiro tempo, o da existência do objeto, um segundo, da sua apresentação e exposição, e, ainda, um terceiro, o tempo da sua experiência, por parte do espectador. A isto acresce que as suas próprias manifestações, quando se processam num determinado espaço, têm temporalidades próprias.

Ocorre que, embora reconhecido o cruzamento das várias práticas artísticas entre as duas esferas, como por exemplo a pintura, também inscrita no tempo por meio da memória e da história, ou o filme, que se constrói numa dimensão espacial, as novas tecnologias existem numa espécie de *continuum* de espacial e temporal, instalando novas noções de ambas as categorias.

Não obstante, situa-se nas tecnologias de reprodução o eclodir da problemática do espaço e do tempo, tal como identificado por Benjamin. Sucintamente, mediante a falta de presença temporal e espacial, isto é, o "aqui" e o "agora" da obra de arte, a sua "existência única no lugar

onde se encontra", estão ausentes na reprodução, independentemente da qualidade ou exatidão desta última (Benjamin, 1935, p. 210). No decorrer da redução do objeto à sua "semelhança visual em 2D", "o encontro multidimensional com a obra de arte deixa de ocorrer e o completo *gestalt* sensorial é transformado" (Moens, 2018, p. 71). No entanto, como se verifica com a *Fountain* de Duchamp, tal como referido previamente, a obra subsiste independente da sua forma enquanto objeto tridimensional, sendo reconhecida somente pela sua fotografia, ou por suas réplicas.

Em conclusão, nenhuma obra de arte é redutível à sua fisicalidade, ou, de igual modo, à sua visibilidade. O principal interesse das obras de arte, não se situa na sua objetualidade. Os hiperobjetos artísticos existem numa espécie de "não-objetificação", na medida em que se exibem por via da inter-objetualidade. Exibem-se em interobjetualidades, num espaço de relações entre as suas propriedades estéticas (Morton, 2013, pp. 1-2).

Os hiperobjetos artísticos reafirmam o campo da arte enquanto lugar de troca e experiência, do acontecimento, de ação e movimento, numa dinâmica de *sistemas*, como referido previamente a partir de Burnham (1968). Enquanto tal, e considerando a sua autonomia e performatividade, é sugerida a substituição da ideia de *media* pela de *comportamento*, cuja experiência e resultados são difíceis, ou mesmo impossíveis, de prever (Graham e Cook, 2010). Também mediante a este quadro propõe-se uma *new behaviour art* (nova arte do comportamento).

Acentua-se, igualmente, a importância do contacto da obra com o público, aspeto constitutivo da obra de arte, mas que se torna, progressivamente, cada vez mais vital. Ocorre que emerge um campo sensorial de exceção, pautado pela dissolução de dicotomias como forma/matéria, bem como atividade/passividade (Rancière, 2004, p. 99), tanto quanto obra/espectador. Os hiperobjetos artísticos inauguram novos quadros recetivos e experienciais, apelam a leitores ativos, participativos, e firmam as condições para a emergência de um novo espectador.

1.6. **Da Contemplação à Imersão.**

> É pela aceitação da prioridade da experiência, mesmo ontológica, da materialidade em que ela se cristaliza que poderemos dar oportunidade a outras figuras, a outros tipos e a outras maneiras do «real»
>
> (Bragança de Miranda, 2007, p. 57)

Nas últimas duas décadas, a arte contemporânea vê-se marcada por conceitos tais como participação, interação, relação, conectividade, performatividade e imersão, sobretudo no decorrer do crescente predomínio dos novos media. A obra de arte tecnológica digital é orientada, dirige-se e aproxima-se, cada vez mais, do espectador, de tal modo que, recorrendo a Morton (2011b) a entrega (e, acrescente-se, a recepção) adquire o estatuto de mensagem da obra, donde, torna-se no que esta tem de mais fundamental. A oposição entre *forma* e *conteúdo* parece ser substituída por *dar* e *receber* (Bragança de Miranda, 2017, p. 73).

Ressalva-se, no entanto, que a relação entre obra e espectador ao nível da recepção e da experiência, constituiu, sempre, uma das principais condições de existência da arte, reconhecida enquanto necessária a toda a criação artística. Porém, com os novos media, erguem-se novas dinâmicas que realçam a importância dessa ligação, na medida em que incentivam e, frequentemente, dependem da participação e da ação do público. Emerge, a partir daqui, um novo espectador, especialmente determinante no processo artístico, tanto no domínio criativo, quanto nos produtivo e expositivo. Torna-se protagonista da criação artística, já não se circunscreve ao "momento final" da obra, e é, inclusivamente, convocado a colaborar enquanto coprodutor, coautor e, em alguns casos, cocurador.

Este recente panorama simultaneamente é resultado e reflexo das particularidades ativas, reativas e relacionais dos novos media, como tal contribuindo para a sua avaliação e compreensão e, por fim, para a sua afirmação enquanto hiperobjetos.

Acrescente-se, por último, que em consequência da alteração e do alargamento dos quadros experienciais e recetivos, desafiam-se e alteram-se os modelos expositivos, sobretudo no contexto institucional. É, portanto, também a partir daqui, isto é, da observação dos novos quadros participativos e interativos da arte novos media, a par do que, então, se forma como experiência estética, que se permite identificar e discutir várias das presentes problemáticas no campo da curadoria.

1.6.1. ***A Potência Relacional da Arte.***

> The introduction of the body into the art system was the guarantee
> that art took place in real time and in real space.
> (Weibel, 2002, p. 671)

Como previamente assinalado, a arte não é uma esfera à parte, isolada e confinada a espaço e contexto específicos. Aliás, tal como defendido por Lyotard, o sublime não se trata somente de uma questão estética, mas também política, enraizada na cultura e na história (Hui & Broeckmann, pp. 14-15). A própria ideia de experiência estética[73] foi apropriada pelo sistema político e, atualmente, forma uma rede de museus, escolas, *marchants*, revistas especializadas, entre outros, que encontra a sua legitimação nos discursos de artistas e teóricos (Bragança de Miranda, 2007, p. 119). Há, portanto, também na política, formas de experiência, donde, de certo modo, formas estéticas (Rancière, 2005, p. 16).

Ressalva-se, porém, recorrendo a Benjamin (1936), que não se trata da esteticização da política, operada pelo fascismo,[74] nem da politização da arte, ou seja, da colocação desta última enquanto dispositivo de combate do regime político. Trata-se, antes, de reconhecer a equivalência entre a ação política na sociedade e a ação política na arte. Do mesmo modo que o cidadão é ativo na sociedade, a nível individual e a nível coletivo, por exemplo quando inserido num movimento e numa ação coletiva, o espectador também age ao receber, relacionar-se e interagir com a obra de arte.

Mediante este processo, estabelece-se, igualmente, uma ligação e um diálogo com o autor da obra, o artista. Aliás, esta relação entre artista e público tem implicações e utilidades políticas e sociais, pois, como explica O'Doherty (1976):

Pode ser vista como um teste da ordem social através de proposições radicais tanto quanto uma absorção bem-sucedida destas últimas por parte dos sistemas de suporte – galerias, museus, colecionadores, mesmo revistas e críticos (…) Este diálogo artista/audiência contribui com uma útil definição do tipo de sociedade que desenvolvemos.[75] (p. 74)

[73]Recorde-se conceito *experiência estética* decorre de duas expressões gregas que significam pensamento e impressão sensorial, respetivamente, utilizadas em debates sobre beleza e arte. Somente no séc. XVIII, com Baumgarten, é que o conceito *estética* foi aplicado para nomear a experiência fornecida pela obra de arte, algo depois afirmado por Kant. No séc. XIX, a experiência estética era compreendida enquanto emocional, visual e anti-intelectual, tal como defendido por Nietzsche.

[74] Benjamin (1936), identificou uma política fascista regida pela difusão de imagens representativas das massas, com o intuito de cativar e pacificar o povo face à crise capitalista, e, especula também, aos emergentes dispositivos de reprodução técnica. Situou, então, no cinema, a origem do interesse do proletariado. Testemunhara-se, assim, a concessão do fascismo ao movimento operário e, em contrapartida, a afirmação de uma politização da arte, como projeto comunista para combater o regime político vigente.

[75] "the artist/audience relation can be seen as the testing of the social order by radical propositions and as the successful absorption of these propositions by the support system – galleries, museums, collectors, even magazines and house critics (…) This artist/audience dialogue contributes a useful definition of the kind of society we have evolved".

Explique-se que embora a “arte política” – termo que aqui se utiliza para referir as práticas artísticas ativistas, com mensagens e discursos assumidamente políticos – não se enquadre em critérios estéticos, desenvolve a sua própria estética (Rancière, 2005, p. 46). Não obstante, verifica-se uma prevalente resistência em reconhecer que uma obra com mensagem política seja capaz de proporcionar uma experiência estética. Sobretudo, considerando que, durante décadas, generalizou-se a convicção de que a filosofia da arte não contém qualquer caráter político (Bell, 1913, p. 24). Donde, embora, como indica Debord (1967, p. 120), a "grandeza da arte não começa a aparecer senão no poente da vida", a relação entre as duas esferas não foi sempre clara.

A relação entre arte e vida, tanto quanto arte e política, foi, pois, problematizada ao longo do tempo, principalmente por parte dos regimes dominantes da cultura, sobretudo as instituições culturais, que procuravam neutralizar os conteúdos político e social inscritos nos objetos, com o intuito de confinar as peças artísticas ao mundo da arte. A relembrar, o Museu do Louvre, o primeiro grande museu público da Europa, inaugurado a 1793, que efetuou a transição do poder da cultura da monarquia para o Estado. Anunciado em setembro de 1792, como o “Museum Français”, nas galerias do antigo palácio real do Louvre, sucedeu à Revolução Francesa, e, como tal, foi integrado e instituído de acordo com a nova República. O seu modelo de museu, funcional, instrumental, com o intuito de censurar a decadência e a tirania do antigo regime, estendeu-se de França para o resto da Europa (Hooper-Greenhill, 1992, pp. 167-168). Rapidamente emergiram outras instituições semelhantes, que embora tenham servido importantes propósitos e contribuído para uma reconfiguração do mundo, aprisionaram a arte à função política e social.

Mais tarde, no séc. XIX, instituíram-se duas doutrinas no campo artístico, igualmente replicadas em vários países: a libertação da arte e a simultânea e paradoxal reafirmação da sua função ao serviço da humanidade e da moral (Shiner, 2001, p. 224). Assim se disseminaram duas correntes opostas, uma que apelava à autonomia artística, e outra que percecionava, representava e apelava por condições e transformações sociais e culturais.

Independentemente da emancipação da arte, verifica-se a inevitabilidade da reação e da resposta dos artistas face aos fenómenos e acontecimentos políticos e sociais, o que veio a dominar grande parte da cultura de vanguarda do século XX. Eclodiram as ações políticas e ativistas na esfera da arte, e as relações entre arte, vida e política solidificaram-se, conquistando visibilidade e, consequentemente, valor. Como exemplo, observe-se Yoko Ono, cujas

estratégias refletem, precisamente, essa dialética entre arte e vida, ao mesmo tempo que retomou vários princípios duchampianos.

Ocorre que, como assinalado por Marx (1867), a *praxis* e a *poiésis* transitam de uma para a outra. Tal como a cena pública, a arte é lugar da *praxis*, isto é, das ações coletiva e individual, da *lexis*, da palavra e da comunicação, bem como da experiência. Observe-se, inclusivamente, que a experiência pública é tão cognitiva quanto sensorial, visual e auditiva, aproximando-se da experiência artística e estética. O próprio espaço expositivo pode ser compreendido enquanto campo social, lugar de diálogo, pensamento e discussão (Bishop, 2012, p. 207). Mesmo a forma como os objetos artísticos são selecionados, colocados em conjunto, descritos e contextualizados, nomeadamente através dos textos que os acompanham nas exposições, têm efeitos políticos, constroem narrativas e expõem possibilidades e trajetos históricos, sociais e culturais (Hooper-Greenhill, 1992, p. 150). Aliás, como se observará mais adiante, a própria curadoria tem, também, um caráter político, e o curador é um importante agente social.

A partir daqui é importante sublinhar, sobretudo no contexto da análise que se segue, relativa aos novos media, que a obra de arte não requer um caráter assumidamente político e ativista para ser política. Aliás, como indicado por Lippard (1973), o potencial democrático da arte situa-se mais na forma do que no conteúdo. Portanto, com propósitos, motivações ou afirmações mais ou menos dirigidos à sociedade, a arte é, sempre, social. Desde logo, na medida que entregar uma obra a um público é inseri-la num campo de relações sociais (Graham & Cook, 2010, p. 59).

Assinale-se que já a arte "moderna didática" provava que a arte não se concretiza nas entidades materiais, mas, ao invés, nas relações (Burnham, 1968). Ao contrário de outros produtos de atividades humanas, a obra de arte possui uma relativa transparência social, que se processa numa negociação "inter-humana" à qual Duchamp intitulou "o coeficiente da arte" (Bourriaud, 1998, p. 41). Através de formas de comunicação, diálogos, experiências e interações, a ativação do espectador, ou seja, do ator social, a arte dialoga com a sociedade.

Em suma, a obra de arte, tal como qualquer outro produto da mão humana, adquire uma forma social ao entrar nas dimensões de troca, comunicação e comércio. Trata-se de um processo mediante o qual é atribuído ao objeto um valor de troca que corresponde à sua produção, ao invés da sua utilidade. É neste contexto que se institui o artista produtor de Benjamin (1935). Portanto, segundo os quadros da lógica do capitalismo, da produção e da indústria, a arte é produto, o seu autor é produtor, e os bens são avaliados pelo valor de troca. Como se compreende a partir de Marx (1867), a obra é uma mercadoria absoluta, a imagem do valor, razão pela qual

a troca do seu produtor, do artista, para o seu receptor, o espectador, não é regulada pela substância comum do mercado, a moeda. Enquanto tal, a relação da arte com a sociedade inicia-se, já, na produção, e tem continuidade na recepção (Adorno, 1970, pp. 343-344).

Como indica Benjamin (1970, p. 274), a crítica materialista avaliava a obra de arte, desde logo, em relação à sua posição nas relações sociais de produção, mediante a convicção de que toda a relação social é condicionada pela relação de produção. Com efeito, citando Bourriaud (1998), "a arte é feita do mesmo material das trocas sociais, ocupa um lugar especial no processo de produção colectiva (...) mostra (ou sugere) não só o seu processo de fabricação e produção, como a sua posição na dinâmica das trocas e o lugar ou função nos quais coloca o espectador" (p. 41).

Esta conceção da relação humana processada através da obra de arte é ilustrada, por Bourriaud, precisamente, a partir do conceito "*interstício*" de Marx, relativo a comunidades de troca que escapavam ao quadro da economia capitalista, de acordo com um espaço de relações humanas propício a modelos próprios de troca. Bourriaud (1998) parte deste conceito para falar de um "espaço de relações humanas que se inscreve (...) no sistema global, mas sugere outras possibilidades de troca para além das vigentes nesse sistema" (p. 16).

Ora, é partir daqui que se permite apresentar a arte enquanto "horizonte teórico da esfera das interações humanas", inscrita num contexto social, ao invés de excluída e circunscrita a um dado "espaço simbólico e *privado*" (Bourriaud, 1998, p. 14). Como defende Bourriaud (2002), a arte conflui numa esfera inter-humana, definida por "relações entre pessoas, comunidades, indivíduos, grupos, redes sociais, interatividade" (p. 13). Evidenciam-se, portanto, as ligações, estas que se entende e sugere constituírem a experiência. Citando Bragança de Miranda (2007, p. 129), "a questão da ligação está a tornar-se incontornável".

No contexto artístico contemporâneo, desenvolvem-se e sugerem-se múltiplas formas de comunicação e discussão e, em resultado, o campo da arte torna-se comum, coletivo, lugar de diálogo e debate para todos os espectadores. O próprio espaço expositivo institucional é, cada vez mais recorrentemente apelado de fórum,[76] o que se conjuga com as programações de conferências, encontros ou ciclos, popularizadas sobretudo nos últimos anos. Smith (2012) aplica, precisamente, o conceito "fórum" para refletir sobre o museu, e mesmo para apelar à sua reconfiguração. Questiona, porém, se a transição de "templo" para "fórum", bem como de ser "sobre algo", para ser "para alguém" terão ido ora longe demais, ora não longe o suficiente

[76] Com efeito, mediante a transformação da figura do museu e a sua adequação ao tempo presente face às crescentes lógicas relacionais e participativas contemporâneas, coloca-se em causa tanto o seu lugar, quanto a sua orientação e direção, o que se irá analisar, mais adiante, na parte 3.3.

(Smith, 2012, p. 74). Em todo o caso, espaço da arte afirma-se enquanto lugar de negociação e partilha de identidades, ideias, práticas e linguagens.

Ademais, quando a experiência propiciada é física e sustentada na troca, tanto entre obra e receptor, como entre os próprios espectadores, são lhe atribuídos critérios similares às demais formas de construção de realidades sociais (Bourriaud, 1998, p. 57). Consequentemente, a experiência diverge da sua clássica e modernista concepção e estende-se a novas categorias, o que se vê exacerbado no decorrer da expansão do universo da *web* e da cultura contemporânea (Campanelli, 2010, p. 54).

Portanto, o campo da arte torna-se tão relacional quanto social, o que se evidencia, sobretudo, nas exposições, quer em contextos institucionais, museus e galerias, quer em alternativos, à margem, geralmente pequenos espaços, organizações e coletivos de artistas, ou mesmo no domínio do virtual. O campo artístico cresce enquanto lugar de comunicação entre o artista, a obra e o recetor, em semelhança ao espaço comum social. Bourriaud propõe, inclusivamente, uma "Estética Relacional", relativa a "um conjunto de práticas artísticas que tomam como ponto de partida teórico e prático o conjunto das relações humanas e o seu contexto social, ao invés de independentes e espaços privados" (Bourriaud, 2002, p. 142). Empregou o conceito, pela primeira vez, em 1996, na ocasião da exposição *Traffic*, por si comissariada no CAPC Musée d'art contemporain de Bordeaux, onde incorporou e convergiu uma série de diferentes práticas e media.

No enquadramento desta investigação, assinale-se que embora a teoria de Bourriaud não se firme nos novos media, os objetos artísticos das tecnologias digitais são marcadamente relacionais, desde logo de acordo com a sua natureza hiperobjetual. Enquanto hiperobjetos são entidades reativas e relacionais. São particularmente propícios a gerar e a conduzir momentos de encontros individuais e coletivos, e têm a sua gênese nos meios de comunicação e de informação, razão pela qual se aproximam, mais do que outras práticas artísticas, das dinâmicas sociopolíticas.

Ressalve-se, contudo, que apesar do caráter participativo e coletivo das obras dos novos media, resultam e facultam, na sua grande medida, experiências individuais. Como Henning (2007, p. 25) explica, ao contrário de práticas como a pintura ou a escultura, que permitem a sua visualização por vários espectadores ao mesmo tempo, os novos media são somente experienciados na totalidade por aquele que os ativa e utiliza, independentemente de terceiros testemunharem o desenrolar da ação do objeto.

Não obstante, a capacidade de se constituírem enquanto plataformas interativas, comunicativas e de experiências ativas, interseta os novos media com as demais artes participativas. Como demonstrou a exposição *The Art of Participation: 1950 to Now*, em 2007 no SFMoMA, comissariada por Rudolf Frieling, a história da arte participativa e do percurso da tecnologia, sobretudo dos *mass media*, intersetam-se. Isto é especialmente nítido nas últimas décadas, de acordo com a crescente integração do público em contextos institucionais, e, paralelamente, a introdução da arte no espaço virtual, o qual se define, precisamente, enquanto lugar público de ação.

Pode, inclusivamente, indicar-se que a arte participativa dos anos 1960, 1970, 1980, 1990, e mesmo 2000, surgiu como resposta aos desenvolvimentos culturais e tecnológicos (Paul, 2011). Também se destacam as culturas da música *techno* e do lazer cultural, cujas dinâmicas coletivas estimularam a dinâmica relacional da arte. Inúmeros projetos participativos, em especial, como apontado previamente, as *performances* e os *happenings*, corresponderam a uma cultura contemporânea fundamentalmente influenciada pelas redes digitais, nomeadamente a *World Wide Web* e as redes sociais. O grupo Fluxus, por exemplo, abordou e problematizou o mundo ligado pelas redes de sistemas de comunicação e conectividade, através da implementação de técnicas de comunicação em estratégias artísticas (Gere, 2002, p. 90). Gere (2002) interpreta estes movimentos como formas de resistência à imaterialidade, à ubiquidade e à virtualidade impostas pelos *mass media*, ao mesmo tempo que se questionam as dinâmicas de interação, resposta e *feedback*[77] (p. 88).

Entretanto, por um lado, face à disseminação e à popularização da internet, os artistas refletiram sobre o que constituía a sociedade da comunicação e procuraram retomar o contacto físico, e, por outro lado, a arte inscreveu-se no digital. A explosão do conteúdo *online,* principalmente a partir de 2005, deu origem a uma nova esfera de media social (Manovich, 2009, p. 67). Constatou-se como as plataformas *online* são propícias à disseminação de informação, a intervenções e protestos, ao mesmo tempo que se instituem enquanto lugares de encontro das comunidades. Nas redes digitais emergem ligações com fins de mobilização social, e o que nelas ocorre relaciona-se e transita para o exterior, e vice-versa. A arte vê-se, assim, integrada num sistema coletivo predominantemente regido pelas tecnologias da informação e da comunicação, por ideologias e por meios culturais. Por conseguinte, favorece-se o seu reconhecimento enquanto aparelho político. Revela-se, inclusivamente, uma " dimensão totalitária do algoritmo e código" (Arns, 2004, p. 188).

[77] *Feedback* trata-se de um sistema de retorno.

A arte existe em comunicação e em ligação, em rede, fluxo e transação e, suportada em novas tecnologias, tem um crescente potencial como instrumento de comunicação. Tanto quanto se potenciam as relações inter-humanas, promove-se e propicia-se o encontro entre o público e a arte, numa semelhante elaboração coletiva de sentido. Em concordância, multiplicam-se os media colaborativos, sobretudo o caso dos jogos que sugerem ações conjuntas, com multiutilizadores, funcionando, assim, como máquinas de interação públicas, "public interactives" (Paul, 2003, p. 233). Ou seja, criam-se obras que consistem em plataformas para a interação, a comunicação e as experiências participativas e coletivas.

As potencialidades comunicativas e políticas da arte, eclodiram, portanto, com o universo digital e as redes de comunicação, ambos que promovem e possibilitam a ligação, a relação e o diálogo. A própria definição de domínio público foi expandida através do uso de media eletrónicos, desde a rádio e a televisão, e, mais significativamente, com o surgimento da internet. Ademais, o *online*, enquanto espaço público com amplos alcance e extensão, facilita a disseminação da arte, dando-a a conhecer às massas, às grandes audiências, numa escala mais ampla do que outras entidades, nomeadamente as instituições.

No que diz respeito ao espaço expositivo, mediante a sua inscrição na era da tecnologia digital, inauguram-se condições e quadros inéditos. Propicia-se o contacto entre diferentes espectadores, os quais, por sua vez, deslocam-se para lá do campo da recepção, e afirmam-se enquanto criadores de conteúdos, distribuidores, consumidores, críticos e colaboradores. Esta transformação implica, igualmente, que as experiências desenvolvidas sejam coproduzidas, pela entidade organizadora, onde se inclui o artista (e, acrescente-se, o curador), e o público (Simon, 2010). A partir daqui o espaço expositivo torna-se, ele mesmo, num dispositivo e meio de comunicação. As próprias instituições funcionam como plataformas, reforçando-se o que haviam inaugurado as primeiras práticas artísticas participativas.

Em suma, com as obras relacionais e participativas, os espaços tornam-se comuns e definidos por uma lógica de partilha. Enquanto tal, divergem da sua constituição face às práticas tradicionais, do passado, caso da pintura e da literatura, processadas a partir uma contemplação individual e num espaço privado, quer físico quer intelectual. Com efeito, como Benjamin (1935, p. 230) já havia identificado, "um quadro só se podia oferecer à contemplação de um indivíduo ou de um pequeno grupo. (...) não tem condições para ser objeto de uma recepção coletiva simultânea". Pelo contrário, a experiência do hiperobjeto artístico remete para uma cadeia de experiências, tão singulares e individuais quanto coletivas.

Simultaneamente, a crescente lógica comunicativa, a interatividade e a instantaneidade potenciadas pelos novos media digitais, conduzem a uma nova democratização das massas, donde, a um segundo momento do que Benjamin (1935) havia identificado no contexto da reprodutibilidade técnica, nomeadamente na vulgarização das capacidades criativa e produtiva, por parte da fotografia. Recorde-se que a interferência na comunicação pública e a possibilidade reprodutiva já haviam conduzido a uma atividade crítica das massas, estimulada especialmente pelo cinema, medium que incita, de modo permanente, a opinião pública, promovendo a passagem da percepção à crítica.

Ora, do mesmo modo que os cidadãos constituem a sociedade, é a ação do espectador que confere existência ao objeto artístico. Como afirma Harman (2016, p. 109), "a forma de todo o conteúdo estético deve encontrar-se no envolvimento do espectador desse conteúdo".[78] A obra é, portanto, um objeto parcial que tem uma autonomização subjetiva relativa e que somente alcança a sua verdadeira subjetividade na contemplação estética no reconhecimento de que há uma "transferência de subjetivação" (Bourriaud 1998, p. 99), do artista para o espectador. Desde o barroco ao simbolismo, a obra de arte está sujeita a uma colaboração teórica e mental do leitor, ao qual cabe interpretar o feito estético organizado pelo artista (Eco, 1962, p. 25). Também a arte moderna já permitia a participação do espectador, embora não o considerasse autónomo, mas, ao invés, produto do mercado da arte (Smits & Smite, 2015, pp. 22-23).

Com efeito, o espectador sempre reagiu e, portanto, agiu, perante a obra de arte. A recepção nunca é passiva e engloba várias etapas, principalmente a observação, a reação e a interpretação. A lógica da recepção, proposta por Hans Robert Jauss (1972) enquanto teoria substitutiva da anterior estética da representação, reconheceu, precisamente, uma relação aberta entre a produção e a recepção da obra. Distinguiu, na última, a sua ação, isto é, o efeito que ela produz determinado pelo texto ou pelo conteúdo que a compõe, da sua recepção, estabelecida pelo seu destinatário. Depois, Rancière (2004, p. 4) reforçou a urgência de participantes ativos, ao invés de observadores, defendendo a emancipação do espectador e sugerindo um público que capta o que vê, sente e experiencia ao mesmo tempo que interpreta e compreende o que intervém e se processa na arte. Destaque-se também Dewey (1915), fundamental no desenvolvimento da disciplina da experiência estética, especialmente na medida em que expôs que recetividade não significa passividade, desde logo na medida em que a recepção da obra de arte e a experiência decorrente são produtos do destinatário.

[78] "the form of any aesthetic content must be found in the involvement of the spectator of that content".

A própria experiência constitui uma esfera que, como refere Benjamin (1994, p. 21), "nenhuma teoria ou método pode dominar. Cada um, por si, tem de fazer a experiência da verdade. A experiência que é nossa é regida precisamente por finitude." Em analogia ao conceito alemão *Umwelt*, a experiência do mundo, neste caso da arte, não é uma só, mas, pelo contrário, antes diferente para cada um. Por conseguinte, o consumo do objeto estético não é oferecido, exposto e apresentado enquanto concluído e fechado, e, pelo contrário, é continuamente susceptível a diferentes interpretações, leituras e consumos. Como defendido pelos pós-modernos e pós-estruturalistas, toda a obra de arte é aberta a interpretações.

Convoca-se, por último, a "póetica da obra aberta" de Umberto Eco (1962, p. 37), sugestiva de uma reconfiguração da ligação entre artista e público, bem como de um novo funcionamento da perceção estética, mediante os quais a contemplação aproxima-se da utilização da obra de arte, e, consequentemente, assegura-se um específico lugar da obra de arte na sociedade. Aliás, como já propunha Eco (1962, p. 18), "hoje em dia não somente se aceita a «abertura» como um feito inevitável, como ela se torna no princípio da criação".[79]

Recorrendo a Latour e Weibel (2007, p. 107), ao contrário do objeto artístico moderno, fechado, com a atual abertura e mediante a sociedade da informação, a obra desaparece enquanto tal e é substituída por instruções para representação, ações comunicativas e suscetível a várias opções ação. Abrem-se universos de atuação mediante os quais se estabelecem "novas alianças entre autor, trabalho e observador", e onde "novos atuantes como máquinas, programas, usuários múltiplos e visitantes operam no mesmo nível" (Latour & Weibel, 2007, p. 107).

Aliás, como sugere Weibel (2002):

a conceptualização e a imaterialização do objeto artístico fora já formulada por Umberto Eco na sua teoria da *Obra Aberta* (1962). Eco descreveu a transformação da obra de arte de acordo com a transição da era industrial orientada na máquina, para a era pós-industrial da cibernética, da informação e das tecnologias da comunicação.[80] (p. 666)

Conclui-se, então, que as práticas artísticas relacionais contemporâneas reafirmam um quadro de recepção e de ação, livre e aberto. Como indica Bourriaud (1998, p. 59), com a "arte

[79] "Aujourd'hui, non seulement il accepte «l' ouverture» comme un fait inévitable, mais elle devient pour lui principe de création."

[80] "the conceptualization and immaterialization of the art object was also formulated by Umberto Eco with his theory of the *Open Work of Art* (1962). Eco describes the transformation of the work of art during the shift from the machine-oriented industrial age to the post-industrial age of cybernetics and information and communications technologies."

relacional", o artista incentiva o receptor a tomar uma posição, a completar o trabalho e a participar na elaboração do seu sentido. Destacam-se, pois, os novos media, na medida em que propiciam e conduzem a uma nova abertura da obra, requerem uma efetiva ação participativa, e, consequentemente, propiciam uma renovada emancipação do espectador. Acrescenta-se, a tecnologia concretiza o que Kittler (2006) havia apelado de uma *transmissão* do objeto para o seu observador.

Os hiperobjetos proporcionam e instigam situações e experiências cada vez mais ativas, de reação e ação, e estabelecem novas relações e ligações entre arte e espectador, tanto quanto entre este último e o artista, o curador e a instituição. O público torna-se participativo e anula-se a sua aceção antiga como grupos de ouvintes ou de observadores. A antiga regra de "não tocar" é, inclusivamente, substituída pelo "por favor tocar" (Graham & Cook, 2012, p. 134).

Assim, a par de uma nova obra de arte, emerge, também, um novo espectador.

1.6.2. ***Um Novo Espectador.***

O hiperobjeto artístico inaugura novos quadros percetivos e atos estéticos, assim reconfigurando a recepção e a experiência. Embora o artista, e, de seguida, o curador, preservem os seus lugares enquanto os principais responsáveis pelo encontro entre a obra e o espectador, este último é convidado a ocupar um lugar de coprodutor, adquirindo, por fim, um certo estatuto autoral. Isto porque, como explicado por Cruz (2011), objeto técnico é "concebido e desenhado para ser apropriado (usado, manipulado ou até alterado) em função dos interesses, condições e objetivos do seu utilizador" (p. 73).

Os novos media permitem que qualquer um seja um "mediativista", ou seja, uma fonte individual de produção (Campanelli, 2010, pp. 174-175). Para tal contribuíram, sobretudo, os *mass media* e a internet cujos acesso, conexão, velocidade, sistemas de *hyperlinks*, e estrutura em rede, admitem um maior domínio por parte do espectador. Assinala-se, igualmente, a cultura *DIY* (*do it yourself*), emergente nos anos 1950 em resposta à massificação, especialização e automação dos bens (Campanelli, 2010, p. 203), e, hoje, particularmente promovida também pelo *online*.

Constata-se, ainda, um paralelismo entre a transformação do espectador num sujeito ativo e a passagem da arte de um objeto para uma rede de objetos (Campanelli, 2010, p. 203). Por outras palavras, do mesmo modo que o espectador se torna utilizador, a obra de arte converte-

se em dispositivo (Cruz, 2011, p. 79). Exacerba-se, consequentemente, a contemporânea desvalorização das propriedades físicas e materiais do objeto artístico, geralmente apontadas enquanto estéticas, do objeto, em prol da experiência e da recepção. Como aponta Krauss (1990), o próprio objeto artístico torna-se vulnerável e perde uma certa autoridade, uma certa determinação estética que comportava mesmo previamente à sua exposição e entrega ao público.

Portanto, com os novos media, a obra de arte parece estar cada vez mais *com* o espectador do que a *ser recebida* (Graham & Cook, 2010, p. 276). Consequentemente, poderá compreender-se que a Estética, as suas atenção e preocupação dirigem-se, especialmente, para a relação entre a obra e o espectador. Rejeita-se a circunscrição tradicional do espectador ao papel, à função, de ouvinte e de observador, receptor de conhecimento, entendido como deficitário, "público geral", massa indiferenciada (Hooper-Greenhill, 1992, p. 125). Chega, então, ao fim, mais um princípio modernista, desta vez, o entendimento de que o discurso artístico é determinado pelas entidades museu, instituição e curador, e somente depois transmitido ao público. Assinala-se que esta perspetiva do passado implicava, precisamente, a desvalorização da interpretação e da leitura individuais das obras.

Ressalve-se, contudo, a partir de Cruz (2011), que toda a arte moderna

> pensa-se como uma forma de experiência e de relação com aquele que a acolhe; tem como ambição tornar essa experiência "comunicável" (…) A arte é a obra da experiência e da sensibilidade daqueles que a produzem e daqueles que a recebem; é o encontro destas duas experiências, que se comunicam, reflectem e completam, que faz a arte. (p. 77)

Ou seja, embora os novos media propiciem novas perspetivas e condições participativas, o espectador sempre fora integrado, na construção da obra, mesmo com as artes "mais objetuais". Aliás, como observado por O'Doherty (1976, p. 61), em semelhança aos sistemas, no séc. XIX, a perceção foi a obsessão do séc. XX. Desde então, multiplicam-se as iniciativas para as quais, como refere O'Doherty (1976, p. 78), mais importante do que *o que* é apresentado, é *como* se apresenta. E embora Duchamp e a arte conceptual tenham sido determinantes na abertura do campo do espectador, destaca-se o Minimalismo enquanto central na rutura definitiva da conceção da obra e do espectador como entidades fixas, imóveis e desagregadas.

As obras minimalistas incitam ao movimento e à participação física do observador (Morris, 1966). Tratando-se de objetos escultóricos, habitualmente de grandes dimensões, requerem a sua observação através de várias perspetivas, alcançadas somente através da deslocação no

espaço, o que se consolida como uma reçepção ativa. Propicia-se o que Morris (1966, p. 231) intitula de "situação estendida" e que conduz e a uma efetiva participação física.

Simultaneamente, o Minimalismo, orienta-se e estrutura-se em torno do seu público, razão pela qual Fried o intitulou de "arte teatral". Com efeito, em semelhança ao teatro, todos os elementos, por exemplo, a cenografia, a luz ou o som, são pensados, concebidos e distribuídos em relação ao público, inclusivamente com o intuito de lhe proporcionar diferentes e alternáveis dimensões sensoriais e experienciais. Portanto, a obra de arte minimalista estimula o espectador a diferentes níveis percetivos. Identificam-se, igualmente, dois tempos de perceção, um correspondente ao olhar inicial, e um relativo ao tempo de deslocação e de observação da obra (O'Doherty, 1976, p. 50). De forma análoga, a recepção distribui-se em dois níveis, um primeiro, da obra enquanto todo, e, um segundo, mediante o reconhecimento dos materiais e das formas que a constituem (Krauss, 1990, p. 8).

Ou seja, tanto no teatro, como no Minimalismo, a obra e o espaço são definidos de acordo com a distância entre o olhar do espectador e o objeto artístico. Como explicado por Morris (1966):

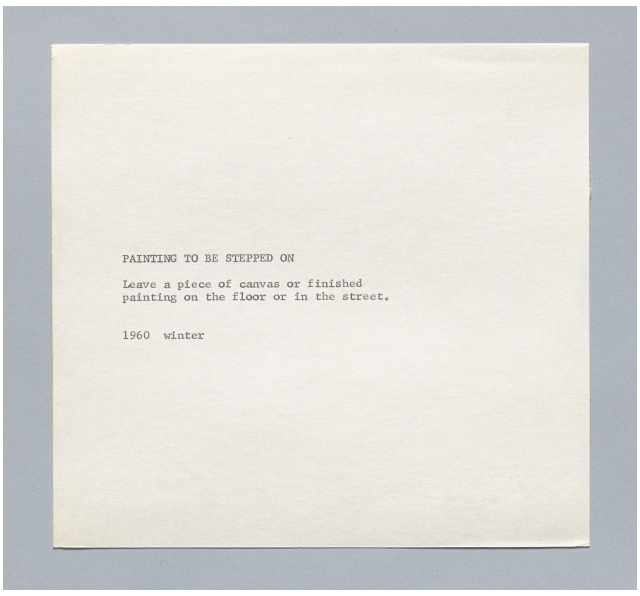
> Embora a obra deva ser autónoma, na medida em que se trata de uma unidade contida em si mesma para a formação do *gestalt*, o todo indivisível e indissolúvel, os principais termos estéticos encontram-se dependentes desse objeto autónomo e existem enquanto variáveis não fixas que encontram a sua específica definição em determinados espaço e luz, bem como no ponto de vista físico do espectador.[81] (p. 234)

Portanto, a relação com a obra de arte minimalista não se circunscreve e encerra no objeto em si mesmo, e processa-se e desenvolve-se também com o espaço, a luz e o campo de visão (Morris, 1966, p. 234). Simultaneamente, esta duplicação da experiência, agora concretizada entre o objeto e o espaço, instituiu um maior rigor e uma maior exigência tanto para a perceção e como para a recepção da arte (Krauss, 1990, p. 7). Reprogramou-se o próprio sujeito, que, no encontro e confronto com o objeto, durante a "experiência corporal vivida", fragmenta-se, adequado com a própria cultura de massa contemporânea pós-moderna na qual se encontra inserido (Krauss, 1990, p. 12). Reconfigurou-se, assim, o modo como o espectador receber a arte.

[81] "While the work must be autonomous in the sense of being a self-contained unit for the formation of the gestalt, the indivisible and undissolvable whole, the major aesthetic terms are not in but dependent upon this autonomous object and exist as unfixed variables that find their specific definition in the particular space and light and physical viewpoint of the spectator."

Contudo, embora o Minimalismo tenha motivado o envolvimento ativo do espectador, permaneceu dentro do mesmo espaço tradicional de registo da arte, isto é, no campo retinal e individual. Somente mais tarde, por meio de outras práticas artísticas, é que se concretizou a transição da recepção individual para a coletiva, face à qual a exposição passa a ser compreendida enquanto totalidade não-individualizada, estruturada mediante um sentido comum de experiência, desconsiderando-se as experiências individuais.

Apesar de incentivada por alguma arte Dada e construtivistas russos, a ideia de uma experiência coletiva na arte firmou-se, sobretudo, no final dos anos 1950, com práticas como as *performances* e os *happenings*. Como indica Cruz (2011, p. 77), os *happenings*, as *performances* e a *action art*, tendo como eixo "a experiência do seu fruidor", consistem em "formas de arte na experiência quotidiana ou no acontecimento, de contornos estéticos, políticos e sociais". Destaca-se Joseph Beuys para qum "todos são artistas" e o grupo Fluxus, que convidara o espectador a participar através de instruções. Também Yoko Ono fez uso do espectador enquanto suporte material, como se observa na sua obra *Cut Piece* (1964), peça performativa coletiva que suprime a fronteira entre artista e espectador, elevando este último a protagonista da ação artística. Outras duas obras da artista, apresentadas, em 2020, no Museu de Arte Contemporânea de Serralves, *ARISING* e *Evento de Água*, convidam à participação do público através da partilha de testemunhos e de objetos, respetivamente. Também a exposição *Instructions for Paintings*, em Tóquio, em 1962, consistia numa série de instruções para pinturas.



Ono, *Instructions for Paintings* (1960)

Destacam-se, também, os anos 1980 e 1990, durante os quais emergiram outras propostas de participação, como por exemplo o projeto *do it*, de Hans Ulrich Obrist, iniciado em 1993, cujo próprio título já aponta, de forma imperativa, para a ação. Propôs a expansão tanto da arte, como da curadoria (Ulrich Obrist, 2014, p. 21). Nesses anos, progressivamente disseminou-se esta nova configuração da arte de tal modo que, como Groys (2009, p. 19) indica, a criação artística contemporânea é marcada pelas práticas colaborativas e participativas, tanto quanto pelo questionamento e pela transformação da condição fundamental do funcionamento da arte modernista, isto é, "a separação radical entre os artistas e o seu público". Identificam-se quatro principais modelos de participação, a contributiva, a colaborativa, a cocriativa e a hospedada, cada um deles que, de distintas formas, interferem na distribuição de poder entre o museu e o público (Simon, 2010). Testemunha-se, então, uma gradual e assertiva pressão para a orientação e a centralização da arte no público. Em consequência o significado das obras é, cada vez mais, resultado das experiências culturais de cada um.

No entanto, e de acordo com a presente investigação, é essencial remeter para as obras dos novos media, sobretudo aquelas cuja concretização e ativação é inteiramente dependente do espectador. Tal é o caso da maioria das criações produzidas e apresentadas em sistemas de computação, a partir de *softwares*. Tratam-se estas de obras performativas na sua recepção, que propõem quadros cada vez mais ativos, participativos e interativos. Verifica-se, inclusivamente, a crescente substituição do conceito *exibição* por *situação*.

Ressalve-se, contudo, que, tal como a participação, toda a experiência com a arte é interativa, e mesmo os media "velhos", "antigos", ou "tradicionais", embora não solicitem o movimento e a ação do espectador, são intelectualmente estimulantes e condutores de interpretações e reflexões. Toda a obra de arte é o resultado de várias interferências e, portanto, de interações, inclusivamente, entre as próprias obras, por exemplo quando expostas numa mesma parede ou espaço. Em suma, a interatividade não se circunscreve à manifestação física.

No entanto, as novas tecnologias são particularmente propícias a ligações, contactos e interações, situando-as, inclusivamente, num lugar mais central na prática artística. Manovich (2001, p. 40) explica a diferença entre as duas formas de interação a partir da sua qualificação enquanto "aberta" e "fechada", esta última que corresponde à interatividade proporcionada por obras não tecnológicas digitais. A própria noção de interatividade é, sobretudo, entendida por relação ao computador, medium que assenta a experiência no dispositivo e reconfigura o espectador. O utilizador torna-se num "experimentador", cuja interatividade é "a imitação mesma da natureza ou da estrutura (interativa) da experiência" (Cruz, 2011, p. 73). Aliás, como

identifica Manovich (2001, p. 55), o conceito de interatividade, quando relativo ao computador, é uma tautologia, uma redundância, pois todo o objeto nele representado torna-se, automaticamente, interativo.

Explica-se que o computador é uma máquina concreta e, simultaneamente, abstrata, que posiciona num mesmo nível o operador e o operante (Couchot & Hillaire, 2003, p. 224). Coloca em relação, imediatamente e instantaneamente, isto é, em tempo real, a linguagem, o programa, e o olhar do utilizador, receptor. A partir daqui, estabelece-se um diálogo em tempo real (Couchot & Hillaire, 2003, p. 108) sob um princípio dinâmico cujo objetivo é obter, do computador, respostas cada vez mais imediatas, ou simular comportamentos, perceções e, mesmo, a inteligência humana (Couchot & Hillaire, 2003, pp. 97-98). Propicia-se e desenvolve-se uma interação que oscila a vários níveis, entre observador e utilizador, entre observar e agir, seguir uma narrativa proposta ou ativamente participar nela, isoladamente ou coletivamente. Processa-se, igualmente, uma interação entre a máquina e o seu operador. Dá-se, assim, um contínuo *feedback* e um contacto entre utilizadores e sistemas, entre humano, máquina, indivíduo e coletivo, diretamente percecionáveis através do ecrã (Carvalhais, 2016, pp. 40-41). O computador é, enfim, um mecanismo de possibilidades "inner-human, inter-human, and transhuman" (Flusser, 1996, p. 245), ou seja, entre-humano, inter-humano e transhumano.

Por conseguinte, como assinala Cruz (2011, p. 73), é tanto um objeto de racionalidade técnica, como de sintonização das sensibilidades e da agregação em comunidade. A interação, processada no computador ou exterior a este, não consiste, portanto, numa questão meramente tecnológica, mas numa ideologia correspondente à era da comunicação e das tecnologias da informação, donde, às lógicas comunicativas, relacionais e de conectividade (Cruz, 2011, pp. 72-73). Presente nos mais vários contextos, a interatividade aparece, hoje, enquanto "qualidade central da experiência e das coisas" e, embora identifique o espírito dos tempos, é também demasiado vaga (idem, 2011, p. 72).

Em resultado, o conceito "interatividade" é, hoje, exaustivamente utilizado e vulgarizado. No contexto artístico, como assinalam Graham e Cook (2010, p. 113), "interativo" pode significar "participativo", embora remeta para uma interferência na obra de arte que implica uma alteração do conteúdo da mesma. Isto porque, como explicam, a participação implica que o participante altere de algum modo a obra de arte (Graham & Cook, 2010, p. 113). Na obra de arte interativa "o espectador torna-se outro atuante no campo de atuação e tem os mesmos direitos que todos os outros" (Latour & Weibel, 2007, p. 107).

Os primeiros gráficos interativos de computador foram gerados em 1962, e, cinco anos mais tarde, Ivan Sutherland criou o primeiro instrumento de realidade virtual (VR), técnica interativa por excelência, propícia a uma inédita inclusão do espectador. Também na área das realidades aumentada e virtual, refiram-se no MIT, o *The Architecture Machine Group*, conduzido por Nicholas Negroponte, fundado em 1966, e, depois, um grupo liderado por Andrew Lippman que apresentou, em 1978, o sistema hipermedia *Aspen Movie Map*, pioneiro a explorar a interação humano-computador e os gráficos interativos.

A VR é, com efeito, a técnica de excelência no campo da interação. Permite desenvolver uma arte particularmente imersiva, através da colocação do espectador num ambiente virtual que elimina, até certo ponto, o universo real (Paul, 2003, p. 125). Diferentemente de outros espaços gerados a computador, como por exemplo os videojogos, a VR não se apresenta somente num ecrã bidimensional, e, pelo contrário, fornece um universo tridimensional.

Cedo Shaw reconheceu a potência desta inovadora técnica e rapidamente tornou-se uma figura fundamental no desenvolvimento da arte interativa, bem como na disseminação das técnicas de realidades alternativas no campo artístico. Aliás, mesmo antes de trabalhar com aparelhos eletrónicos, o artista já manifestava o desígnio de centralizar a criação artística no espectador e proporcionar-lhe situações e experiências cada vez mais interativas imersivas.

Assinale-se, brevemente, que o conceito de imersão, embora seja principalmente utilizado no contexto da VR por relação a objetos tridimensionais e criações espaciais, teve a sua origem na imagem panorâmica, criada em 1787, mas somente utilizada em contextos industriais até ao séc. XIX, quando se instituiu enquanto um media de imagem que combina arte, ciência e tecnologia. Contudo, é com a VR que se firma a imersão e, como demonstra Shaw, é com ela que se dá "forma à quarta dimensão que consiste no espaço entre a obra de arte e o espectador" (Shaw, 1997, p. 150). Hansen (2004, p. 90) relata, inclusivamente, que Shaw identificou ser no cruzamento das esferas, real e virtual, ou seja, onde a informação ganha corpo, que se dá um "domínio absoluto de auto-afeção". Este, em semelhança ao *infra-mince* de Duchamp, apela-se de "plenitude *infraempírica*", e, não sendo visível, é sentida (Hansen, 2004, p. 90). Como exemplo, na obra *In the Legible City,*[82] criada por Shaw e Dirk Groeneveld, entre 1989 e 1991, o espectador torna-se ator e, embora guiado por uma imagem projetada, é ele que a desenvolve, através das suas ações.

[82] Esta peça foi pela primeira alguma vez criada com um sistema de visualização e interação, concebido por Shaw na plataforma *EVE – Extended Virtual Environment*[82], apresentada ao público, pela primeira vez, no ZKM, em 1993.



Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988–1991. Bicycle interface, computer (SGI Indigo II Maximum Impact), operating system (IRIX), custom software, computer (PC), operating system (Linux), custom software, custom-made electronics, TFT monitor, projector, concave projection surface, Installation dimensions variable. Installation view ZKM | Karlsruhe, 2019. ZKM Collection. © Jeffrey Shaw, Photo © ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Photo: Tobias Wootton.

Em *In the Legible City*, o artista "exemplificou tendências na arte eletrónica", redefinindo a relação entre o corpo e o espaço, ao mesmo tempo que demonstrou que a tecnologia de VR e a perspetiva na primeira pessoa podem constituir experiências estéticas (Bolter & Grusin, 1999, p. 145). Identificou que o virtual é uma qualidade da vida humana, ou seja, não é equiparável à tecnologia, nem é um sinónimo de digital (Hansen, 2004, pp. 50-51). Shaw é, aliás, um dos artistas mais relevantes no que se poderá apelar de virtualização do corpo humano. Em 1998, uma segunda versão da obra intitulada *Distributed Legible City*, foi já concebida para multiutilizadores que se encontram uns com os outros, representados por avatares, e comunicam através de microfones e auscultadores.

Como indica Hansen (2004, p. 86), a VR é propícia a um particular efeito estético da imersão. Acrescenta-se que Shaw inscreveu na VR, não somente o corpo do espectador, mas também ambientes cinematográficos, expandindo-os (Hansen, 2004, p. 51). No decurso deste processo, anulam-se dois modelos artísticos basilares e repercutidos durante décadas, por um lado, a imobilização da imagem, no museu, e, por outro lado, a imobilização do espectador, no teatro ou no cinema. Ou seja, na obra de Shaw, e nos processos tecnológicos de realidades

alternativas, resolve-se o antagonismo entre as duas condições (Groys 2002, p. 294). Ocorre que embora a VR dê continuidade à (imóvel) tradição do ecrã,[83] possibilita e sugere, simultaneamente, o movimento do espectador (Manovich, 2001, pp. 111-112). Ademais, e recorrendo novamente a Shaw, o panorama e a janela de visualização, equivalente à tela do cinema, fundem-se numa única interface híbrida, a partir da qual se concretiza uma interação complexa com a imagem, explorando a tensão entre representação e ilusão.

Como indica Himmelsbach (2020), "Na realidade virtual já não há qualquer distância ao universo apresentado que se experiencia. Encontramo-nos nele, e tornamo-nos o centro do universo criado digital" [84] (p. 37).

A VR anula, então, a distância entre o objeto e o espectador. Recorrendo, desta vez, a Hansen (2004, p. 189), "O que é, com efeito, a VR, senão um filme-no-cérebro, um filme sem espectador externo, um filme que coincide *exatamente* com a atividade cerebral contínua do seu intuitivo "interno espectador"?.[85]

Como consequência, e paradoxalmente à dinâmica do coletivo, grande maioria das obras de VR, mesmo quando expostas num espaço partilhado por outros, caso de museus e galerias, isolam o espectador. Como apontam Bolter e Grusin (1999), a VR é o medium que melhor expressa a definição contemporânea do "self", do ponto de vista individual, o que se relaciona com políticas contemporâneas conservadoras e individualistas, bem como a afirmação do indivíduo, da autonomia e do território pessoal. Consequentemente, o espaço da VR redefine, de certo modo, o ego (Bolter & Grusin, 1999).

Contudo, é precisamente esse isolamento que conduz à imersão da obra de arte. Como exemplo, indique-se a exposição *Electric*, em 2020, no Museu de Arte Contemporânea de Serralves. Numa sala negra, com sete cadeiras equipadas com óculos 3D, oferecia-se a experiência de diferentes realidades, todas criadas a partir do mundo natural e posteriormente manipuladas e alteradas digitalmente. Mediante a utilização do dispositivo, o espectador era convidado a abandonar o espaço físico do museu e a ingressar em universos paralelos, virtuais imersivos. Assim se constroem experiências que sugerem um *disembodiment* (Bolter & Grusin, 1999, p. 251) do espaço, da visão e do próprio indivíduo, pois operam através da desconexão do corpo físico, sustentando-se, ao invés, no processo mental. Recupera-se e rompe-se, em

[83] Ressalva-se que se reconhece que desde esta consideração de Manovich os avanços tecnológicos têm vindo a permitir criações de VR mais dinâmicas e livres dos limites de um uno ecrã, como, aliás, se prosseguirá a indicar.
[84] "virtual reality means experiencing works of art, instead of merely viewing them. In virtual reality, there is no longer any distance from the presented world we experience. One is in the middle of it and becomes the center of a digitally created world"
[85] What, indeed, is VR, if not a movie-in-the-brain, a movie with no external spectator, a movie that coincides *exactly* with the ongoing brain activity of its intuitor or "internal spectator"?

simultâneo, com o ponto de vista cartesiano, através de uma separação e simultânea junção do físico e do mental.

Embora se identifique que a ligação física do corpo humano aos media fosse já sugerida no séc. XIX, no decorrer do progresso e da disseminada utilização dos media eletrónicos, e novamente convocada na primeira metade do séc. XX, com a revolução das comunicações (Carvalhais, 2016, p. 21), somente nos últimos anos é que surgem tecnologias que concretizam a plena ligação entre o objeto, ou a obra de arte, e o corpo humano. Aproximam-se tanto o espectador e a criação artística, quanto o humano e a tecnologia. A imersão[86] proporcionada não é somente artística, mas também tecnológica.[87]

No enquadramento artístico, urge constatar que a fluidez e a tradutibilidade dos novos media digitais, sobretudo, das realidades virtual, aumentada e mista, a *tangible user interfaces* ou a *tangible interactives*, produzem diferentes experiências sinestéticas sem centralidade num só campo de experiência sensorial. Portanto, se outrora a experiência estética estava condicionada a ser ora háptica, isto é, tátil, ora ótica, as tecnologias digitais permitem a sua conjugação, num mesmo instante, ou em contínua alternância (Campanelli, 2010, p. 136). Pense-se, por exemplo, numa obra apresentada em ecrã *touch* que, embora predominantemente visual, requer, também, o toque, portanto, a ação física do espectador. Ou seja, as novas tecnologias transitam do olhar para a ação. O visível (ou a imagem) deixa de constituir o principal material sensível da experiência sensorial (Mondzain, 2015, p. 19).

Os hiperobjetos são particularmente propícios a provocar múltiplas reações e sensações, e as situações e os cenários por si criados dirigem-se tanto à dimensão física, como à visual e à auditiva. A recepção das obras dos novos media processa-se, então, mediante um complexo sistema dinâmico de várias ações, através de múltiplas *layers* de informação, contacto e experiência. Cruzam-se tempos e espaços, propõem-se novas formas de existência e estabelecem-se múltiplas relações, tanto com a obra, como com o espaço e com o outro. Em suma, os hiperobjetos conduzem a experiências, elas mesmas, híper.

Observe-se, como exemplo, *Quantum Memories*[88] (2020) obra de Refik Anadol, que reage à presença e ao movimento do público, convidando-o a entrar num universo simulado, através de uma experiência interativa. A peça, gerida por inteligência artificial e computação quântica,

[86]Mark J.P. Wolf (2017) compreende que se dá uma imersão tão física, quanto perceptiva e conceptual, e identifica um processo desde a absorção num dado conteúdo, à imersão e, se esta última for bem-sucedida, à saturação, isto é, a total contaminação do espectador.

[87]A relação entre humano e máquina é explorada em obras tais como *Exoskeletan*, de 1998, de Stelarc, na qual o artista se situa no centro de uma complexa estrutura de cabos e ligações eletrónicas, a qual coloca em movimento e utiliza enquanto extensão do seu corpo.

[88] A obra foi desenvolvida propositadamente para a National Gallery of Victoria Triennial (Melbourne, Australia), em 2020.

produz algoritmos e compõe vídeos a partir de mais de 200 milhões de imagens capturadas através do *Google Search*. O resultado é uma reprodução em ecrã LED, ativa e dinâmica, em tempo-real e em constante transfiguração.



Anadol, *Quantum Memories* (2020)

Destaquem-se, porém, os processos de computação fisiológica[89]cujas aplicações e técnicas de *body tracking* e *body-focused* são concebidas com o específico intuito de se relacionarem e aplicarem ao corpo humano. As três vertentes mais desenvolvidas são a afetiva, a cognitiva e o *biofeedback,*[90] este último cuja função é, tal como a sua designação indica, obter um *feedback*, uma resposta, uma reação, do corpo humano.

Evidenciam-se, igualmente, as qualidades e os potenciais estéticos do próprio ser humano. Sendo o corpo do espectador incorporado como recurso expressivo, e utilizado como medium,

[89]Assinale-se que através destas práticas artísticas a arte pode funcionar como plataforma exploratória das novas tecnologias. Os mesmos processos utilizados para na arte servem estudos informais das interações entre humano e computador, e humano e tecnologia. Portanto, a criação artística pode contribuir para o avanço e para a investigação das plataformas de interface e de tecnologia fisiológica.

[90] Há diversas medidas de fisiologia, desde o nível de excitação e de contentamento do utilizador à atividade, à posição e ao movimento do olhar, a medição da temperatura do corpo através da pele, dos reflexos e contrações dos músculos medidos pela eletromiografia, ou, ainda, a monotorização da atividade cerebral. Existe, ainda, uma área somente respetiva à neurologia, da qual decorre a intitulada arte neurofisiológica que possibilita interações entre o cérebro, o sistema nervoso, o computador e, pois, a obra de arte.

torna-se passível de compreender enquanto um dos elementos estéticos que compõem a obra. Poderá, inclusivamente, distinguir-se o corpo como nova materialidade do objeto artístico. A partir daqui, diluem-se as barreiras entre os vários intervenientes e dificulta-se a separação entre obra, autor e espectador, conceitos que se problematizam.

Reforça-se a consideração de que as obras de arte dos novos media tecnológicos são, na sua maioria, produtos da relação entre artista e espectador. Autor e leitor tornam-se colaboradores. Declara-se, também, que se ergue uma nova etapa do que já havia anunciado Benjamin em 1935, a transição da aura do visual e da imagem para o que se estabelece entre a obra de arte e o espectador. Bourriaud (2012, p. 84) compreende, inclusivamente, que a aura da obra transita para o espectador. Com efeito, se a fotografia tornou acessível a todos registar e republicar, e o espectador tornou-se colecionador, documentador e distribuidor, com as novas tecnologias, é o corpo que informa as interfaces mediáticas. Aliás, como acrescenta Hansen (2004, p. 23), isto determina igualmente o conceito de medium e o espaço-tempo da informação, ou seja, onde decorrem as novas estéticas dos novos media.

O espectador dos novos media controla o fluxo temporal da arte, isto é, o tempo da obra, da sua manifestação e da sua expressão, bem como da experiência desenvolvida. De certo modo, então, a tecnologia permite recuperar o controlo do tempo, após ter sido corrompido pela aceleração que a própria causou (Hansen, p. 304, 2006).

Multiplicam-se os projetos curatoriais com os quais o espectador determina o seu próprio percurso, ou, mesmo, participa na construção da exposição e das obras. Projetos como *Beyond Matter*, como se verá adiante, permitem, inclusivamente, experienciar a arte num contexto e num ambiente à escolha, exterior e paralelo aos contextos institucionais.

Também serve de exemplo a exposição comissariada por Weibel, *You_ser: The Century of the Consumer* (2007-2009), apresentada enquanto "dominada, editada, orientada, gerada e centrada no utilizador" onde se ofereceu "um amplo conjunto de opções participativas" para editar, compor, comissariar e gerar (*fieldbook*, 2008, p. 7). Tal como anunciado, o projeto debruçou-se sobre o espectador que, após a emergência da internet, gera o seu próprio conteúdo e passa de receptor a utilizador. Através de várias áreas, apresentou-se a constituição deste novo espectador, ao longo do tempo, desde o objeto e das instruções do seu uso, com figuras como Duchamp, à música, com Cage, à ação e à participação da audiência e a arte dos media, à emancipação da audiência e, por fim, ao visitante enquanto utilizador. Aliás, poderá compreender-se que, tal como afirmado no *fieldbook* (2008, p. 5), "A audiência torna-se o conteúdo". E, ainda, se "O museu e o artista clássico são quem fornece", agora, é "o consumidor

emancipado quem entrega o conteúdo" (*fieldbook*, 2008, p. 6). Os utilizadores tornam-se, portanto, "prósumidores" (pro/dutores e con/sumidores)" (*You_ser: The Century of the Consumer fieldbook*, 2008, p. 6).

Paralelamente, a progressiva afirmação do espectador no contexto artístico destabiliza o sistema da arte, desde logo, na alteração do lugar e do poder de cada um dos seus intervenientes. Como explicam Couchot e Hillaire (2003, pp. 111-112), sendo a obra de arte digital produto de uma multitude de coautores, passível de atualizar e modificar por qualquer um, sugere-se a anulação do autor.[91] Não se trata, porém, da "morte do autor", mas antes do seu reposicionamento. Até porque, ressalva-se, o espectador desconhece a totalidade do processo de criação e de produção da obra e mesmo nas interfaces mais interativas age, sempre, a partir das ferramentas que lhe são fornecidas e de acordo com os modelos que lhe são propostos.

Reforça-se, portanto, que qualquer medium e meio de comunicação, consiste numa ferramenta de autoridade definida por um emissor e um receptor e a diluição da barreira entre os dois lugares não implica a anulação de nenhum deles. Ademais, embora a visualização e a disseminação sejam facilitadas no *online*, nas redes e na internet, ou seja, em espaços de contínuas audiências, nem todos os utilizadores se tornam produtores, e a maioria permanece no lugar de consumidor (Manovich, 2009, p. 68). Como afirma Manovich (2001, p. 161), "nenhum objeto de novos media é gerado quando o utilizador segue um hyperlink para outro Website, ou utiliza a telepresença para observar ou agir em localização remota, ou comunica em tempo real com outros utilizadores". A interação está "confinada a ser algo secundário" (Lyotard, 1991, p. 128). Como explicita Eco, o leitor tem à sua disposição "um inventário de possibilidades cuidadosamente determinadas e condicionadas de forma que a reação interpretativa não escape nunca ao controlo do autor".[92] Ou seja, o espectador somente dá continuidade a um processo iniciado pelo artista.

Em conclusão, o utilizador da obra de arte é, sempre, um participante que opera num programa definido e gerido com regras administradas pelo artista, pelo curador ou pelo museu. Como tal, encontra-se inserido e limitado a um sistema idêntico ao social. O espectador dá continuidade a um processo que não foi determinado por ele, mediante condições que lhe são exteriores e independentes.

---

[91] "L'oeuvre, qui devient alors, dans quelques cas plutôt rares, le produit d'une multitude do coauteurs interfacés, peut s'actualiser sur chaque écran, au même instant, et être modifiée par chacun. Certains artistes ou théoriciens vont même jusqu'à soutenir l'idée d'une disparition totale de l'auteur".

[92] Le lecteur a simplement à sa disposition un éventail de possibilités soigneusement déterminées, et conditionnées de façon que la réaction interprétative n'échape jamais au contrôle de l'auteur.

Portanto, recorrendo a Manovich (2001, p. 124), o conceito de autor aplicável ao espectador é o mesmo da "lógica das sociedades industrial avançada e pós-industrial, nas quais praticamente todo os atos práticos implicam escolher a partir de algum menu, ou de um catálogo ou de uma base de dados". Bourriaud refere, inclusivamente, que a democracia interativa gerada pelos vários canais de comunicação é uma ilusão. Portanto, não há completa liberdade para o espectador.

Poderá, inclusivamente, questionar-se a própria perda de autonomia da arte. Recorrendo a Latour e Weibel (2007, p. 107), o objeto estético colapsa face à interatividade, pois os "objetos" e "campos objetuais" tornam-se, exclusivamente, meios de ação. A obra torna-se, novamente, uma "prática de serviço", uma "construção social" (Latour & Weibel, 2007, p. 107) perdendo, uma vez mais, a autonomia pela qual se havia lutado ao longo do tempo.

Observe-se que a ideia de uma democratização da arte por meio da interatividade tecnológica é análoga à utopia do surgimento da internet, do ciberespaço. A recordar, a promessa do digital fora sustentada na convicção de que a tecnologia estaria ao alcance de todos e instituiria um sistema de divulgação autónomo e sobreposto à distribuição individual, resultando num efeito democrático. Porém, tal como o entendimento da internet enquanto lugar de igualdade social, a democratização da esfera da arte pela tecnologia digital é, sobretudo, utópica.

Na democracia, na arte, na sociedade ou na política, na esfera pública real e na virtual ou nas redes sociais, a ação nunca é absolutamente autónoma, senão mais ou menos condicionada. Já Duchamp havia reconhecido que independentemente da validação da obra de arte por parte do artista e do espectador, seguia-se um outro processo de validação da obra, por parte das "autoridades, os conhecedores e os espíritos superiores" (Duchamp, 1961). Enfim, prevalece, sempre, uma hierarquia.

Acrescenta-se que o próprio termo *medium*, enquanto tecnológico e ligado à comunicação de massa, é referente tanto aos dispositivos rádio, televisão e jornal, portanto, enquanto ferramenta política, ideológica e opressiva. Enquanto tal, carrega, em si mesmo, um caráter burocrático de regulamentação da cultura (O'Neill, 2007, p. 110).

Se, por um lado, com os novos media e a internet "emergem novas formas de ação, que dão poder e suportam a emancipação do indivíduo e fomentam a participação cívica" (Weibel, 2016, p. 535), por outro lado, as novas tecnologias são instrumentos de controlo. Por exemplo, no inicial projeto de *Les Immatériaux*, contemplara-se a possibilidade de entregar a cada visitante um cartão magnético que registaria o seu percurso, para fins de registo institucional (Hudek, 2009). Nos últimos anos, os instrumentos de monotorização, localização ou controlo de

utilizadores levantam questões éticas, tanto quanto as obras que se ligam ao corpo do espectador.

Não obstante, como afirma Lyotard (1984, p. 33), no regime da tecnociência, onde imperam as dinâmicas da interação, embora o predomínio da política estatal e do estado totalitário não chegue ao fim, é consideravelmente reduzido. A participação ativa e decisiva do espectador, mesmo que determinada pelo artista, impõe a descentralização da autoria e da autoridade deste último. Não as anula, mas dilui-as, tornando-as difusas. Para tal contribui o poder crescente do próprio hiperobjeto, o que afeta, igualmente, a instituição e, pois, o curador. É, aliás, precisamente aqui que se sustenta a problemática central desta investigação, isto é, na limitação da ação da curadoria, que se traduz na queda da sua autonomia.

Segunda Parte
A Autonomia da Curadoria

A curadoria, tal como a arte, é objeto de sucessivas reconfigurações ao longo do tempo, e o seu percurso é irregular, marcado tanto por progressos, como por recuos, por continuidades e interrupções. Redefine-se, uma e outra vez, de acordo com os vários contextos e circunstâncias, nomeadamente, artísticos e culturais, mas também filosóficos, sociais e políticos. No enquadramento da presente investigação, destacam-se os últimos anos, durante os quais a curadoria tem sofrido e manifestado o impacto do desenvolvimento tecnológico e a expansão dos novos media na esfera da arte. As problemáticas a partir daqui instauradas, destabilizam o lugar da curadoria e do curador. Como afirmou O'Neill (2018, p. 144), independentemente de mais de trinta anos de contínua e crescente produção e debate curatoriais, prevalece a contestação da existência e da legitimidade da curadoria enquanto campo próprio.

Sendo múltiplos, móveis e ativos, os hiperobjetos evidenciam as condições contemporâneas, exigindo uma curadoria flexível, prática, comunicativa, híbrida e, precisamente, híper. O comportamento e as caraterísticas destas obras de arte, especialmente as suas ambíguas materialidades e propriedades, inauguram modelos expositivos e quadros recetivos e experienciais que divergem largamente dos que se antecederam. Rejeitam-se, portanto, os modelos expositivos nos quais a prática da curadoria se sustentou durante décadas.

Ao mesmo tempo, tratando-se de objetos complexos e que divergem, largamente, entre si, reafirmam o papel e a autoridade do artista dentro do contexto institucional. Também, enquanto entidades reativas e relacionais, sugerem um espectador cada vez mais autónomo. Estas duas condições, especialmente em conjunto, destabilizam a prática curatorial, especialmente, descentralizando-a do curador. Especula-se, então, que os hiperobjetos determinam o fim da autonomia da curadoria.

No âmbito desta discussão, analisa-se a entrada e a ação dos novos media no contexto institucional, sobretudo como continuidade da reconfiguração dos modelos expositivos desde a rutura do modernista *white cube*. Paralelamente, reconhece-se a importância da atividade artística que se processa na internet e que também interfere com a prática curatorial.

No entanto, requer-se começar por identificar e esclarecer em que consiste a curadoria e qual o seu lugar no panorama artístico contemporâneo. Para tal, retrocede-se à sua legitimação enquanto atividade central no campo artístico e, portanto, à afirmação do curador. Avalia-se, também, o papel que, nesta matéria, o autor da obra detém, considerando, nomeadamente, a recente figura do "artista-curador". Observa-se, ainda, a sucessiva redefinição da exposição, a qual se designa como o lugar principal da curadoria, onde se manifesta e se concretiza, tanto quanto da própria arte.

2.1. **O Lugar da Curadoria.**

Como indica Ulrich Obrist (2018), a curadoria serve a arte e o curador deve servir o artista. Como tal, a importância da prática detém-se na exposição tanto da obra, como da vontade do seu autor (Ulrich Obrist, 2014). Ora, tendo como finalidade principal disponibilizar as obras para a sua apreciação por parte de um público, o curador situa-se entre a arte, a instituição e a audiência. Funciona como interface (Graham & Cook 2012, p. 10) para esses três pilares do sistema artístico. Por conseguinte, a curadoria molda a experiência do espectador (Smith, 2012, p. 35). Deste modo, quando comparados aos teóricos, críticos ou historiadores, os curadores encontram-se mais próximos e numa relação menos mediada da produção artística, do artista (Smith, 2012, p. 182) e do espectador.

O curador é identificado como quem seleciona, apresenta, dissemina, distribui e dá a conhecer a arte, firmando-se como mediador, facilitador, intermediário e produtor (Fowle, 2007, p. 16). Cabe-lhe, portanto, criar e sustentar todos "os canais de comunicação entre as partes envolvidas", isto é, os artistas, a equipa, o painel da instituição de acolhimento, doadores e patrocinadores, a imprensa, membros de audiências, etc. (Verwoert, 2010, p. 24). Enquanto tal, o curador é responsável pelo que medeia o encontro entre espectador e obra, donde, tudo o que se projeta e concretiza no espaço expositivo, desde a disposição e a exibição dos objetos, aos textos de que os acompanham, bem como a quaisquer atividades e programas paralelos.

Porém, nos últimos anos, têm vindo a atribuir-se inúmeros novos significados à curadoria, não somente por relação e consequência do alargamento e do desdobramento da prática artística, mas também na sua aplicação a uma imensidão de contextos. O conceito *curador* é, por exemplo, utilizado para nomear o organizador dos mais diversos eventos (Ulrich Obrist,

2014, p. 23), tais como festivais. E, embora este panorama conduza à dispersão e, eventualmente, à indefinição da prática da curadoria, a sua circunscrição à exposição dos objetos é, com efeito, insuficiente. Deverá refletir-se, como propõe Bönisch (2021):

> pode um processo complexo como a curadoria ser generalizado? Podem, a partir dele, estabelecer-se regras que incorporem não apenas as secções administrativas, bem como a gestão da exposição, e a especialidade profissional do curador num determinado assunto? É a curadoria, em grande parte, individualizada e moldada pelo génio do curador? Será que a generalização deste conhecimento especializado mina a assinatura da exposição e, inevitavelmente, conduz a uma normalização do espaço dos museus de arte?[93] (p. 145)

Assinala-se, no entanto, que esta amplitude do campo tanto quanto a admissão do potencial da curadoria para além do ato de *curar* objetos e artefactos são recentes (Ulrich Obrist, 2018). Aliás, a atividade ainda é predominantemente associada ao que Ulrich Obrist (2014, p. 26) apela de "ritual moderno cultural", isto é, a conceção das exposições e o tratamento de artefactos e objetos classificados enquanto valiosos e testemunhos de capacidades criativas.

Sendo a origem etimológica do latim "curar", traduzida pela língua inglesa como “cuidar”, o curador foi, desde início, considerado o "guardião" da arte. Em 1661, estabeleceu-se como aquele que "está encarregue de um museu, livraria, zoo ou outros espaços de exposição" (Fowle, 2007, p. 10). O termo é, porém, mais ou menos qualificado entre culturas. Por exemplo, *kurator* em alemão não significa guardião, nem está estritamente ligado à instituição. Citando Horwath (2008, p. 42), é a “mente por trás da exposição”. Esta última leitura corresponde, portanto, a um ponto de vista mais atual.

Porém, embora fundamentalmente circunscrito ao campo da exposição, cedo se reconheceu que o curador se situa e move entre áreas, disciplinas, espaços e públicos. Encontra-se inserido na vasta rede do sistema da arte, em relação e em codependência com artistas e instituições, com o mercado e, mesmo, os *mass media*. O próprio estatuto do museu, tratando-se de uma instituição privilegiada no campo da comunicação, e consistindo num lugar central para a apresentação e a instrução da cultura às massas, assume um serviço público e exige aos

[93] “can a complex process like curating be generalised? Can rules be established from it that incorporate not only administrative parts, such as exhibition management, but also the curator’s professional expertise on a certain matter? Is curating probably strongly individualised and shaped by the genius of the curator? Does a generalisation of this specialised knowledge undermine the exhibition’s signature and inevitably lead to a normalisation of the art museum landscape?”

curadores que desempenhem várias funções políticas e sociais. Serve de exemplo o curador francês, cargo instituído pela École Nationale d'Administration de Paris, enquanto figura académica, encarregue de trabalho administrativo e educativo, ao mesmo tempo sendo responsável pela aquisição e pelo cuidado das obras. Em Inglaterra, por sua vez, o curador fora designado como aquele que comanda os museus nacionais autónomos de fundos, o que, consequentemente, permitiu que a política regente das instituições fosse a intelectual (Francis, 2008, p. 43).

Em resultado, desde a fundação do título de curador, que lhe são exigidos conhecimento e competências não somente nas disciplinas da arte, tais como a História, a Teoria e a Crítica de arte, mas também em várias outras áreas tais como a direção, a gestão e a educação. Portanto, em semelhança à instituição onde opera, a curadoria estabeleceu-se como função pública, com elevada responsabilidade social, e mesmo política, mas sobretudo educativa, especialmente no âmbito da disseminação de conhecimento cultural ao público. Ora, se, por um lado, tais condições, e mesmo imposições, cimentaram o reconhecimento do curador enquanto governador da cultura, por outro lado, condicionaram-no e mantiveram-no subjugado aos poderes institucionais, sobretudo, aos departamentos administrativos e diretivos dos museus. Estabeleceu-se, inclusivamente, que a principal responsabilidade do curador é perante a administração que o contrata (Well, 1990, p. 99).

Pode, inclusivamente, indicar-se um paralelismo entre a figura do curador e o artista produtor de Benjamin, o qual produz de acordo com um quadro social com o qual se preocupa, e pelo qual é condicionado. Desde logo, embora se cultive a ideia de que as narrativas e os enunciados do museu são definidos pelo curador, uma série de procedimentos e etapas que precedem as exposições, eram-lhe, até recentemente, vedados. Tal é o caso da atribuição de valor e de significado às obras, bem como o seu enquadramento nos contextos físicos e conceptuais das coleções dos museus, através de processos tais como o registo, a documentação e a classificação (Hooper-Greenhill, 1992, pp. 124-125). Mais recentemente, porém, as coleções são, frequentemente, organizadas pelo curador principal da respetiva instituição, e nas exposições temporárias e itinerantes, a seleção, gestão e toda a orientação das obras é, habitualmente, parte do processo curatorial.

Paralelamente, se, no museu moderno, os modelos discursivos e de classificação constituíam as bases dos sistemas de disposição dos objetos (Hooper-Greenhill, 1992, p. 128), à medida que a criação artística contemporânea se desvincula de enunciados pré-estabelecidos, a curadoria liberta-se também de quadros históricos, das demarcações das coleções e mesmo

dos modelos das próprias instituições. A partir daqui a prática curatorial adquire maior liberdade criativa e de ação e, progressivamente, autonomiza-se dos poderes institucionais. Paralelamente, mediante a emancipação e o alargamento concreto da prática curatorial, surgem diversas nomenclaturas tais como *portfolio* curador, curador administrativo, curador crítico, curador produtor e curador comissionador (Morris, 2001, p. 14).

Porém, este desdobramento da figura do curador não só contribui para a expansão e o desenvolvimento da profissão, como também conduz à sua dispersão e indeterminação, tanto quanto da própria área da curadoria. Para tal, contribuem, ainda, a falta de estudo da prática e a ausência de uma teoria que lhe seja dedicada. Isto poderá justificar-se, por um lado, pela recente temporalidade da legitimação da curadoria no sistema institucional e, por outro lado, recorrendo a Ulrich Obrist (2014, p. 59) por uma "extraordinária amnésia" da história das exposições. Explica-se que o estudo e o discurso da arte são predominantemente sustentados e desenvolvidos a partir das obras e dos artistas, o que resulta na ocultação das exposições, e, consequentemente, da prática curatorial.

Constata-se, porém, que a arte do final do séc. XIX até aos dias de hoje encontra-se estreitamente entrelaçada na história das exposições. Com efeito, o discurso estético do séc. XIX organizou-se sobretudo em torno do espaço expositivo (Krauss, 1996, p. 133). Já no séc. XX, a maioria da arte foi apresentada, legitimada e disseminada, precisamente, em contextos expositivos e as vanguardas dos anos 1910 e 1920 são passíveis de analisar enquanto uma multitude de encontros e exposições.

Mais recentemente, no contexto contemporâneo, a exposição é passível de reconhecer enquanto meio principal através do qual a arte é mediada, experienciada e historicizada. Como indica O'Neill (2018, p. 148), é na sua exposição que a obra de arte passa do privado para o público, do conceito para a realização, entra no "aqui e agora".

Sendo determinante na forma como as obras são percepcionadas, interpretadas e experienciadas, a exposição é designada enquanto lugar de excelência, onde a significação da arte é estabelecida e preservada. Em suma, é considerada fundamental na determinação tanto do significado como do estatuto dos objetos. A exposição é, portanto, não somente um objeto mediado pelas instituições e pelos curadores, mas também é, ela mesma, mediadora.

O caráter comunicativo da exposição traduz-se, também, nas suas várias vertentes estabelecidas ao longo do tempo, tais como a mostra das coleções das instituições, a ativista e política, e a vocacionada para desenvolver sensações e experiências visuais, percetivas e físicas ao espectador (Filipovic, 2018). Consiste num contributo fundamental para o desenvolvimento

da produção artística na medida em que lhe atribui contexto, lugar e suporte, ao mesmo tempo que, recorrentemente, é utilizada enquanto lugar de criação e produção. Com efeito, o discurso gerado e apresentado ao público na ocasião da exposição não se constrói, determina e depende apenas a partir dos objetos que se expõem, mas igualmente da estrutura, da constituição e do modelo expositivo desenhados e adotados. Aliás, os próprios percursos, textos de parede e folhas de sala, correspondentes a um modelo expositivo estabelecido desde o séc. XIX, tratam-se de ferramentas que elaboram e determinam significados e interpretações.

Destacam-se alguns exemplos particularmente marcantes e influentes no percurso da arte, nomeadamente o Museum of Modern Art de Nova Iorque, fundado em 1929, cujas exposições tiveram um papel central na apresentação e na divulgação das vanguardas modernistas. A sua ação foi especialmente importante considerando que o Modernismo se iniciara na Europa, e, no decorrer da Segunda Guerra Mundial testemunhou-se a emigração de inúmeros artistas, tais como o surrealista André Masson, para os Estados Unidos da América. O MOMA foi vital inclusivamente no estabelecimento dos cânones do Modernismo, independentemente de um dos principais objetos de crítica dos modernistas ser, precisamente, a instituição da arte. Assinale-se como modelos modernistas aí cimentados, o *white cube*.

No contexto da presente investigação, ou seja, relativamente ao percurso da arte dos novos media, indicam-se alguns exemplos de exposições particularmente marcantes. Um dos primeiros momentos a assinalar será a Bienal de Veneza de 1986, que destacou a relação entre arte e ciência, e incorporou várias tecnologias, o que, na época, era invulgar. De seguida, e de forma contínua, eventos tais como a *Documenta de Kassel* e a *Ars Electronica*, foram determinantes na validação e no reconhecimento das novas práticas e dos novos objetos no contexto artístico contemporâneo.

De igual modo, compreende-se como os próprios curadores têm a capacidade de interferir e de contribuir para o percurso da arte, quadro no qual se indicam figuras tais como Walter Hopps, que deu visibilidade a inúmeros artistas pós-guerra e concebeu as primeiras retrospetivas individuais de figuras tais como Joseph Cornell e Duchamp. Contudo, somente em meados do séc. XX é que se firmou o lugar do curador, e nos anos 1960, a curadoria enquanto forma criativa de mediação e produção orientada para uma individual, semiautónoma e autoral prática curatorial (O'Neill, pp. 36-37). Daí resultou um termo alternativo a curador, o *Ausstellungsmacher*, fazedor de exposições. Eclodiram as exposições que estabelecem uma relação simbiótica com o espaço e com a produção artística a nível conceptual, reflexos de uma curadoria mais ativa, criativa e integrada tanto na exposição como na sua mediação e

disseminação (O'Neill, 2012, p. 9). Como resultado, a curadoria instituiu-se, progressivamente, como campo ativo que se redefine e articula de acordo com a arte, mas também com as diversas relações que se processam na exposição, e os vários contextos nos quais se inscreve, como por exemplo, os diferentes espaços expositivos.

Neste contexto, destacam-se as práticas artísticas dos anos 1960 e 1970, tais como o minimalismo, a performance e a arte conceptual, que requerem uma particular atenção à instalação dos objetos bem como à legibilidade da exposição. Birnbaum e Wallenstein (2019, p. 13) situam, precisamente, na Arte Conceptual a emergência do "curador (pós)moderno", distinto do tradicional curador do museu. Explicam-no na medida em que, com o Conceptualismo, a exposição torna-se numa plataforma através da qual se comunicam ideias, se expõem mais do que objetos, e onde se criam "assemblages" de diferentes coisas. Anima-se, assim, uma "interseção de processos que se estendem para lá das delimitações da Estética, e incluem ciência, política, e o dia-a-dia"[94] (Birnbaum & Wallenstein, 2019, pp. 15-16). Esta descentralização do objeto artístico, a par da valorização da ação e do trabalho coletivo em rede, institui um cenário mais propício para a prática e a autonomia da curadoria. Instiga a criação e a produção, portanto, sugere um curador mais artista, e, igualmente, um artista mais curador, como se verá.

Entretanto, desde os anos 1960, com a valorização do conceito das obras em detrimento da fisicalidade do objeto, as práticas performativas e os *happenings*, somente materializadas e concretizadas mediante a presença física do artista, e a progressiva inclusão do espectador, reforçaram a afirmação da curadoria como parte integrante do processo artístico. Também se assinalam as instalações *site-specific*, na medida em que se concretizam, efetivamente, no espaço e reclamam um curador mais ativo, incentivando, mesmo, uma intervenção de cariz produtivo e autoral.

Depois, na década de 1990, a multidisciplinaridade e discursividade das exposições, acentuou a atividade da curadoria e potenciou, inclusivamente, o seu perfil comunicativo. A curadoria tornou-se "cada vez mais ativa, quase performativa e caracterizada por flexibilidade, conectividade, transformação, instersubjetividade, colaboração e híbridez" (O'Neill, 2012, p. 118). Tornou-se, assim, uma atividade proactiva, para lá da mediação e da disseminação da arte. Eventualmente, a curadoria começou a reconhecer-se enquanto ato artístico, como é exemplo a obra do curador Ulrich Obrist. Neste caso, afirma-se a curadoria como forma de auto-representação, e surge um curador-artista (Smith, 2012, p. 132), criador e produtor de

[94] "intersection of processes that would extend far beyond the traditional confines of the aesthetic, and include science, politics, and everyday life"

exposições, que problematiza o valor cultural tanto do artista como do museu. Aliás, como propõe Groys (2008, p. 50), o curador faz tudo que o artista faz[95], sobretudo o independente, isto é, aquele que não se encontra vinculado e, portanto, subjugado a uma instituição.

Indique-se a exposição *Les Immatériaux*, analisada em detalhe mais adiante, cujo projeto curatorial, teórico e filosófico terá, eventualmente, contribuído para a disseminação da figura "curador-autor", emergente, precisamente, na época da sua concretização. Foi ocasião de uma curadoria, precisamente, autoral, na qual a exposição foi utilizada como medium produtivo, criativo e comunicativo.

As exposições tornam-se, elas mesmas, em espaços de visibilidade e notoriedade do curador, e contribuem tanto para o desenvolvimento da arte, como da prática da curadoria. Destaque-se a *Documenta V*, de 1972, organizada por Harald Szeemann, figura central na consolidação da figura do curador e da sua autoridade, tanto quanto da sua ação criativa e autoral. Assinale-se que já antes da Documenta em causa, Szeemann havia rejeitado a função e o perfil mais burocráticos do curador. Ao invés de se dedicar à direção de uma instituição, criou um estúdio que apelou de *Factory*, em Tegna, na Suíça, onde concebeu exposições à parte dos sistemas institucionais e que problematizavam as práticas tradicionais do museu.

Situa-se em 1960 o reconhecimento da figura independente do curador, assinalada como *turning point* na história da curadoria, momento de "elevação da profissão" e cujo efeito fora uma certa subordinação por parte não só dos artistas, mas também dos críticos (Bismarck, 2018, p. 130). Sublinhe-se, a partir de Bismarck (2018, p. 131), que esta emancipação foi também estimulada por outros acontecimentos da época, tais como a globalização e a digitalização, e o incitamento a uma ideia de autopromoção, sobretudo por parte dos *mass media*. Esta última pode relacionar-se com a "cultura do *self*", assinalada previamente, e que, por sua vez, aponta para os novos media.

Por último, também contribuíram, para a institucionalização do curador e para o seu fortalecimento enquanto carreira iniciativas tais como a primeira pós-graduação em curadoria na Europa lançada no departamento Le Magasin, do Grenoble Art Center, em 1987, e, pouco depois, no Whitney Independent Study Program, o curso Curatorial and Critical Studies, dirigido por Hal Foster.

Ressalve-se que apesar da "declaração de independência" da curadoria, a prática permaneceu inserida nos contextos institucionais (O'Neill, 2012, p. 28). Não obstante, tornou-

[95] No entanto, embora Groys (2008, p. 50-51) caracterize o curador como "atraente e essencial", considera-o "normal", um "ateu" desprovido da aura do artista, e, enquanto tal, incapaz de dotar os objetos de *status* artístico, sendo que, pelo contrário, "abusa deles, torna-os profanos.

se, paulatinamente, mais crítica, dando origem ao que se intitula de "crítica curatorial"[96] (O'Neill, 2007, p. 37). A partir dos anos 1990, com a contínua afirmação da curadoria enquanto polo crítico, de debate e discussão, observa-se a uma "curatorial turn" (viragem curatorial). O próprio conceito *curatorial*, na língua inglesa, designa a curadoria como campo, ao invés de atividade. Aponta a sua *praxis* como uma vertente conceptual, de discursos e colaborações, que constitui "um modo de prática de investigação" (O'Neill, Wilson, 2015). Curadores juntam-se a artistas, comentadores, públicos, políticos, peritos escolares, entre outros, na constituição de um mesmo discurso público cultural (Smith, 2012 p. 163).

Pode aferir-se que, para tal, contribuem os recentes modelos expositivos, tais como as bienais e as feiras, onde o espectro da atividade da curadoria tende a expandir-se, a integrar mais práticas e funções, e, como tal, a relacionar-se, a dialogar e a agir em simbiose com outras áreas e disciplinas para lá dos limites do contexto institucional cultural. No caso dos dois exemplos referidos, assinale-se que consistem, também, em formatos propícios à liberdade criativa e à notoriedade do curador, consequentemente conduzindo ao reposicionamento e à reafirmação deste último na esfera da arte, especialmente importante nos dias de hoje, face à tendência do domínio do mercado e dos poderes institucionais.

Observe-se, especialmente, o curador da bienal, que articula a interrogação dos contextos espaciais e históricos com a internacionalização da exposição (Smith, 2012, p. 91). Fá-lo a partir de atividades que acompanham a exposição principal tais como eventos, palestras, seminários, conferências, visitas guiadas, ou *masterclasses*, os quais consistem, assim, em diferentes dispositivos de curadoria. A esta programação que acompanha as exposições pode intitular-se de "curadoria paralela", ou "para-curadoria" (Martinon, 2013, p. 12).

Por conseguinte, sobretudo no decorrer da disseminação destes novos modelos, verifica-se que a curadoria tem vindo a alterar-se e a transitar da museologia para uma metodologia orientada para o processo, mais focada em exposições temporárias e contextos específicos (Cook, 2008, p. 29). A curadoria ultrapassa, então, a dedicação exclusiva à realização e ao cuidado de obras de arte, desdobrando-se e expandindo-se. O'Neill (2018, p. 147) propõe, inclusivamente, analisar a curadoria enquanto constelação de atividades e práticas, formada como um campo de justaposições e simultaneidades de significações, formas, conteúdos e críticas. Paralelamente, também no decorrer do entendimento da curadoria enquanto prática de

[96] Assinala-se a distinção da "crítica curatorial", da "crítica institucional", esta segunda levada a cabo por artistas no âmbito da sua autonomização perante os poderes reguladores da cultura e que, geralmente, é também dirigida ao curador.

pesquisa, desloca-se a centralidade da exposição, da exibição dos objetos, como eixo da prática curatorial (O'Neill, 2018, p. 147).

A curadoria, especialmente a contemporânea, encontra-se inscrita numa ampla rede, num sistema, e, simultaneamente, é ela mesma passível de compreender como rede e sistema. Com efeito, como assinala Krysa (2008, p. 89), é fundamental aplicar ao campo da curadoria a ideia de sistema, sobretudo a dois níveis específicos: em primeiro, ao espaço físico onde se concretiza a exposição (o que se compreenderá melhor, de seguida, numa análise ao espaço expositivo), e, em segundo, por relação às várias técnicas e conceitos que se cruzam e agregam em resultado das próprias atividades curatoriais. Mais ainda, o termo "sistema" aponta para o entendimento da curadoria como prática coletiva, comunicativa e distribuída.

Simultaneamente, é esta curadoria plural e ativa em diversas dimensões e espaços, com cada vez mais intervenientes, que estabelece a atividade enquanto coletiva e colaborativa, em semelhança não somente às lógicas das práticas artísticas contemporâneas, mas também às dinâmicas do digital. Com efeito, Krysa (2008, p. 90) defende que a curadoria pode ser descrita nos termos da computação, e propõe os seguintes paralelismos: o espaço da produção curatorial e o computador, ou a rede; a obra de arte a ser comissariada e o programa que se auto-replica; e, por último, o processo curatorial, relacionado com o mecanismo do *software*. Descreve a curadoria como automática, dinâmica, colaborativa e redistribuída entre obras de arte, significados e relações (Krysa, 2008, p. 90). É, aliás, de acordo com esta perspetiva que se compreendem as recentes propostas de curadorias concretizadas a partir de processos de computação. Trata-se de curadorias predominantemente desenvolvidas a partir de processos de inteligência artificial, ou máquinas automatizadas (ML), que suportam o processamento de dados e estabelecem ligações entre diferentes obras de arte.

Assim o sugeriu o projeto *The Next Biennale Should be Curated by a Machine*, inaugurado na Liverpool Biennal de 2021, assinado pelo humanista digital Leonardo Impett, a curadora Joasisa Krysa e o coletivo de artistas UBERMORGEN. O título faz referência direta a um artigo publicado em 2003, no jornal *online e-flux*, *The Next Documenta Should be Curated by an Artist*, assim transpondo a problemática da curadoria para a tecnologia. Este último, dirigido por Jens Hoffmann, questionara o que aconteceria se artistas se apropriassem do território habitualmente reservado e controlado por curadores, em ocasiões da dimensão, por exemplo, da Documenta. De forma explícita mostrava não se tratar de uma crítica à curadoria das exposições em causa, mas de uma provocação relativa à curadoria exercida por artistas.

A primeira experiência da curadoria digital, desenvolvida, precisamente, a partir da bienal onde se apresentou, em Liverpool, recorreu ao processo da curadoria desta última, aos seus vários dados, obras, artistas e demais informações, para conceber um protótipo de sistema curatorial de inteligência artificial. Por fim, procurava-se especular que tipo de bienal, ou outra exposição de larga escala, poderia resultar de uma ampla análise e seleção de dados reunidos a um nível global, excedendo largamente a capacidade de um só curador humano.

Outra proposta a assinalar, a *Curator's Machine*, por Bönisch (2021, p. 136), projeto que procura reunir num mesmo sistema interativo a inteligência artificial (AI) e especialistas dedicados à pesquisa curatorial. Desenhado para aplicar a coleções digitais dos museus e à elaboração de projetos expositivos, o programa identifica padrões de relação e de semelhanças entre obras de arte e objetos, de acordo com as suas propriedades, inserindo-os numa rede de ligações e reescrevendo-os numa rede de semânticas, a partir daí, estabelecendo regras para a sua curadoria (Bönisch, 2021, pp. 140-142). Esta última, por sua vez, é gerada por uma *generative adversarial network* (GAN), uma programação treinada com inúmeras imagens para, posteriormente, ser aplicada a outros objetos.

Assinala-se que estas propostas, como indica Bönisch (2021, p. 143), levantam questões adicionais sobre a nossa compreensão da prática curatorial, nomeadamente o seu entendimento enquanto processual, ou seja, passível de desconstruir em etapas repetitivas e generalizadas com base em estudos de caso como pontos de dados.

Sublinha-se, ainda, a emergência de uma "curadoria imaterial", declarada por Krysa (2008). A proposta tem como ponto de partida o reconhecimento de que a curadoria é uma prática que facilita a produção do conteúdo cultural, informativo e afetivo, e opera, efetivamente, a um nível imaterial (Krysa, 2008, p. 91). O ponto de partida de Krysa é o conceito "trabalho imaterial" de Maurizio Lazzarato (1996), instituído no contexto das "novas formas de produção imaterial", tais como "produção audiovisual, publicidade, moda, produção de software, fotografia, atividade cultural" (Lazzarato, 1996, p. 336).

O conceito foi instituído por Lazzarato para designar as lógicas laborais que eclodiam na década de 1970, na economia pós-industrial, no decorrer de uma nova "técnica e político-subjetiva composição da classe trabalhadora". Identificou duas vertentes principais, ambas imateriais: uma que descreve enquanto "conteúdo informativo", isto é, que diz respeito às trocas entre os vários membros trabalhadores das grandes companhias industriais, e outra, correspondente à atividade produzida como "conteúdo cultural", ou seja, as "comodidades" que habitualmente não se classificam enquanto "trabalho", tais como a arte, a moda, o gosto, ou

mesmo a opinião pública (Lazzarato, 1996, p. 332). Lazzarato (1996, p. 133) compreendeu que esta nova forma de trabalho imaterial derrubava a dicotomia entre "trabalho mental e manual". Note-se que, neste contexto, também se processaria a redistribuição de poderes no campo social, podendo fazer-se um paralelismo com o artístico, pois à medida que o curador ajusta o seu lugar no sistema da arte, interfere e altera com os restantes elementos.

Ora, a importância da aplicação do conceito de imaterialidade à curadoria reside, como indica Krysa (2008), na atenção ao "trabalho investido no processo da curadoria e no trabalho investido nas obras elas mesmas", ou seja, enaltecendo a transformação nas relações de produção no processo curatorial, e para a curadoria enquanto prática cultural.

Ora, se, por um lado, a amplitude do campo e as várias propostas e definições da curadoria podem compreender-se enquanto formas de resistência de uma circunscrição da prática e da sua submissão às forças institucionais, por outro lado, o término da sua especialização que conduz à dispersão e à indefinição da curadoria. Propicia-se, inclusivamente, que qualquer um se afirme enquanto curador. Aliás, a própria génese da prática já o facilita na medida em que, como explica Smith (2012):

> a curadoria é o exercício do pensamento curatorial dentro das exigências práticas de fazer uma exposição, ora, qualquer um que o faça, está a fazer curadoria, artistas incluídos. (p. 136)

Com efeito, a abertura do campo torna-o suscetível de ser ocupado, especialmente considerando uma tendência generalizada para desdenhar a figura do curador por parte da comunidade artística. Retrocede-se ao séc. XIX, quando o artista Gustave Courbet, rejeitado pela Académie Royale Francaise de Peinture et Sculpture,[97] em 1855, instalou um *stand* com as suas pinturas em frente ao conceituado *Salon*. Ademais, o registo histórico prova que a prática da curadoria é precedida pelo trabalho de vários artistas que repensaram e redefiniram formas de concretizar exposições (Smith, 2012, pp. 103-104).

Convoca-se, uma vez mais, Duchamp, um dos primeiros artistas a comissariar exposições, como é caso da coletiva *International Exhibition of Modern Art,* no Brooklyn Museum*,* em 1927. Assinala-se que o interesse deste artista pelas exposições e pelo funcionamento das instituições, principalmente no que diz respeito à interferência de ambas com a arte, já se havia

[97] A recordar, fundada em 1648, fora a primeira instituição de arte francesa, vigente durante o Antigo Regime, instituída sob o reinado de Louis XIV, até que fora abolida, em 1793, na sequência da Revolução Francesa. Definiu inúmeros cânones artísticos e culturais. O seu *Salon*, influenciado pelo modelo italiano, estabeleceu-se enquanto lugar central da atividade cultural, de validação e reconhecimento dos artistas e, pois, da arte, no qual somente membros da Academia expunham, o que conduziu ao descontentamento da comunidade artística.

refletido na sua obra, nomeadamente em *Boîte en valise*, uma espécie de maquete de uma exposição passada do artista, com pequenas réplicas do espaço e das obras em questão. A peça problematiza a natureza da obra de arte e da exposição, ao mesmo tempo que afirma a curadoria como constitutiva da prática artística. Ademais, o próprio *readymade*, ao divergir formal e esteticamente dos demais objetos artísticos, não se enquadrava nos modelos expositivos então instituídos. Aliás, ainda hoje, trata-se de uma obra de arte que se apresenta a si mesma, mediante uma "não-curadoria" (Groys, 2008, p. 45), o que, como se analisará, tem continuidade com os novos media.

Foi, contudo, na segunda metade do séc. XX que se multiplicaram as iniciativas de projetos curatoriais concretizados por artistas, o que se especula que terá sido facilitado no decorrer da própria abertura do campo artístico, sobretudo com os primeiros movimentos contemporâneos e o crescimento das práticas colaborativas e participativas. Retoma-se o Conceptualismo, que fortaleceu a curadoria tanto para o artista como para o curador. Destaque-se a galeria The Lannis Gallery, mais tarde intitulada Museum of Normal Art, liderada por Kosuth, com o intuito de criar uma "área expositiva governada para e por artistas" (Kosuth, 1969). A galeria, inaugurada em 1967 era autónoma de curadores e de quaisquer poderes institucionais, e, como tal, as suas várias atividades ao longo dos anos constituíram exemplos de excelência do “artista-curador”. O coletivo que geria o espaço concretizou, ainda, algumas exposições noutros locais, com o mesmo princípio curatorial, tal sendo o caso da mostra *The Book As Art Work*, na Nigel Greenwood Gallery, em 1972.

Por certo, as exposições coletivas, sobretudo a partir dos anos 1980, na medida em que confluem vários objetos, interesses e questionamentos, requerem uma articulação própria e evidenciam a necessidade da intervenção e orientação do artista para a concretização da exposição. Nomeiam-se grupos tais como os *Group Material* e os *General Idea*. Assim, rapidamente, tornou-se recorrente a colaboração do artista no processo curatorial. Surgiram conceitos tais como “auto-curadoria”, relativo à conceção de exposições por artistas (Dietz, 1998), e “artista-curador”, proposto em 1988 por um grupo de estudantes da Goldsmith de Londres, na ocasião da exposição *Freeze* e que constitui o ponto de partida do fenómeno intitulado *New British Art*.

Um caso recente e relevante na presente investigação é a artista Liliane Terrier, que dirigiu a curadoria da sua obra na exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter,* no ZKM, em 2022. A peça, intitulada *Toutes les copies*, criada em 1985, descreve-se como conceptual, performativa e, ainda, *mix media*, considerando que integra um medium tecnológico, uma máquina

fotocopiadora. Exposta em *Les Immáteriaux*, em 1985, faz-se acompanhar de indicações e registos fotográficos que garantem a sua fiel execução. Não obstante, a artista exige supervisionar a sua construção, participar na mesma, nomeadamente atualizando alguns dos seus elementos, sobretudo os objetos que se dispõem no seu interior e que, nesta recente ocasião, foram adquiridos, pela própria, em Karlsruhe.

Sublinha-se, também, o quadro das novas tecnologias, no qual se testemunha uma nova etapa do artista curador, o que se justifica, desde logo, na medida em que a complexidade material, formal e mesmo conceptual dos objetos é mais facilmente gerida pelos seus criadores. Aliás, a arte dos novos media é, com efeito, liderada pelos artistas (Graham & Cook, 2010, p. 525), razão pela qual se poderá afirmar que os outros agentes que, previamente, detinham lugares de maior visibilidade e poder, tendem a tornar-se parte da audiência, inclusivamente os curadores e os críticos.

Posto isto, mediante a consideração de que a curadoria integra a produção artística, emergem um curador que assume a exposição como criação, e um artista que se dedica, adota e concebe estratégias curatoriais, metodologias e *designs* expositivos. Subvertem-se, então, os papéis e lugares, com o primeiro a ocupar um papel mais criativo, e o segundo, um mais institucional. Os conceitos artista e curador são problematizados e surgem propostas de termos mais globais, tal o "produtor de cultura", por O'Neill (2007, p. 118).

A ideia de que a instalação das obras "deve ser feita somente pelo fazedor de exposições" (Storr, 2003), parece ser, gradualmente, substituída pelo reconhecimento de que "o artista como curador e o curador como artista ocupam uma posição equivalente" (Smith, 2012, p. 223). Em consequência, torna-se cada vez mais comum a colaboração entre artista e curador, o que, aliás, se coaduna, particularmente, com as lógicas colaborativas dos novos media, adicionando-se, neste caso, um outro elemento, o espectador. Com efeito, o medium digital permite um maior envolvimento do público no processo curatorial e surge, inclusivamente, como indica Paul (2008, p. 73), a ideia de uma "curadoria pública", o que propicia novos modelos de colaboração. Relembre-se a nova figura emancipada do espectador, a par do qual surge, também, um espectador-curador.

Como, aliás, indicam Graham e Cook (2010, p. 267), o curador, o artista e o público devem observar a arte lado a lado, sob uma mesma perspetiva e um mesmo espectro. Também Latour e Weibel (2007, pp. 94-95) defendem que, demasiadas vezes, as exposições são concretizadas para manifestar "gostos curatoriais" e a autonomia quer do curador, quer do artista, e que, pelo contrário, deveriam ser fruto de uma *heteronomy* (heteronomia), na qual nem um, nem o outro,

comanda a exposição. Pelo contrário, unem-se, como iguais, no intuito da experimentação. A partir daqui, propõe-se repensar a rede artista, curador e público, sob uma dinâmica de inter-relação.

Daqui, resultam exposições orientadas processualmente, frutos de uma lógica co-produtiva e colaborativa. Com efeito, do mesmo modo que a arte não se encontra isolada das restantes esferas, as exposições são espaços de negociação, relação e colaboração entre sujeitos e objetos, espaços e tempos, disciplinas e práticas. Inauguram-se novos modelos expositivos e cooperativos, entre artistas, instituições e públicos, bem como novos conceitos, tais como co-curadoria.

Paralelamente, a apropriação e a utilização do espaço expositivo enquanto tela e material de criação artística, quer por parte do artista, quer do curador, afastam a exposição da sua qualificação como momento final do processo artístico. Pelo contrário, instituem-na como medium e objeto artístico. Ademais, em resultado da própria extensão da curadoria para integrar múltiplas ações, espaços de contacto, e encontros entre diferentes "corpos e sujeitos", bem como as suas respetivas ligações discursivas, abre-se o campo da exposição como lugar de pesquisa (O'Neill, 2018, p. 144). Como propõe O'Neill (2018, p. 145), emerge a exposição enquanto constelação, onde a pesquisa curatorial se processa.

2.2. **A Exposição.**

Também a exposição é sujeita a inúmeras transformações ao longo do tempo, sobretudo em consonância com os percursos da curadoria e da arte, nomeada e especialmente durante a transição do Modernismo para a Contemporaneidade artística. Sobretudo desde finais do séc. XX, a história, a função e as condições temporais e espaciais das exposições e dos seus protagonistas provam-se demasiado diversos para permitir a constituição de um discurso claro e definido sobre a exposição (Bismarck, 2018, p. 129).

Também no decorrer das sucessivas reconfigurações da exposição, o próprio conceito encontra-se caduco. Derivado do latim *exponere*, cujo prefixo *ex* significa "fora de", e o verbo *ponere*, "dispor" ou "colocar", o seu significado foi preservado pelos conceitos franceses *exposition* e *exposé*, no campo artístico, bem como os ingleses *exposition*, na literatura, e *exposure*, na medicina (Bismarck, 2018, p. 134). Aponta, pois, para uma ideia clássica circunscrita à mostra fixa de obras, o que já não se adequa e enquadra nos contextos

contemporâneos. Aliás, como Latour e Weibel (2007, p. 94) descrevem, a habitual exposição do museu "é profundamente irrealista: é uma montagem altamente artificial de objetos, instalações, pessoas e argumentos, que não poderiam ser razoavelmente reunidos em nenhum outro lugar".

Sobretudo nas últimas décadas, evidencia-se que cada exposição é singular, única, e, necessariamente, a ocasião do cruzamento e do confronto entre várias práticas e discursos, bem como da experimentação de diversos modelos expositivos, eles mesmos objetos de sucessivas reconfigurações. Daqui, instiga-se, por um lado, a abertura da exposição e, por outro lado, a sua distensão e a sua fragmentação, especialmente quando orientada por múltiplas identidades, discursos e sentidos, por vezes divergentes, dando origem à conjugação de convicções e ideias difusas e contraditórias.

Ocorre que, do mesmo modo que a curadoria, especialmente no contexto artístico contemporâneo, resulta das relações entre curador, artista, instituição e público, também a exposição provém de ligações e discussões, pensamentos e ideias, que nela se materializam sob uma multiplicidade de formas e imagens. É um lugar de negociação, relação, adaptação e colaboração entre sujeitos, objetos, espaços e tempos (O'Neill, 2012, p. 129). Reflete a convergência de diferentes práticas artísticas e curatoriais e situa-se entre dois polos, o da comunicação e o das práticas sociais (O'Neill, 2007). Donde, tanto quanto a arte, a exposição compreende um sistema de ação e de conhecimento.

Também os próprios textos e catálogos, debates e eventos que a acompanham e complementam demarcam uma esfera onde a informação e as ideias sobre a arte são exercidas, registadas e disseminadas. Portanto, a exposição interfere e influencia e, até certo ponto, institui a arte e o seu significado, como se verificou em *Les Immatériaux*, ocasião que, como se analisará mais adiante, inscreveu as novas inovações tecnológicas no campo artístico e consistiu num "ímpar *turning point* na história das exposições" (Rajchman, 2009).

A exposição consolida-se, assim, como rede, ou constelação, plural, dinâmica e ativa, o que também se potencia com a pluralidade e a heterogeneidade criativas atuais. Aliás, enquanto situação transitória e com determinada durabilidade, situa-se numa dinâmica espaço temporal também própria das constelações, sendo definida pela contínua troca, em movimento, entre corpos (Bismarck, 2018, p. 132). Entenda-se, de forma análoga, as estrelas e as obras de arte. É também na constituição da exposição como constelação que se situa o potencial político da prática curatorial, pois assim se concretiza o "becoming-public" (tornar-se público) da arte e da cultura (Bismarck, 2018, p. 131). Como explica Bismarck (2018, p. 131), esse é o resultado das

diferentes relações e conexões entre normas e condições da arte, e entre os seus inúmeros participantes, desde curadores a galeristas, artistas, críticos e audiências. Portanto, uma vez mais, o caráter relacional orienta para, e ocasiona uma ação política. O espaço expositivo torna-se, cada vez mais, um lugar público de ação social, de encontro, debate e reflexão, especialmente com as práticas artísticas mais participativas.

Ressalve-se que a exposição sempre foi política, de acordo com a sua finalidade capital, enquanto vetor de comunicação e interface de mediação entre arte e público, e relacionando várias áreas, espacial, social e artística. Ora, são estas mesmas caraterísticas que aproximam a exposição da ideia de medium. No vocabulário dos novos media, indica-se, inclusivamente, que a exposição torna-se a interface de uma base de dados que se processa enquanto pesquisa e onde se encontram informações, objetos, obras, etc. Em semelhança aos media da comunicação, a exposição opera por meio da emissão, da transferência e da recepção, condição explorada em *Les Immatériaux*, como se analisará mais adiante. Trata-se de um dispositivo produtor de significação.

Posto isto, como assinalado por O'Neill (2012, pp. 89-90), se o espaço expositivo é um medium, deve ser tão estável quanto performativo, e definido por caraterísticas que, embora passíveis de alterar, lhe sejam próprias. Ou seja, a exposição como medium tem específicas propriedades, funções e ações, o que se repercute na sua avaliação enquanto objeto, ao invés de espaço. Com efeito, tal como o objeto artístico, a exposição divide-se entre criação, construção e recepção. Aproximam-se e unem-se, obra e exposição, sendo que para artistas tais como Damien Hirst, não há distinção entre as duas. Também Liam Gillick e Philippe Parreno situam nas exposições o elemento central da sua criação artística. No caso de grandes exposições, cujo trabalho de curadoria é particularmente evidenciado, as exposições expõem-se a si mesmas.

Observe-se '*Rolywholyover A Circus' for Museum by John Cage*, em 1993, no Los Angeles Museum of Contemporary Art, ocasião na qual Cage problematizou o espaço expositivo, utilizando-o como medium. Os vários objetos expostos funcionaram como materiais ao serviço da produção artística, sendo substituídos e deslocados diariamente, numa contínua transfiguração da exposição. O artista procurou problematizar os vários lugares que definem o sistema institucional tais como artista, administrador, espectador, técnicos e seguranças, mas, sobretudo, o curador (Skurvida, 2017, p. 230).

Neste ponto poderia inferir-se que no instante em que a exposição se torna a obra do artista, o curador perde o seu objeto de ação. No entanto, a objetificação da exposição é também a ocasião da afirmação do lugar do curador. A expansão da exposição institui-a enquanto campo

de exploração teórica e prática curatoriais. Aliás, como defende O'Neill (2018, pp. 143-144), "curadoria" e "pesquisa" devem unir-se no âmbito de uma progressiva compreensão da exposição enquanto forma de "becoming" (tornar-se) e de "togetherness" (união), desde logo, da arte e do espectador. Como exemplo, considere-se um projeto de Latour e Weibel, apresentado sob a forma de três exposições no ZKM, *Iconoclash* (2002), *Making Things Public* (2005) e *Reset Modernity!* (2016), heterogéneas e multidisciplinares, com uma variedade de práticas, expressões e objetos, entre os quais, novos media. Os curadores colocaram em prática o conceito *thought exhibition*, "exposição-pensamento", para trabalhar e propor a exposição enquanto medium, ao invés de uma plataforma de disposição de objetos. Partiram de conceitos, problematizações e pensamentos, a partir dos quais selecionaram os objetos e construíram o espaço expositivo, instituindo-o como lugar de debate, crítica e reflexão. Rejeita-se, assim, a conceção da exposição enquanto território neutro e despersonalizado, cujo único fim é acomodar obras de arte.



© ZKM | Center for Art and Media, Photo: Harald Völkl

Tratou-se, igualmente, de explorar a exposição enquanto campo de experimentação. Como defendem Latour e Weibel (2007, p. 94), a exposição é um meio ideal para a experimentação, sobretudo na medida em que, nela, as habituais restrições do tempo, do espaço e do real encontram-se suspensas. Por essa mesma razão, é também um lugar propício para "enfrentar as atuais crises de representação (Latour & Weibel, 2007, p. 94). Assim o provaram,

especialmente, em *Iconoclash*. *Beyond the Image Wars in Science, Religion and Art* (2002). Ocorre que o gesto iconoclasta, como se irá observar mais adiante, somente transita do nível abstrato para a experiência real, através da transferência das imagens reais para o espaço "imaginário e irreal do museu", (Latour & Weibel, 2007, p. 96). *Iconoclash* apresentou-se não somente enquanto uma exibição de arte, de ciência, ou de história da arte, mas, com efeito, enquanto uma exposição "desconcertante de experimentações sobre como suspender o gesto iconoclasta e como renovar o movimento das imagens contra qualquer tipo de enquadramento congelado" (Latour & Weibel, 2007, p. 97).



© ZKM | Karlsruhe

Também *Making Things Public* foi ocasião da experimentação, desta vez concebendo um espaço expositivo "realmente impossível", através de uma "instalação de instalações" criadas propositadamente para a ocasião (Latour & Weibel, 2007, p. 98). Pretendeu apresentar-se um "parlamento dos parlamentos", uma "assembleia das assembleias", e explorar as técnicas de representação, debatendo a crise desta última. Portanto, nesta e nas outras duas exposições, foram criados ou simulados contextos, situações e condições irrealizáveis no "mundo real", somente passíveis de concretizar na dimensão expositiva.



© ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Photo: Wamhof

Paralelamente, a configuração da exposição enquanto entidade, implica uma distinta condição temporal e espacial. Impede, desde logo, a sua descrição em termos espaciais, nomeadamente através de conceitos tais como estúdio, galeria, museu, etc, ou seja, efetua uma rutura com o modo como fora descrita ao longo da História da Arte. O afastamento da circunscrição da dimensão espacial a par da extensão da exposição para um campo intelectual, conceptual e criativo já se havia motivado nas décadas de 1960, 1970 e 1980, sobretudo pelos *happenings* e as *performances*, ao valorizarem o corpo, a perceção e a especificidade espacial, em detrimento do objeto e da exposição.

Aliás, já na década de 1950, Duchamp havia problematizado o espaço expositivo. Por exemplo, *Large Glass* (1915), obra tridimensional projetada de modo a adoptar uma quarta dimensão, mediante um jogo entre objeto e espaço através de reflexos e sombras, questionou onde termina a peça e onde começa o espaço. Também em *Étant donnés: 1º la chute d'eau, 2º le gaz d'éclairage...* (1946-1966) o artista propôs um espaço de obra próprio, isto é, que não se circunscreve e não depende de um outro espaço, exterior. Simultaneamente, colocou, em confronto, os vários espaços, real e estético, físico e mental.



Duchamp, *Étant donnés: 1º la chute d'eau, 2º le gaz d'éclairage...* (1946-1966)

Também a assinalar, em 1938, na *International Exhibition of Surrealism*, Duchamp apresentou *1,200 Bags of Coal*, obra que, pendurada no teto, invertia o espaço. Como descrito por O'Doherty (1976, p. 69) foi "a primeira vez que um artista sucumbiu uma galeria inteira num único gesto". Tratou-se de uma, senão mesmo a primeira, instalação em que o espaço é o medium, o material, o elemento construtivo da obra. Duchamp "inventou o teto" (O'Doherty, 1976, p. 66), pois embora no passado, nomeadamente no Renascimento, fosse recorrente a sua utilização enquanto tela e suporte para pinturas extensas, o rigor do *white cube* modernista anulara-o. De seguida, também os Construtivistas, entre outros movimentos de arte e *design* do início do séc. XX, reconheceram o teto, bem como as paredes, enquanto constituintes da escultura (Hughes, 2010, p. 14). Redefiniu-se o espaço e o seu papel, e a exposição fora contemplada e trabalhada enquanto parte da criação.



Duchamp, *1,200 Bags of Coal* (1938)

Assinale-se, ainda, que o *readymade* é particularmente propício à utilização do espaço expositivo enquanto medium. Recorde-se a exposição *If you lived here*, em 1989, na Dia Art Foundation, comissariada pela artista Martha Rosler, na qual se reuniram camas, mesas e outros móveis, posters, fotografias, vídeos, pinturas, manifestos e documentação, portanto, objetos do quotidiano que, aparentemente, não têm linguagens plástica ou formal comuns. A mostra fora coerente, ligada por e sustentada numa crítica social e política, a crise de pessoas em situação de sem-abrigo, realidade então prevalente em Nova Iorque. A exposição funcionou, então, enquanto a obra da artista.

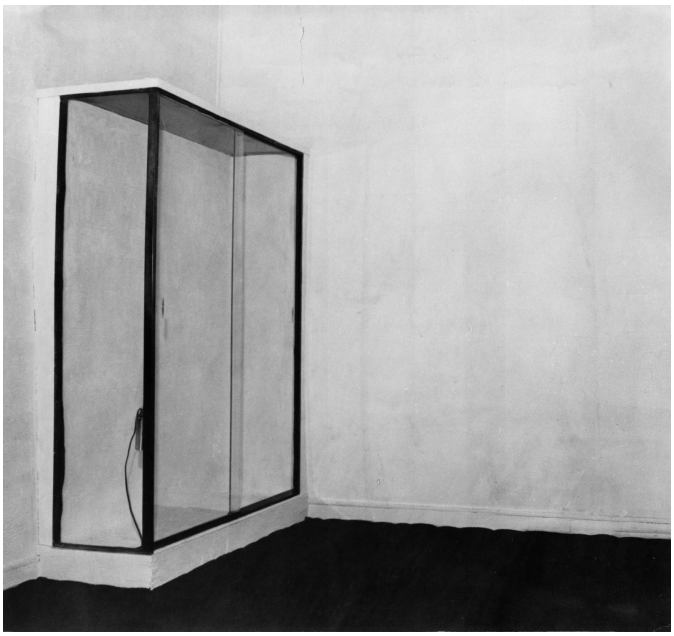
Também *Raid the icebox I, with Andy Warhol*, apresentada em 1969, no museu de arte da Rhode Island School of Design, foi uma "exposição obra de arte", sob uma ação *readymade*. Ao explorar até onde a curadoria pode chegar enquanto uma ação artística, Warhol subverteu a prática (Huberman, 2017, p. 94). Acrescenta-se que questionou o juízo de valor das várias peças, a palavra, a decisão e, enfim, o lugar do curador (Huberman, 2017). Neste âmbito, apropriou-se dos objetos do museu, artísticos e não-artísticos e, ao alterá-los, redistribuí-los e deslocá-los entre os vários espaços do edifício, desafiou a proveniência e a natureza dos mesmos. Renunciou a quaisquer regras, nomeadamente a pontos de vista, distância entre obras, espacialidade e organização, valor e hierarquia, os quais, recorda-se, eram constitutivos do modelo expositivo instituído e repercutido pela grande maioria das instituições. Apresentou

obras de arte e objetos comuns invertidos, sobrepostos e intercalados uns com os outros, ao ponto de se dificultar ou mesmo impossibilitar as suas completas visualização e perceção, e experiência estética. Desvalorizaram-se os objetos enquanto entidades singulares, individuais, e, pelo contrário, reforçou-se a exposição como um todo, portanto, como uma obra.



Raid the icebox I, with Andy Warhol (1969)

Destaque-se, ainda, a exposição *Le vide, La spécialisation de la sensibitité à l'état matière première en sensibilité picturale stabilisée*, em 1958, na Galerie Iris Clert, da autoria de Yves Klein, caso exemplar da exposição como obra de arte, bem como da afirmação do artista no contexto expositivo e institucional, nomeadamente, da figura artista-curador. A galeria foi apresentada vazia, somente com uma vitrine, também sem qualquer objeto, o espaço totalmente branco, com a exceção de uma só parede, pintada de um azul forte, posteriormente intitulado de "IKB, International Klein Blue". Klein apropriou-se, assim, da galeria, da totalidade da sua área, e tornou-a a sua obra. Simultaneamente, valorizou o espaço expositivo e a ação da curadoria, em detrimento do objeto artístico, pelo menos no sentido tradicional deste último enquanto fixo, tangível e imutável. Problematizou o espaço institucional, a sua constituição, o seu significado e a sua função, ao mesmo tempo que contestou o protagonismo do objeto artístico e a sua conceção tradicional, tanto quanto a prática da pintura, através da parede em tinta azul. A partir daqui, discutem-se também as relações no contexto artístico, nomeadamente entre obra, artista, curador, instituição cultural e espectador.



Le Vide, Galerie Iris Clert (1958)

De modo semelhante, em 1993, Klein ocupou a Fundação Mies van der Rohe, em Krefeld, na Alemanha. Continuou a explorar o "vazio" noutras ocasiões, tais como em *Theatre du vide - Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle*, entre 1959 e 1962, em Paris. Influenciados por Klein, outros artistas procederam a semelhantes propostas. A destacar, Robert Barry que, entre 1969 e 1970, em Los Angeles, Amsterdão e Turim, fechou espaços expositivos e dispôs a inscrição "*Durante a exposição a galeria vai estar fechada*". Deste modo, inverteu a condição da exposição, autonomizando-a de estruturas e limites físicos, e propondo-a como espaço de reflexão. Também Robert Irwin, em 1970, esvaziou a Ace Gallery, embora com o distinto objetivo de demonstrar o desinteresse do espaço expositivo quando desocupado, e enaltecer a necessidade da sua ocupação pela criação artística.

Também se assinala o contributo do Minimalismo e do Conceptualismo, sobretudo na medida em que reforçaram a importância o caráter estético da exposição. Destaca-se, sobretudo, o segundo, na medida em que, como indicado por Birnbaum e Wallenstein (2019, p. 44), foi "instrumental em libertar a ideia da exposição de inúmeros dos seus constrangimentos e oposições tradicionais". Como explica Spampinato (2015, p. 115), os artistas minimalistas e conceptuais utilizaram o "esvaziamento" como força produtiva para despertar uma consciência crítica no espectador relativa ao contexto em que a arte é produzida, exibida e provida de valor intelectual e económico. Relativamente à exposição, ao apagar a representação, os conceptuais e os minimalistas propõem um espaço, precisamente, vazio, para

ser preenchido. Foi por essa mesma razão que Fried (1967) declarou que a obra minimalista "literaliza" o espaço, expondo-o, a nu, instância na qual se torna teatral (Spampinato, 2015, p. 115). A ideia de vazio, habitualmente, sugerida pela cor branca, dirigia, assim, a atenção para o espaço, ao mesmo tempo que valorizava tanto o tempo como a ação.

Contudo, progressivamente, o vazio tornou-se num "cliché da prática artística contemporânea",[98] como afirmado na exposição *Vides* (2009), no Centre Georges Pompidou. Não obstante, tratou-se de uma abordagem fundamental para evidenciar o espaço expositivo e sugerir a sua reinterpretação e a sua reconstrução, nomeadamente enquanto estúdio criativo e produtivo.

Mais tarde, a exposição foi uma vez mais reconfigurada no decorrer da heterogeneidade criativa, da multidisciplinaridade e da "multiobjetualidade" artísticas da década de 1980, cujos novos materiais, formas e práticas constituíram um novo momento da afirmação duchampiana "tudo pode ser arte". Multiplicaram-se as exposições colectivas e plurais de grupos dinâmicos de artistas que rejeitavam os modelos modernistas expositivos, na medida em que impossibilitavam ordens temáticas e cronológicas e porque a própria pluralidade plástica e material requeria diferentes formas de disposição e exibição dos objetos.

Em 1989, ano marcado por um panorama criativo de experimentação, a exposição foi afirmada como terreno de produção, mais do que de exibição (Bishop, 2012, p. 219). Institui-se como lugar de ação, de múltiplas atividades e dinâmicas relacionais, emergindo, inclusivamente, a sua conceção enquanto laboratório, ideia que tem sido posta em prática por curadores e pensadores contemporâneos. Desde então, verificar-se tornar-se cada vez mais comum, sobretudo na Europa, a utilização do espaço expositivo como estúdio ou laboratório experimental, local de construção, produção e experimentação. Serve de exemplo o Palais de Tokyo de Paris, sobretudo entre 1999 e 2009, quando dirigido por Bourriaud, que utilizou e designou a instituição enquanto campo de criação e produção artística. Assinala-se que a própria constituição do edifício, amplo, neutro e industrial, facilitou a sua abertura e redefinição, à semelhança do que, mais adiante, se observará ocorrer com o Centre Georges Pompidou.

Para tal, também contribuíram novos formatos tais como as bienais e os festivais, que surgiam, precisamente, entre a década de 1980 e 1990, com o intuito de reunir arte a um nível transcultural e transdisciplinar, coincidentemente com o colapso do comunismo na Europa e o crescimento do mercado global e das novas tecnologias. Instituídas como locais de debate e

[98] https://www.centrepompidou.fr/fr/programme/agenda/evenement/c4rd4Xr

desenvolvimento cultural, as bienais e feiras são modelos progressistas e inovadores de cruzamento de diferentes artes, práticas e culturas num mesmo espaço, propícias a convocar e a desenvolver questões centrais tais como o global e a globalização, o híbrido e a fragmentação (O'Neill, 2012, pp. 5-6). Sendo tão locais quanto globais, de escalas internacional, transnacional ou multinacional, estabelecem-se como interfaces entre a arte e os mais variados públicos, também residentes e nómadas, especializados e familiarizados, ou não, com a arte (O'Neill, 2007, p. 16).

Observa-se com particular atenção o caso da bienal, plataforma híbrida onde se cruzam práticas, áreas e disciplinas que dispensam a formulação de um discurso unificador, ao contrário do que tende a ocorrer dentro das instituições, sobretudo na ocasião da mostra de coleções. A bienal é independente e autónoma, mais do que a feira da arte, na medida em que, ao contrário desta última, não é condicionada por lógicas do mercado. Enquanto tal, é particularmente profícua à experimentação e à inovação. De certo modo, funciona como uma *mega-exposição*, como propõe Smith (2012, p. 67), afirmando-se como uma instituição ela mesma. Em semelhança, nos últimos anos, emergem *mega-museus*, "largos, internamente variados, repletos de atrações e tão lotados" (Smith, 2012, p. 68), o que aponta para uma reformulação e redefinição do conceito de museu, também impulsionada pelos novos media e pelo hiperobjeto artístico, como se discutirá num momento final deste trabalho.

Paralelamente, surge a ideia de uma "exposição expandida" que aponta para um campo expositivo amplo, relativo tanto à organização de uma coleção permanente, como a vários tipos de coleções temporárias e eventos. Poderá, inclusivamente, pensar-se a expansão da exposição a par da ideia da escultura em campo expandido de Krauss, considerando que, tanto quanto o conceito "escultura", "exposição" aplica-se, cada vez mais, a uma multitude de coisas, objetos e iniciativas. Ainda, a exposição é um multimídia, pois nela se conjugam diversos media (Basu & MacDonald, 2007, p. 11).

Especificamente no contexto do digital, Dietz (1998) propõe o conceito "exposição estendida", relativo tanto à exposição física quando transferida e disseminada digitalmente, ou seja, no *online*, como à própria plataforma e interface da internet que reformula a exposição que nela se insere. Acrescenta-se que mesmo no contexto institucional, museológico e galerístico, os novos media estendem a exposição, desde logo porque não se enquadram nos modelos expositivos previamente instituídos, e reclamam por espaços expositivos, precisamente, expandidos, múltiplos, flexíveis e híbridos. Problematizam e reconfiguram o espaço expositivo, tanto quanto a própria noção de espaço. Portanto, a relação entre a mediação

digital e a prática espacial é reestruturada pela arte dos novos media (Parry & Dziekam, 2021, p. 21).

O espaço é fundamental para as novas tecnologias, podendo, inclusivamente, entender-se que as obras dos novos media são *site-specific*, não porque se projetam exclusivamente para um só espaço, mas porque este último, como explica Smith (2012), é "dedicado exclusivamente a exibir somente aquele trabalho" (p. 134). A especificidade a um dado espaço também se verifica em obras tais como criações de realidades virtuais que não existem *no,* mas *com* o espaço. Como exemplo indique-se a obra de realidade aumentada *Density* (2019), de Koo Jeong A, apresentada no jardim de Serralves na ocasião da exposição *Electric* (2019), acessível através de uma aplicação para *smartphone* e convidativa a uma interação dinâmica e em movimento. Consistindo na projeção, em realidade aumentada, de um cubo de gelo, é translúcida, ligando-se e inscrevendo-se no espaço onde se encontra. Ainda, obras concretizadas a partir de sistemas de computação fisiológica são constituídas por medições e processos que dependem de diversos fatores ambientais, desde o momento de interação com o sistema operativo, à concretização da experiência ela mesma.



Koo Jeong, *Density* (2019)

Com o hiperobjeto, a exposição distribui-se no tempo e no espaço, e transita entre o espaço físico e digital, museu e internet, razão pela qual se poderia desenvolver a ideia de uma hiperexposição. Ulrich Obrist (2014), por sua vez, refere-se às exposições enquanto *in-between spaces*, de acordo com a atual *in-betweenness* da própria existência humana, em contínua ligação com o digital, em rede, ou seja, situando-se e agindo, simultaneamente, nas dimensões física, real, virtual e intelectual. A partir daqui, tal como o hiperobjeto, a exposição é "constituída por partes modulares" (Henning, 2007, p. 41).

Ao mesmo tempo, os novos media reafirmam a galeria enquanto elemento estético, isto é, como unidade singular que não depende do museu ou da instituição na qual se situa, sendo passível de manipular, mover e adaptar de acordo com as particularidades dos objetos. Propõem a exposição como fenómeno espaciotemporal, temporário e relativo a cada um dos espectadores (O'Neill, 2012, p. 92). Verifica-se, inclusivamente, a descrição da exposição através de conceitos tais como "cenografia", como em *Les Immatériaux*, o que se relaciona com a teatralidade de Fried, aplicada ao Minimalismo.

O próprio museu, nas últimas décadas, tem sido designado de "teatro de grande escala", ideia para a qual também contribuem as exposições itinerantes e temporárias (Groys, 2008, p. 39). Ora, sendo o teatro, por excelência, o universo da ilusão e do imaginário, confronta a estrutura do museu enquanto instituição do saber, do conhecimento e da razão. É, também, lugar da escuridão e da imersão o que, embora contrarie o museu enquanto espaço aberto e luminoso, especialmente o modelo *white cube*, é um contexto particularmente propício à visualização e à experiência dos novos media. Com efeito, como se discutirá num momento final da investigação, a reconfiguração da exposição por parte dos novos media conduz à transformação e à reconfiguração do museu. Por enquanto, discute-se a sua exposição e, como tal, a sua curadoria.

2.3. **A Curadoria dos Novos Media.**

Admitindo que o desafio da curadoria é proporcional à complexidade das obras de arte sobre as quais se exerce, compreende-se a sua difícil posição face aos hiperobjetos. Como avaliado previamente, trata-se de obras reativas e relacionais, híbridas, móveis e mutáveis, compostas por novos media tecnológicos em contínuo desenvolvimento. Enquanto tal, problematizam e ameaçam a prática e, justamente, a autonomia da curadoria. Colocam em causa, o lugar do curador, descentralizando-o e retirando-lhe controlo e poder de ação (Dietz, 1998). Assim, reafirmam, igualmente, como a prática artística informa e determina a prática curatorial e institucional (Dietz, 2003).

Os novos media têm temporalidades e condições espaciais próprias, desconstroem e destabilizam o espaço da exposição e escapam aos modelos expositivos instituídos, especialmente os mais "tradicionais" e o modernista *white cube*. Sugestivos de novos modos de ver e experienciar, são difíceis de enquadrar e expor, o que contribuiu para a sua demorada

afirmação nos contextos institucionais, já instigada pela dificuldade de os validar enquanto objetos artísticos. Acrescem a sua correlação com os campos da informação e da comunicação, que também aponta para diferentes quadros de produção cultural, bem como as suas possibilidades interativas, participativas e imersivas, cujos contactos com o espectador implicam novas soluções expositivas, ao mesmo tempo que tendem a transpor normas e protocolos éticos. Erguem-se, assim, desafios curatoriais tão práticos, isto é, formais, materiais e espaciais, quanto teóricos e simbólicos.

Face a este panorama, é recorrente perguntar-se se os novos media beneficiam da curadoria e se esta última se exerce, efetivamente, sobre as obras, ou somente sobre os objetos enquanto meios (Quaranta, 2013, p. 251). Deve identificar-se o que pode ser comissariado, o que é "material curatorial", e de que modo pode a curadoria executar-se (Krysa, 2008, p. 88). Poderá, igualmente, questionar-se se a arte dos novos media pertence ao museu e à galeria de arte, ou se, pelo contrário, deveria circunscrever-se aos museus de ciência, a laboratórios de investigação, a festivais ou ao *online* (Graham & Cook, 2010, p. 190). Este último destaca-se enquanto espaço de criação, produção, exposição e disseminação dos novos media que confronta a curadoria sobretudo na medida em que lhe escapa e parece constituir uma sua alternativa paralela.

Contudo, e embora se analise a atividade dos novos media na internet, e a sua relevância na esfera da arte, a investigação detém-se no principal espaço de ação da curadoria, no contexto institucional. Aí se situa o ponto de partida deste próximo momento de análise, e ao qual, mais tarde, se regressa, para observar de que modo a curadoria se reformula e redefine, nomeadamente através de novos modelos expositivos.

2.3.1. ***No Museu.***

> L'oeuvre qui ne s'inscrit dans rien, et disparaît sans trace, sans musée possible.
> (Lyotard, 1985c, p. 15)

Se já se previra que o *readymade*, a fotografia e o vídeo conduziriam à erosão e à dispensa do museu enquanto instituição estabilizada (Groys, 2008a, p. 31), os novos media parecem inaugurar a sua definitiva rutura. Na medida em que requerem um ambiente expositivo "flexível, sustentável e convidativo a longos períodos de visualização" (Cook, 2008, p. 28),

contrariam os princípios dos museus, instituídos como lugares estáveis e configurados para apresentar e preservar obras estáticas, com espaços e percursos propícios a circulação contínua e relativamente curtos períodos de observação das obras.

Os hiperobjetos artísticos requerem novas soluções expositivas, curatoriais, que respondam às suas condições digitais, híbridas e híper. Ocorre que, encontrando-se a curadoria e a exposição, tal como, aliás, a preservação e a conservação, formatadas de acordo com modelos e estratégias definidos mediante os objetos "clássicos", tais como a pintura ou a escultura (Himmelsbach, 2020, p. 29), não se adaptam e adequam aos novos media. Como Walsh (2018) explica, as práticas curatoriais dos museus de arte ainda estão "enraizadas nas narrativas e na lógica cultural do modernismo estético com base em ideias de conhecimento especializado fundamentadas na História da Arte" (p. 117).

Consequentemente, apesar de um generalizado interesse pelo digital, sobretudo pelas suas possibilidades ao nível da visita e da experiência do público, a posição inicial das instituições culturais em relação aos novos media foi de recusa (Moens, 2018, p. 69). Portanto, embora os museus não rejeitem, deliberadamente, as novas práticas artísticas, sendo fundados nos princípios da arte do final do séc. XIX, não estão, geralmente, equipados para as apresentar corretamente (Gere, 2008, p. 24). Ainda hoje, a arte sustentada em tecnologias digitais tende a permanecer ausente das exposições "*mainstream*" da esfera da arte. As exposições dedicadas à arte digital, ou à sua história, continuam a ser exceções (Paul, 2020, p. 208).

O Manifesto Futurista, publicado a 20 de fevereiro de 1909, refletiu, precisamente, o interesse da comunidade artística pelas novas tecnologias, embora condicionado pela incapacidade de atualização e adaptação por parte das instituições (Barranha e Henriques, 2021, p. 8). Assinado por Filippo Tomasso Marinetti e publicado no jornal *Le Fígaro,*[99] revela como os futuristas enalteciam e incorporavam na sua criação artística os progressos tecnológicos, nomeadamente, a "beleza da velocidade", das locomotivas e da "vibração das luzes elétricas". Em severo tom crítico, o manifesto condenava a passividade das instituições e da academia, desde os museus às bibliotecas, intitulando-os de cemitérios e, inclusivamente, reclamando pela sua demolição.

No entanto, como indicam Barranha e Henriques (2021), "contrariamente às visões distópicas dos Futuristas do início do séc. XX, no último século os museus têm sido capazes de responder aos desafios do novo e às instáveis noções de tempo e espaço" (p. 13). Não

[99]Primeira versão do Manifesto Futurista, jornal *Le Figaro* em https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2021/zang-tumb-tuuum-la-revolution-futuriste/marinetti-manifeste-du-futurisme-le-figaro-20-2

obstante, constata-se que algumas das maiores e mais antigas instituições, permanecem de certo modo vinculadas e retidas na sua constituição, ou seja, aos modelos do séc. XVII e XVIII. Tal é o caso do British Museum e do Museu do Prado, inaugurados em 1759 e 1785, respetivamente. Em resultado, a disseminação da tecnologia no contexto institucional circunscreveu-se, predominantemente, à sua utilização enquanto instrumento técnico e educativo, ferramenta multimedia informativa de apoio, de exibição de arquivos, ou mesmo como suporte para a instalação de outras obras. Como explica Walsh (2018, p. 119), isto decorre, igualmente, do desconhecimento do que constitui o digital tanto quanto dos conceitos que o designam, tais como "ferramenta", "medium" e "tecnologia".

É igualmente importante assinalar, ainda que brevemente, a recorrente e generalizada vulnerabilidade económica da cultura e da arte que agrava a dificuldade de acomodar e responder às exigências das novas tecnologias. Observe-se o caso do ZKM que, para assegurar o funcionamento das suas exposições, permanentes e temporárias, requer contínuas manutenção, substituição e renovação das mais variadas aplicações e ferramentas, *softwares* e outros controlos eletrónicos capazes de suportar os novos sistemas operacionais (Serexhe, 2013, p. 30).

Paralelamente, como discutido previamente, as características e condições do hiperobjeto artístico escapam ao domínio do conhecimento tradicional das disciplinas da arte. Se a teoria e a prática, foram, ao longo do tempo, garantias de "autoridade cultural e curatorial", na era pós-digital e pós-internet impossibilita-se a "pretensão do curador em ser especialista" e deter um "conhecimento único e experiência" (Walsh, 2018, p. 120). Até porque, raramente os curadores são especializados no campo da computação ou da digitalização e das redes (Walsh, 2018, p. 123). No entanto, verifica-se que a grande maioria dos museus não investem no treino da curadoria mediante este novo contexto pós-digital e pós-internet (Walsh, 2018, p. 121).

Os novos media requerem um saber e uma certa competência, técnicos e tecnológicos, e exigem ao curador agilidade tanto no seu exercício sobre cada obra, como sobre o campo em que esta se move, exibe e desloca, nomeadamente, as redes, o virtual e o digital. Reafirmam a necessidade da colaboração entre vários elementos. A relembrar, trata-se de práticas e técnicas que integram e onde se cruzam diferentes áreas, especialmente a artística, a tecnológica, a científica e a sociológica, diluindo fronteiras não somente teóricas, como curatoriais e, ainda, dos próprios departamentos das instituições.

Sugere-se, inclusivamente, a parceria dos museus com entidades exteriores tais como especialistas na área do *software*, das programações e aplicações de computação, bem como a

colaboração entre instituições, por exemplo, na partilha de recursos e meios, ou na ocasião de exposições e obras itinerantes. Por conseguinte, tratar-se-á menos de exigir ao curador competências técnicas, mas antes de apelar à importância da comunicação e da integração de "equipas colaborativas transdisciplinares", bem como de "departamentos que não são recorrentemente considerados em relação à curadoria" (Graham & Cook, 2010, p. 198).

Surgem, cada vez mais, obras complexas que intersetam o digital, a bio e a nanotecnologia, novas formas de inteligência, interfaces e máquinas, ou a *bio-art*, que envolvem tecidos e organismos vivos e bactérias, biotecnologia e engenharia genética, para os quais se requerem tecnologias tais como mecanismos de busca ou abordagens colaborativas baseadas em interações homem-máquina (Bönisch, 2021, p. 136), processos complexos e de difícil concretização, que englobam diversos campos práticos, técnicos e disciplinares.

No contexto específico da exibição, isto é, da montagem e da disposição dos novos media, recorre-se a Hooper-Greenhill (1992) que sumariza a problemática do seguinte modo:

> As decisões nos museus e nas galerias sobre como posicionar coisas materiais no contexto de outras, são determinadas por um número de fatores incluindo as divisões existentes entre objetos, as práticas curatoriais particulares da instituição específica, a condição física do objeto material, e os interesses, entusiasmos e a expertise do curador em questão.[100] (p. 6)

O problema detém-se, portanto, no facto de que os museus, ao longo do tempo, estabelecidos e organizados enquanto lugares que expõem, colecionam e preservam objetos e artefactos com valor artístico, cultural, histórico ou científico, de constituição material física, ou seja, sólida, estável e fixa. As particularidades formais dos novos media dificultam, por um lado, a sua disposição e a sua acomodação espacial, e, por outro lado, porque a construção de narrativas institucionais e expositivas dos museus são habitualmente concebidas de acordo com pontos de vista, formas de disposição, projeção da luz, e suportes, ou seja, condições materiais. Os formatos e modelos instituídos e repercutidos ao longo do tempo, corresponderam e adequaram-se, sempre, sobretudo, à arte e à cultura materiais, e, como tal, os objetos e processos digitais escapam-lhes. Aproveita-se para assinalar que se revela, também aqui, o problema da contínua sobrevalorização do medium enquanto critério principal na conceção expositiva.

[100] "Decisions in museums and galleries about how to position material things in the context of others are determined by a number of factors including the existing divisions between objects, the particular curatorial practices of the specific institution, the physical condition of the material object, and the interests, enthusiasms, and expertise of the curator in question."

Ora, a dificuldade de integrar e relacionar as obras digitais com as restantes, sobretudo com as belas-artes, levou a que a maioria das exposições fossem concebidas como espaços quase externos à instituição (Quaranta, 2013, p. 48). Como tal, as primeiras mostras de objetos e processos tecnológicos datam do final dos anos 1920, mas concretizaram-se sem enquadramento e contextualização por relação ao restante campo artístico. Não obstante, artistas, *designers* e diretores de museus procuraram trazer para o domínio institucional as inovações técnicas da época, nomeadamente, a estandardização e a industrialização (Henning, 2007, p. 27). Henning (2007, p. 26) situa também nos últimos anos da década de 1920 uma experimentação no campo da arte (e, acrescente-se, da curadoria), que parecia antever os museus virtuais. Indica que alguns modelos expositivos já se sustentavam no atual potencial da tecnologia, e pareciam prever o que seu futuro (Henning, 2007, p. 43).

Em semelhança ao que ocorreu com fotografia e o filme, inauguraram-se exposições e centros próprios. Por exemplo, em 1997, o Walker Art Center de Minneapolis inaugurou uma nona galeria, a Gallery 9, sob a direção de Steve Dietz, exclusivamente dedicada à *net art*, e que se tornou num dos mais relevantes espaços de exibição dessa específica vertente artística. Convoca-se, também, e uma vez mais, '*Rolywholyover A Circus' for Museum by John Cage* (1993) que, dividida em quatro secções, continha uma área intitulada *Media Space*, na qual se dispuseram as obras de novos media, a par de registos audio-visuais de performances. A exposição foi, pois, exemplar de um modelo expositivo ao qual, desde então, e ainda hoje, se recorre recorrentemente, a designação de uma área da exposição especificamente para agrupar as obras com tecnologias digitais. É, inclusivamente, recorrente encontrar o intitulado "digital media lounge", solução para um espaço nos museus dedicado aos novos media e que, assinala-se, não é geralmente do agrado dos artistas (Henning, 2007, p. 26).



'*Rolywholyover A Circus' for Museum by John Cage* (1993)

Enquanto casos de centros, refiram-se o Departamento de Filme do MoMA, em 1935, e o Centre Georges Pompidou que, em 1976, inaugurou uma das primeiras coleções de filme, vídeo, som e media digitais, desenvolvida por Peter Kubelka. Também o Museum of Modern Art de San Francisco inaugurou, em 1987, um departamento de arte dos media, que concebeu exposições tais como *010101: Art in Technological Times*, em 2001. Instalada entre a galeria do museu e um espaço *online*, a mostra em causa expôs o paralelismo entre os desenvolvimentos da arte, da arquitetura e do *design* em relação com os media e as novas tecnologias. Outras exposições assinalam-se tais como *Software, Information, Technology: its New Meaning for Art*, comissariada por Jack Brunham, no Jewish Museum, em 1970, e, três anos depois, o primeiro *International Festival of Computer Art*, em Nova Iorque, em *The Kitchen*, uma das mais antigas instituições não lucrativas da cidade, cujo variado programa fora composto por obras gráficas, filmes, vídeo e peças de música, contando com a participação de mais de 40 artistas, tais como Nam June Paik.

Um outro museu, Exploratorium, em São Francisco, concebido como museu de ciência, tecnologia e arte, fora inaugurado em 1969, durante a presidência de Richard M. Nixon e a guerra do Vietname, acontecimentos durante os quais se havia popularizado a tecnologia. A então inovadora instituição, embora não fosse concebida especificamente para os novos media, facilitou e desenvolveu cenários interativos e participativos com computadores e processos intuitivos, através do uso de métodos científicos, formando uma espécie de fóruns que facilitavam aos cientistas, educadores e artistas meios inovadores de produzir novas dinâmicas experienciais (Hughes, 2010, p. 154).

Relativamente a centros vocacionados para os novos media, assinalam-se os dois pioneiros, e ainda hoje principais, centros europeus, o ZKM e a ARS Electronica. O primeiro desenvolveu-se, desde o início, com o desígnio de conciliar as áreas da arte e da tecnologia (Klotz, 1992). Para tal, o ZKM relaciona a tecnologia com todo o campo artístico, ou seja, tanto a sua dimensão prática como teórica, desde a conceptualização à criação, produção, exposição, disseminação e recepção. É reconhecida enquanto a instituição que fornece as melhores soluções para a exposição dos novos media digitais (Serexhe, 2013, p. 76), e detém o mais importante espólio de media digitais, tratando-se de um dos seus maiores e mais importantes projetos, frequentemente apresentado em exposições tais como *Writing the History of the Future* (2019-2020). Assinala-se, inclusivamente, que nesta última mostra se ilustraram e esclareceram "as grandes modificações exercidas pelos novos media na esfera da arte, através de uma profusão de elementos, materiais e imagens" (Babo, 2020).

Inaugurado em 1995, o ZKM teve como principal referência a Bauhaus[101], sobretudo ao nível do cruzamento da arte e da máquina. Do mesmo modo que a escola orientou a arte para a máquina, o ZKM orientou a arte para a tecnologia (Klotz, 1992). Para tal, propôs-se a explorar as possibilidades de ligação e diálogo entre os novos media e as formas de arte "tradicionais". Até porque, como explicou Heinrich Klotz (1992), tem definida enquanto uma das suas preocupações centrais "enriquecer as artes" e "não as amputar tecnologicamente", para preservar o equilíbrio entre as duas esferas, arte e tecnologia e, simultaneamente, impedir que os processos tecnológicos "se sobreponham à criatividade artística".

Também em semelhança à Bauhaus, o ZKM afirma-se, de certo modo, como uma *Gesamtkunstwerk* (Klotz, 1992). Instituiu-se, pois, à imagem de uma obra de arte total e universal, o que, no campo da tecnologia digital, requer englobar a pluralidade e a multidisciplinaridade que determinam os novos media. Com efeito, na sua constituição, o ZKM é multimedia e híbrido. Opera por meio de contínuas experimentação, investigação e inovação que resultam na promoção e no contributo para o desenvolvimento de novas práticas, formas e técnicas. Simultaneamente, estimula o debate e o pensamento crítico, o que terá sido particularmente relevante na época da sua instituição, face à euforia e ao simultâneo receio sentidos em relação aos media emergentes.

Acrescenta-se que o ZKM integra inúmeros departamentos, museus e institutos – Media Museum, Museum of Contemporary Art, Media Library, Media Theatre, Institute for Visual

[101] Fundada 1919 em Weimar por Walter Gropius, foi a primeira escola de *design*, o que resultou da procura de combinar arts and crafts (artesanato), a arquitetura e a academia das artes. Expressiva do Modernismo, tornou-se uma das mais importantes escolas de artes, até ser encerrada na década de 1920 considerada comunista, ou seja, uma força de oposição ao regime.

Media, Institute for Music and Acoustics, Institute for Basic Research, Institute for Media and Economics – os quais facilitam o desenvolvimento de projetos amplos e transdisciplinares, bem como a colaboração com outras instituições, nas mais variadas áreas.

Relativamente à ARS Electronica, inaugurou-se, em 1979, sob a forma de um festival anual, o *Festival of Art, Technology and Society*, dedicado à origem das artes eletrónicas e, pouco depois, a toda a arte digital. Em 1996, em Linz, a instituição abriu o seu primeiro museu, intitulado Museum of the Future e fundado por Gerfried Stocker, ainda hoje o seu diretor artístico. O espaço, anunciado e desenvolvido, precisamente como o nome indica, enquanto museu do futuro, consistiu numa iniciativa particularmente inovadora, sobretudo considerando que os processos tecnológicos, o computador e os gráficos, especialmente os mais sofisticados, eram ainda escassos e difíceis de aceder, razão pela qual ainda não se tinham estabelecido como práticas e meios de criação comuns na comunidade artística (Bolter & Grusin, 1999, p. 143). Como efeito disso mesmo, tal como relatado por Richard Wright (tal como citado por Bolter & Grusin, 1999, p. 143), o prémio do festival da edição de 1992, dirigido a obras produzidas a partir do computador, foi entregue a engenheiros e a cientistas da computação, não a artistas.

A história da instituição ARS Electronica reflete o ritmo acelerado da revolução digital, e, hoje, após mais de 40 anos da sua fundação, apresenta-se tanto como palco de competição e de ação dos novos media, como festival e plataforma de música digital. Exibe criatividade e inovação e funciona como laboratório para a pesquisa e o desenvolvimento, apelando-se, inclusivamente, de "escola do futuro"[102]. Enquanto tal, é orientada para a produção, a experimentação e a criação, mais do que a exibição.

Como caso mais recente, indique-se o Seattle NFT Museum, o primeiro museu exclusivamente dedicado à arte digital NFT, inaugurado a janeiro de 2022, sustentado na premissa de que "a arte digital estende os limites do espaço físico, sem as limitações de médiuns e materiais".[103] Na mesma altura também o Grand Palais de Paris foi renovado, para integrar um espaço expositivo fixo apresentado enquanto um "novo formato de exposição que articula conteúdos audiovisuais, narrativos, interativos e imersivos".[104] Constitui esse um dos elementos principais do projeto da mesma instituição, intitulado *Grand Palais Immersive*, que produz e distribui exposições digitais imersivas itinerantes, desenvolvidas em parceria com produtores audiovisuais e multimedia e outras instituições.

[102] https://ars.electronica.art/about/en/history/
[103] Citação dos cofundadores do museu, Jennifer Wong e Peter Hamilton, em *The ArtNewsPaper*, n.º 341, vol XXXI, p. 20.
[104] https://grandpalais-immersif.fr

Deve, contudo, assinalar-se que embora as exposições e os centros vocacionados para os novos media contribuam para a sua disseminação e validação, simultaneamente refletem e acentuam a sua distância ao restante universo artístico. São, portanto, particularmente importantes as iniciativas que conciliam as várias artes, como por exemplo, *Digital Revolution*, em 2014, na galeria Barbican, de Londres, anunciada enquanto "a primeira exposição de novos media" [105] num espaço galerístico de arte contemporânea. Com várias áreas criativas e práticas, reuniu artistas, cenógrafos, arquitetos, *designers*, músicos e criadores de jogos que refletiram e exploraram as transformações no campo artístico do decorrer da sua interseção com a tecnologia digital, a partir de 1970. A exposição refletiu também sobre o futuro, a cultura DIY (Do It Yourself), as comunidades digitais e inúmeros sistemas e programações tais como a realidade aumentada, a inteligência artificial e a impressão 3D. Estruturou-se segundo um inovador modelo expositivo, com as obras dispostas em relação e em confronto umas com as outras, e, ao mesmo tempo, convidativas à aproximação do espectador.

Paralelamente, os novos media encontraram e asseguraram o seu lugar e o seu primeiro grande público no circuito dos festivais, sobretudo nos de cinema e *performance* que, precisamente a partir dos anos 1970, incorporaram o vídeo e outras formas de intermedia e multimedia (Cook, 2008, p. 29). As programações culturais paralelas aos contextos institucionais mais tradicionais provaram-se particularmente eficazes tanto na disseminação como no desenvolvimento dos novos media. Foi, precisamente, nesses contextos que se evidenciaram e aprofundaram várias particularidades dos objetos tais como a sua natureza "temporal, duracional, participativa, transitória, interdisciplinar, e internacionalmente móvel" (Cook, 2008, p. 29).

Sendo os hiperobjetos passíveis de apresentar sob múltiplos formatos e em diversos espaços, estruturas e suportes, na sua maioria fáceis de transportar e de adaptar a diferentes audiências, coadunam-se e enquadram-se com o formato dos festivais e das bienais. Recorde-se que esses últimos consistem em modelos expositivos habitualmente móveis, moldáveis e suscetíveis de contínuas reestruturações. Ademais, são lugares reconhecidos por privilegiar e facilitar o contacto entre o público e as obras, promovendo uma arte coletiva, global, relacional e participativa.

Contudo, é precisamente esse caráter híbrido e ambíguo dos novos media, a par da sua inscrição num campo de imprevisibilidade, que constituem desafios imediatos para os museus. Observe-se, como exemplo, o vídeo que, se considera ter inaugurado, no contexto institucional, várias das problemáticas dos novos media digitais. Requer apoio técnico especializado,

[105] https://www.barbican.org.uk/hire/exhibition-hire-bie/past-bie-exhibitions/digital-revolution

adaptação do espaço e interrompe o seguimento fluído da visita do espectador (Christie, 2012, p. 246). Trata-se de um medium onde confluem diferentes tempos, o da conceção, o da reprodução e o da exibição, o que se reverte em contemplações, observações e experiências demoradas e atentas, colidindo com a conceção das galerias expositivas enquanto lugares de passagem relativamente contínua. Como identificou Yoko Ono, o filme tem uma natureza efémera e inscreve-se como "obra democrática, aberta e imaterial que podia existir simultaneamente como uma instrução, uma ideia, uma ação performativa e uma realização física" (Ilies, 2020, p. 202). Comporta e reúne, portanto, vários elementos disruptivos. Sublinha-se que foram necessárias três décadas para que o filme estabelecesse o seu lugar no contexto institucional, o que somente se concretizou em meados da década de 1960, precisamente quando os novos media se inscreviam no campo artístico.

Quanto a esses últimos, comportam inúmeras variabilidades e modularidades, e uma mesma obra pode ser disposta e exibida de múltiplas formas. Ademais, regem-se, sobretudo, numa dimensão experimental, valorizando a pesquisa, o processo e a experiência. Em concordância, a sua exposição e a sua curadoria, requerem-se, também, processuais. Sublinha-se, igualmente, a imprevisibilidade e a efemeridade dos hiperobjetos, nomeadamente no decorrer da sua constituição enquanto dados e algoritmos, o que se traduz em problemáticas que, aliás, estendem-se a outros campos de ação. Por exemplo, no âmbito da sua preservação procuram-se diversas soluções alternativas tais como o registo das obras em ação, isto é, ativadas, para a sua posterior apresentação sob a forma de vídeo documentário (Grba, 2021, p. 66). Os colecionadores, por sua vez, tendem a considerar os novos media enquanto investimentos particularmente arriscados, sobretudo face à ausência de garantia do seu contínuo funcionamento. Constata-se, inclusivamente, os próprios artistas terem dificuldade em manter os seus projetos ativados.

De tal modo a problemática da durabilidade e da estabilidade dos novos objetos é comum e compartilhada entre os vários domínios da esfera da arte, que irrompem projetos artísticos, curatoriais e institucionais dedicados a relacionar "as consequências sociais e políticas da efemeridade", e a explorar "a fragilidade das tecnologias da informação, por meio da enfatização da sua natureza transitória" (Grba, 2021, p. 65). Indicam-se iniciativas tais como *Matters in Media Art*, iniciada em 2004, pela Tate, o Museum of Modern Art de Nova Iorque e o Museum of Modern Art de São Francisco, com o intuito de estabelecer uma solução consensual e viável para as várias grandes instituições, para o cuidado e a preservação das práticas artísticas suportadas em tecnologias digitais. Contudo, poderá aferir-se, recorrendo a

Grba (2021), que "a natureza contingente e emergente das obras de arte digitais experimentais, indica que a sua preservação a longo-prazo será recorrentemente menos importante do que a sua adequada documentação e extensiva apresentação tática, enquanto todas as suas componentes se encontram ainda, operacionais"[106] (p. 76).

Também paradoxalmente, reitera-se que o registo e a reprodutibilidade são reconhecidas potências do digital, ainda hoje dois dos seus mais importantes contributos nas mais diversas esferas e disciplinas. São também estas faculdades dos novos media que fortalecem a sua relação com as instituições culturais mais históricas. Os processos de realidades alternativas digitais fornecem possibilidades inéditas para representar e recriar objetos, espaços e situações, para desenvolver ambientes imersivos e em 3D, e, assim, de certo modo, recuperar o passado. A VR, especialmente, tem sido privilegiada na medida em que também opera na recriação das experiências. Também técnicas de AR são eficazes, nomeadamente, para incluir informações adicionais a uma exposição, ou adicionar objetos virtuais a uma dada realidade, seja do mundo físico, seja do virtual. Ambas as tecnologias, VR e AR, são, portanto, ferramentas de modulação 3D, utilizadas tanto para criar novos objetos, ou para produzir *facsimiles*. É, pois, a partir daqui, da troca entre os mundos real e virtual conjugada com a capacidade do espectador circular e agir, que se exalta o sentimento de presença e se institui a experiência do passado enquanto experiência do presente.

Em resultado, são cada vez mais recorrentes as investigações de aplicação tecnológica no campo da herança cultural. Destaque-se a área da *Cultural Heritage* (CH), herança da cultura, da história e da sociedade, que se divide entre o tangível e onde se incluem os artefactos e elementos físicos, e o intangível, isto é, as expressões e o conhecimento. Sublinhe-se que as instituições dedicadas à CH aderem às ferramentas digitais no âmbito de uma maior democratização (Economou, 2015, p. 216), a partir do reconhecimento de que diferentes formas de interação propiciam um novo e mais aprofundado conhecimento, ao mesmo tempo que constituem maiores estímulos para a valorização e a apreciação da herança ela mesma (Economou, 2015, p. 217).

Surge, inclusivamente, a ideia de uma *digital heritage*, independente de espaço e tempo, sendo global, complexa e híbrida. Como indicado pela UNESCO (2021):

[106] "the contingent and emergent nature of experimental digital artworks indicates that their long-term preservation will often be less important than their appropriate documentation and extensive tactical presentation while all their components are still operational."

A Herança Digital é constituída por materiais de computação, de valor duradouro, que devem ser preservados para as gerações futuras. O património digital provém de diferentes comunidades, indústrias, sectores e regiões. (...) É um património formado por várias partes que partilham, entre si, inúmeras características, e sujeito a também várias e comuns ameaças. [107]

Como exemplo refira-se a Fundação Factum, com mais de 20 anos, dedicada a documentar, monitorizar, estudar e recriar a herança cultural do mundo. Dos seus vários projetos, destaque-se, de 2012, a criação de uma *facsimle* do fresco do mapa de Bolonha, que se encontra no Salão de Bolonha no Palácio do Vaticano, para o Museo della Storia di Bologna, e o restauro digital de outras partes do mesmo espaço. O projeto permite, assim, continuar a ver, descobrir e experienciar aquele valioso espólio, preservando, sobretudo, a sua história e memória.

Deste modo, criam-se negociações entre o público e a arte e os próprios significados das obras são ampliados e globalizados, o que, precisamente, se sugere avaliar a par das perspetivas de pós-produção, referidas por Bourriaud (2002) e Hal Foster (2015). Paralelamente, sendo o modo de acesso, frequentemente, processado através de dispositivos móveis próprios, aproxima-se a obra, ou a coisa representada, e a instituição, ao espectador. Propõem-se situações cada vez mais imersivas, e, como discutido previamente, altera-se o lugar do espectador.

Brevemente, retome-se o conceito de imersão tal como utilizado por Matthew Fuller, em *Immersion, Saturation, Ingestion* (2019), portanto, composto por várias fases: a imersão propriamente dita, tal como a submersão no mar, a saturação da mente, e a saturação do corpo. Tal ocorre quando a tecnologia dilui completamente a barreira entre a presença atual e a virtual, nomeadamente quando não há objeto físico, mas propicia-se uma envolvência do espectador, e uma plena imersão do medium. Em resultado, gera-se uma ocasião intensa, que se distingue das demais práticas artísticas e, como tal, é cativante e atrai o público para as exposições.

Os novos media afetam, portanto, o modo como as comunidades experienciam a herança cultural e, como aponta Economou (2015, pp. 224-225), reestrutura-se a forma como se experiencia a herança cultural, e, em consequência, multiplicam-se os debates e as críticas, animados, nomeadamente, pela preocupação de que as tecnologias se sobreponham à necessidade de conservar "a coisa verdadeira" embora o mesmo seja negado pelas organizações de herança cultural.

[107] "Digital heritage is made up of computer-based materials of enduring value that should be kept for future generations. Digital heritage emanates from different communities, industries, sectors and regions. (...) It is a heritage made of many parts, sharing many common characteristics, and subject to many common threats." https://en.unesco.org/themes/information-preservation/digital-heritage/concept-digital-heritage

Não obstante, as novas tecnologias permitem às próprias instituições relacionarem-se com o seu passado, revivê-lo e trazê-lo de novo ao público. Destaca-se o ZKM, instituição que assume enquanto sua principal tarefa colecionar, preservar, investigar e comunicar, estratégias que se consolidam, precisamente, no exercício e na transmissão de herança cultural (Serexhe, 2013, p. 76). Nestes processos, reanimam-se, igualmente, os media antigos, ocasião a partir da qual o museu se torna num espaço ideal para "uma espécie de escavação arqueológica das tecnologias de media" (Basu & MacDonald, 2007, p. 11).

Em suma, os novos media digitais recuperam objetos do passado, permitem revisitá-los, documentam a arte, alargam e enriquecem a sua leitura, e inscrevem-se enquanto novas ligações entre instituição e público.

Assinale-se, contudo, que estas experiências não se circunscrevem ao espaço expositivo institucional, e encontram também um importante lugar de ação importante no espaço *online*, como se verifica, por exemplo, com o projeto, precisamente de herança cultural, *Beyond Matter*, como se analisará mais adiante.

Com efeito, os novos media não se encerram no espaço do museu, situam-se, movem-se, transfiguram-se e desenvolvem-se entre dimensões. Transferem qualidades do universo virtual para o físico, mapeiam o segundo no primeiro, ou fundem os dois (Paul, 2003, p. 71). Colocam, portanto, em diálogo, relação e confronto o contexto institucional, presencial e físico, com o virtual, o que, por sua vez, tem como consequência destituir o museu enquanto espaço de total visibilidade. A internet tem um papel cada vez mais importante no contexto da exposição, e ela própria, confronta a prática da curadoria.

2.3.2. ***No Online.***

> In the internet there's no difference between looking and touching
> (Groys, HyMEx, 2021)

Foi com a abertura da *world wide web* ao grande público, entre 1990 e 2000, que os museus foram confrontados, diretamente, com a digitalização, o *database* e a conectividade. Desde então, a facilitada acessibilidade ao *online*, tanto por parte dos artistas como do público, motivam a expansão da arte para essa dimensão. Nos últimos anos, multiplicam-se os projetos artísticos produzidos e exibidos na internet, tanto em *websites* coletivos e independentes de

artistas como em plataformas institucionais, ou, ainda, disseminados no vasto campo das redes sociais. Mediante tal contexto, verifica-se que, tal como defende Nolasco-Rózsás (*Spatial Affairs booklet*, 2021), do mesmo modo que discutir a infraestrutura da internet é central para o debate da virtualidade, é fundamental trabalhá-la no contexto da curadoria dos novos media.

Com a digitalização das coleções e a disseminação e o acesso *online* à arte, tanto o curador como o museu perdem o seu estatuto enquanto principais fontes de conhecimento e únicos elementos de encontro e de ligação com a arte. Instaura-se, assim, um "momento de auto-examinação digital do museu", "de questionar o seu lugar e o seu valor na era das redes"[108] (Perry & Dziekan, 2021, p. 23). Igualmente, instalam-se a dúvida e o questionamento tanto em relação ao objeto digital, como às novas condições por ele inauguradas e as suas respetivas implicações para a exposição e para a curadoria.

A internet é um espaço expositivo alternativo que problematiza o institucional, especialmente o museu, na medida em que este último fora, outrora, o lugar exclusivo da arte. Ademais, o *online* é desterritorializado, de certo modo autónomo, com estéticas e dinâmicas organizacionais próprias que permitem gerar novas formas de apresentação de arte. Observa-se, inclusivamente, uma transição, e consecutiva extensão, do mercado da arte para a internet. Como resultado, pela primeira vez na História da Arte, os meios de distribuição e os meios de produção coincidem (Deseriis & Marano, 2003, p. 17). É, com efeito, principalmente através da circulação no mercado e nos *mass media* que, atualmente, as obras de arte se tornam conhecidas, quando no passado se encontravam integralmente dependentes da sua colocação nos museus (Groys, 2008, p. 47). Acentua-se, então, sobretudo no decorrer da saturação visual e da circulação de imagens *online*, que as instituições perdem autoridade sobre o modo como o público vê ou interpreta as obras de arte. Acrescenta-se que mesmo as correntes contemporâneas que procuravam escapar às instituições eram, fundamentalmente, divulgadas através dos circuitos mais "tradicionais" da arte, nomeadamente, pelo crítico ou pelo teórico de arte. Com a internet, porém, irrompe uma inédita possibilidade de partilha, de incomensurável alcance, onde parece reger-se uma legitimação própria.

Em semelhança aos demais desenvolvimentos na arte, a internet e as suas potencialidades foram primeiramente reconhecidas pela comunidade artística. Como indica Dietz (1998), os artistas recorrem à internet tanto para explorarem e desenvolverem as possibilidades criativas e produtivas das condições digitais e virtuais, como para problematizarem o lugar dos museus e de outros espaços institucionais. Fazem-no mediante o que se apela de "desintermediation", isto

[108] "the museum's moment of digital self-examination – of questioning its role and value in the network age".

é, uma desintermediação própria da estrutura "many-to-many"[109] (muitos para muitos) do digital, que permite alcançar um vasto público, em qualquer parte do mundo, sem intermediários (Dietz, 1998).

O *online* permite aos artistas desvincularem-se das instituições e das suas respetivas normas e matrizes, não somente ao nível dos modelos e das normas expositivos, como também da hierarquia de poder do sistema da arte. Ou seja, o artista encontra, na internet, um espaço de liberdade criativa, isento de curadores, diretores e administradores. Como indica Paul (2011), "as exposições independentes *online* desafiam implicitamente as estruturas de legitimação criadas pelo sistema do museu e do mundo da arte tradicional".

Indique-se, porém, que a convicção propagada, durante o eclodir internet na década de 1990, de que se os artistas poderiam criar as suas próprias regras e emancipar-se do sistema institucional e da arte, não se concretizou. Convoque-se, uma vez mais, a utopia do ciberespaço, o qual, em semelhança, fora idealizado enquanto autónomo e livre, e, ainda, declarado enquanto desprovido de diferenças sociais e domínios políticos. Tal como apresentado por John Perry Barlow, em 1996, na *Declaration of Independence of Cyberspace*:

> O ciberespaço consiste em transações, relacionamentos e no próprio pensamento, dispostos como uma onda estagnada nas redes das nossas comunicações. O nosso mundo, é um mundo que está em todos os lugares e, simultaneamente, em nenhum, e não é nele que os corpos vivem.
>
> Estamos a conceber um mundo no qual todos podem entrar, sem privilégio ou preconceito racial, poder económico, força militar ou naturalidade. (...)
>
> Criaremos uma civilização da Mente no Ciberespaço. Que seja mais humano e justo do que o mundo previamente construído pelos vossos governos. [110]

Porém, tal como indicava a definição no dicionário *Encarta*, da Microsoft (presentemente encerrado), o ciberespaço tornou-se, apenas num "Espaço imaginário para onde os dados eletrónicos vão: uma dimensão fictícia na qual a informação eletrónica existe ou é trocada;" e uma "Realidade virtual: o mundo imaginário da realidade virtual".

---

[109] A dinâmica "muitos-para-muitos", enquanto sistema de comunicação das redes digitais, ocorre quando informações são partilhadas entre grupos, e quando os membros de um grupo recebem informações de vários remetentes. No caso da presente análise, aponta para a possibilidade dos artistas, através de uma plataforma na internet, alcançarem um elevado número de pessoas e receberem, destas últimas, respostas em *feedback*. Portanto a informação transita diretamente entre os elementos, de forma eficaz e autónoma, na medida em que dispensa intermediários tais como curadores, galeristas ou críticos.

[110] "Cyberspace consists of transactions, relationships, and thought itself, arrayed like a standing wave in the web of our communications. Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live. We are creating a world that all may enter without privilege or prejudice accorded by race, economic power, military force, or station of birth. (…) We will create a civilization of the Mind in Cyberspace. May it be more humane and fair than the world your governments have made before."

Ora, em semelhança, o utilizador do dispositivo *online*, quer o artista, quer o espectador, embora detenha um maior controlo maior e uma amplitude maior e mais livre de ação sobre o objeto artístico, permanece subjugado a um sistema de controlo. Recorde-se a participação do espectador na obra de arte digital interativa, cuja liberdade é, sempre, condicionada por um sistema pré-definido. Portanto, embora a disseminação da arte na internet seja gratuita, livre, e eficaz, nos últimos anos e cada vez mais notoriamente, generaliza-se o controlo do que se processa, publica e visualiza, por parte das grandes empresas e dos grupos comerciais. Ao mesmo tempo, a validação do artista e das obras de arte, no campo artístico parece continuar a concretizar-se por parte de poderes institucionais, ou por figuras de autoridade do sistema da arte, tais como o crítico ou o curador.

Aliás, independentemente dos espaços expositivos virtuais, confrontarem e desafiarem o museu "tradicional", dificilmente se separam e autonomizam deste último. Regem-se, tendencialmente, por uma lógica próxima da institucional de hierarquia e poder, refletindo os mesmos valores, programas e ideias. Aliás, o mesmo se verifica com a curadoria, que independentemente de trabalhar na dimensão física ou na digital, opera sob um semelhante processo, nomeadamente, desde logo, a seleção, a organização e a contextualização das obras. Ou seja, embora também o curador procure, na internet, uma alternativa para se autonomizar dos sistemas institucionais, e mesmo económicos, que informam e dirigem a esfera da arte, encontra-se, em semelhança ao artista, cativo numa intrincada rede constituída e movida por inúmeros fenómenos, redes sociais e, mais recentemente, pelo mercado de *non-fungible tokens*.

Ressalva-se, igualmente, outras problemáticas que se erguem no contexto da internet, tais como a autoria, o *copyright* e a propriedade intelectual. Acresce, como assinala Manovich (2009, p. 78), a contínua inovação e imprevisibilidade dos media digitais que não só tendem a alterar-se ou mesmo a caducar, o que, na internet, resulta em links "quebrados" e páginas vazias ou "404-Object not found". Embora, paradoxalmente, uma vez no *online*, para sempre no *online*. Em suma, surge um novo permanente e o *efémero* passa a *registado*. O *online* é, portanto, pautado por uma particular ambiguidade, dificulta a distinção entre arte e não arte, ao mesmo tempo que se diluem fronteiras entre o local e o não-local. É, pois, um lugar de condições próprias e as problemáticas que nele se erguem interferem com o espaço institucional do museu.

Não obstante, na medida em que a internet dispensa mediadores e é uma área de livre e fácil acesso, nomeadamente por meio de dispositivos móveis e próprios, motiva-se e solidifica-se a comunicação com o espectador, e este reposiciona-se. Testemunha-se, inclusivamente, que em

analogia ao que ocorre com o artista, o distanciamento da internet face às instituições, ao mercado e aos regimes de legitimação da arte, conjugado com a sugestão de quadros mais participativos e de contato direto e imediato (Couchot & Hillaire, 2003, p. 190), cativa o público, afastando-o dos circuitos tradicionais da arte. Ademais, embora se possa constatar que a visita virtual a uma exposição seja, frequentemente, desconsiderada por relação à presencial, pode ser-lhe reconhecida a ausência de distrações, tais como o ambiente e "o outro", constrangimentos próprios do ambiente semipúblico dos museus que podem interferir com a receção da obra de arte.

Paralelamente, para além de fundar um espaço expositivo alternativo, com particular temporalidade e diretas interatividades, o *online* oferece também ao museu um vasto campo de novas possibilidades e soluções, não somente ao nível da exibição, como também da coleção e do arquivo. Por exemplo, se anteriormente os arquivos consistiam em circuitos fechados, através da digitalização, abrem-se e ampliam-se, distribuindo-se e replicando-se por vários canais, plataformas e redes. Todas as informações, dados e imagens digitalizados são, deste modo, facilmente partilhados entre instituições ao mesmo tempo que se tornam passíveis de facilitar, para livre consulta, ao grande público, às massas. Permite-se, igualmente, reunir distintos tipos de objetos, ou as suas referências e representações, num mesmo espaço, virtual, de modo que os mesmos se cruzem, dialoguem e relacionem. Assim, nos últimos anos, multiplicam-se as *databases* de museus e galerias, tanto quanto de artistas e outros coletivos culturais.

As instituições têm vindo, progressivamente, a reconhecer o valor e a utilidade da internet o que, consequentemente, contribui para a afirmação desta última na esfera da arte. Principalmente a partir dos anos 2000, o *online* firma-se enquanto a escolha de excelência para anunciar e divulgar exposições, eventos ou notícias e informações, desde os grandes museus às pequenas galerias. Criam-se plataformas virtuais institucionais e, paralelamente, dentro do espaço físico institucional, recorre-se à internet enquanto suporte e ferramenta no espaço expositivo, como plataforma suplementar e adicional à programação e às exposições. Como exemplo refira-se o Stadel Museum de Frankfurt que expõe virtualmente um vasto conjunto de obras da sua coleção que atravessa os 700 anos de história a que o museu se dedica, a par de uma vasta programação *online* da qual se destacam as recorrentes visitas guiadas virtuais, os *workshops* e as conferências digitais.

Também se indicam outros projetos, concebidos à imagem de espaços físicos institucionais e modelos expositivos instituídos, como é o caso das intituladas "exposições virtuais de

museus" e as "exposições virtuais de arte", bem como as galerias e as feiras virtuais. Recorde-se que as primeiras exposições digitais foram concebidas à imagem das físicas, acentuando a conceção do digital enquanto lugar da *mimesis*, da reprodução e da cópia, ao invés da criação do novo e do alternativo.

Paralelamente, surgem iniciativas que, embora institucionais, ou seja, regidas por uma entidade institucional, são exclusivamente digitais e constituem espaços expositivos originais, únicos. Destas são exemplos as plataformas *Rhizome*, criada em 1996 e afiliada desde 2003 ao The New Museum of Contemporary Art de Nova Iorque, e a Gallery 9, promovida pelo Walker Art Center de Minneapolis.[111] Também se assinalam os *cibermuseus*, instituídos como espaços integralmente digitais, sediados na internet e sem correspondência com espaços físicos, embora determinados por uma lógica organizacional e reguladora museológica. Indique-se o Digital Art Museum,[112] fundado pelo galerista Wolf Lieser, dedicado à história e à prática da arte digital, com obras dos principais artistas do campo do digital, incluindo biografias, artigos, bibliografia e entrevistas.

Também se poderá convocar o projeto *Beyond Matter*, cujo princípio é, precisamente, a apresentação de obras de arte em espaços digitais, com instâncias inteiramente digitais, outras reais e virtuais, e, ainda, na exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, no ZKM em 2022, dedicou uma zona a projetos de espaços expositivos *online*. O primeiro apresentado, *The Broken Timeline at distant Gallery*, criado também de 2022 e assinado por Marialaura Ghidini, Gaia Tedone e Annet Dekker, divulga uma quantidade considerável dos projetos expositivos comissariados *online*, e constitui um importante ponto de partida para compreender o desenvolvimento destas ações na internet. Um exemplar seguinte, do próprio projeto *Beyond Matter*, a plataforma *VIEW*, descrita mais adiante.

Também o projeto, já previamente aqui indicado, *The Next Biennale Should be Curated by a Machine*, fora apresentado num ecrã *touch* e um sistema de *hyperlinks* a tudo o que engloba, ou seja, tanto à página do próprio projeto, como ao artigo do jornal *e-flux*, *The Next Biennale Should be Curated by an Artist,* entre outros. Por fim, DiMoDa, instituição virtual fundada, em 2013, por Alfredo Salazar-Caro e Willian Robertson, com o intuito de comissionar, preservar e expor obras concretizadas com a mais avançada tecnologia de realidade virtual. Apresenta-se,

[111]Destacam-se outros três casos relevantes na transição da arte para o universo digital, embora ser particular peso no contexto da exposição e da curadoria: o *Google Arts & Culture* APP, com sistema semelhante ao *Google Street View*, que possibilita visitas virtuais a vários museus e obras de arte; a plataforma ARTSTOR, de vasta extensão de conteúdo digital com mais de 300 coleções; e a aplicação digital UmbigoLab, fundada em 2019, para dispositivos móveis, comissariada por curadores e artistas, iniciativa da revista Umbigo Magazine, publicação impressa trimestral que, por sua vez, tem também uma versão *online*.

[112] https://dam.org/museum/

em 2021, numa versão atualizada e interativa, dirigida por Christiane Paul, Banz e Bowinkel, Tamiko Thiel e Ricardo Miranda Zúñiga, orientada sobretudo para a concretização de exposições e suas versões digitais passíveis de descarregar *online.*

Contudo, independentemente das mais de duas décadas de integração da internet no campo artístico, a par de inúmeros esforços e iniciativas curatoriais, é ainda rara a sua utilização por parte dos museus de coleções históricas (Dekker, 2021, p. 42). Constata-se que as mais antigas instituições culturais manifestam uma particular resistência à sua transferência e deslocação para a internet. Pense-se no Louvre, que somente se dirigiu ao território *online* em 2021, face à crise pandémica global provocada pelo vírus SARS-CoV-2. Desde então, disponibilizou virtualmente, um número considerável das suas obras (480 mil), a par de uma visita *online* às suas galerias.

Brevemente recorda-se que, em 1994, ano em que a internet se tornara aberta, de livre acesso, o Louvre fora objeto de um projeto de apropriação, intitulado *WebLouvre,* da autoria do estudante Nicholas Pioch. Consistindo na virtualização de obras da coleção do museu a partir da digitalização de imagens representativas, e a sua disposição numa plataforma *online*, cedo foi conduzido a tribunal, penalizado e terminado. Não obstante, a iniciativa fora inovadora e constituiu num primeiro instante do novo momento da problemática da reprodutibilidade técnica.

Em semelhança ao percurso do Louvre, foram inúmeras as instituições que somente no período entre 2019 e 2021, correspondente com a pandemia global, é que transitaram para o campo da internet. A necessidade de concretizar eventos e iniciativas digitais, recorrentemente com transmissão em direto, decorreu dos sucessivos encerramentos, por tempo indeterminado, de galerias, museus e dos demais espaços de arte. Face a este quadro de exceção, a internet ergueu-se e firmou-se como a única possibilidade de dar continuidade à atividade artística e cultural, a nível global. Assinala-se que alguns eventos anteriormente concretizados em escala física, mantêm-se, desde então, exclusivamente no digital, como é o caso da feira de arte *CADAF – crypto and digital art fair*, de *fine digital art* e *crypto art,* iniciada em 2019 em Miami e Nova Iorque, atualmente *online* com o nome *CADAF ONLINE*.

A crise pandémica evidenciou, especialmente, o contributo da internet não só para a disseminação de conteúdo cultural, que suporta o engajamento das instituições numa ligação "um-a-um" com o utilizador, como também para a construção de comunidades e redes de *networking* entre diversos dispositivos e utilizadores (Economou, 2015, p. 220). Ora, como facilmente se compreende, a colocação do museu numa rede digital conduz à extensão das suas

possibilidades comunicativas. Bounia e Myrivili (2015, p. 29), por sua vez, apontam que assim se "atravessam limites previamente inflexíveis de comunicação", e cruzam-se "ação e interação, produtores e utilizadores, presença e ausência".

Através do registo dos interesses e dos *likes*, permite-se, por exemplo, estudar os públicos ainda durante o processo de conceção e concretização das exposições (Manovich, 2017. p. 267), o que pode consistir num importante instrumento de curadoria. Ressalva-se, contudo, que o digital é também propício à emergência de um espectador cada vez mais contingente. O público do *online* é "maior, diferente, global e 24/7" (Morris, 2001, p. 33), donde, mais difícil de avaliar e prever e, como Simon (2020) sumariza,[113] as audiências participativas do *online* dividem-se entre criadores (24%), críticos (37%), colecionadores (21%), seguidores (51%), espectadores (73%) e os restantes, os inativos, isto é, os que não visitam sites (18%). Trata-se de um público vasto e diversificado e somente parte dele é o autêntico espectador de arte.

O digital prova ser também um útil instrumento de dinamização dos museus, e método para compensar a museificação de alguns espaços físicos ou rurais (Couchot & Hillaire, 2003, p. 231). Possibilita, igualmente, instituir novas soluções de *marketing* e fornecer novas ferramentas de investigação. Indique-se, como exemplo pioneiro, em 1999, a proposta do curador David Ross para a criação de um canal televisivo de divulgação da coleção e das exposições e atividades do MFA: Long Beach Museum of Art. Embora o projeto não se tenha concretizado, o seu princípio tornou-se, anos mais tarde, uma prática comum. Também a assinalar, dois dos primeiros casos de expansão de museus para o digital, o British Museum, com um *website* particularmente interativo, e a Tate Modern, cuja *Tate Online* foi criada já em 1998, com o intuito de unir os diversos polos da instituição, Tate Modern, Tate Britain, Tate Liverpool e Tate St. Ives.

Os *websites* e as aplicações permitem, igualmente, criar programas complementares e educativos, conteúdos complementares às exposições, como por exemplo, informações e elementos acessíveis a partir de ligações e *links* aquando da visita aos museus, ou a partilha de objetos, dados, arquivos ou documentação que habitualmente se encontram vedados ao público. Destaca-se a AR, na reutilização de elementos a partir da sua digitalização e na sua divulgação em espaços virtuais e físicos. Nestes casos, as plataformas digitais, mesmo quando aplicadas a exposições "físicas", e a objetos artísticos de media "antigos", instalam novos quadros recetivos e experienciais, a partir dos quais se redefine a relação entre arte, público e museu.

[113] A partir do livro *Groundswell: Winning in a World Transformed by Social Technologies* (2008), de Charlene Li e Josh Bernoff.

Como exemplo, refira-se a *Micro Gallery*, situada na National Gallery de Londres, inaugurada em 1991, com computadores que permitiam conhecer todo o seu espólio através de *hiperlinks* e hipertextos, funcionando, igualmente, como guias para a visita ao museu. Também se indica o Detroit Institute of Art que, em 2017, desenvolveu a aplicação *Lumin AR Tour*, passível de descarregar para dispositivos móveis, onde se expõe o mapa do museu, com indicações e sugestões dos diversos percursos a par de um vasto conjunto de informação, permitindo, ainda, simular uma radiografia a algumas das obras expostas.

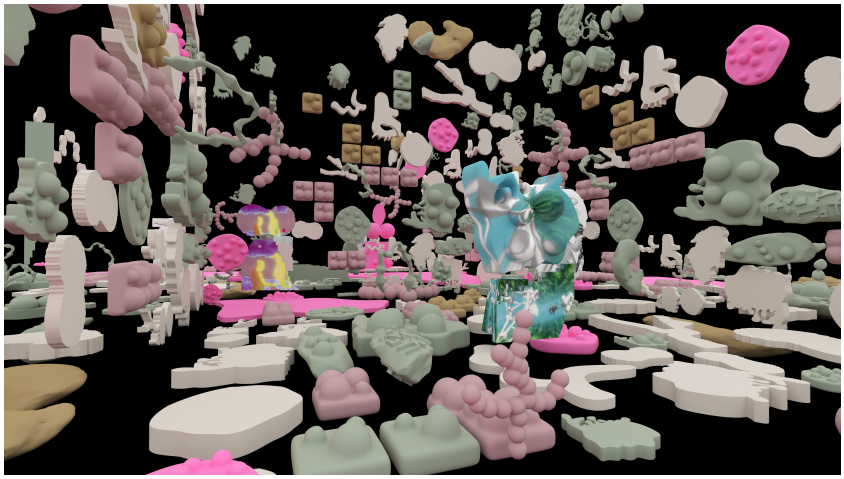
Ainda, a atribuição de novas formas e *layers* às exposições, projeta-as para além da sua constituição e dimensão físicas. Aliás, quando a internet é utilizada dentro do contexto institucional, ou como plataforma para onde o museu se transfere, transforma-se também este último, alargando-o e estendendo-o, também, para além da sua estrutura física, como se irá avaliar mais adiante.

Permitem-se, por exemplo, a representação *online* de exposições físicas, através de vídeos e fotografias, a criação de instalações *site-specific* de realidade aumentada ligadas a espaços virtuais em rede, a transferência de experiências físicas em espaços virtuais, ou a concretização de exposições inteiramente no espaço *online*. Constroem-se, a partir daqui, novos universos expositivos, criativos e experienciais, como é o caso da instalação *Immaterial Display*, como se observará mais adiante. Também a indicar, o projeto *Explore, Experience, Enjoy* (2013), de Mariana Silva e Pedro Neves Marques, que através da projeção de exposições físicas sob a sua simulação 3D, resulta na sua instituição enquanto artefacto, ao mesmo tempo que cruza e une as dimensões real e virtual.

Um outro exemplo, a obra *Rara Avis* (1996), constituída por três media, o vídeo, um programa de VR e um sistema de tecnologia de telepresença, uma das modalidades mais utilizadas na criação artística digital, concebida em espaço de galeria, convida o público a interagir tanto presencial como virtualmente, através da conexão à internet. Em ambos os casos, o espectador introduz som na obra, através do microfone.

Mais detalhadamente analisa-se *Spatial Affairs* (2021), a primeira exposição do projeto *Beyond Matter*, em parceria com o Ludwig Múzeum de Budapeste. Híbrida, distribuiu-se nas três dimensões espaciais, física, digital e aumentada, sob a forma, respetivamente, de uma mostra de objetos nas galerias do Ludwig Múzeum, a sua *digital twin* (réplica virtual) a visitar interactivamente e uma extensão *online* intitulada *Worlding***,** espaço gerado em computador, interativo para múltiplos utilizadores a partir de dispositivos pessoais. Acrescenta-se um catálogo com extensões de realidade aumentada. A exposição nas galerias inaugurou *online*,

com transmissão em direto de uma visita guiada realizada pelas duas curadoras, Lívia Nolasco-Rózsás e Giulia Bini, também no decorrer da pandemia global do SARS-COV2**.** Sublinha-se que a *digital twin* da exposição é exemplar na reconstrução digital da estrutura física de um museu, onde se simula a visita, neste caso, ao Ludwig, de um modo imersivo e igualmente acessível em dispositivos tecnológicos próprios. Também integrada no projeto *Beyond Matter*, indica-se a Tallinn Art Hall Gallery, cuja plataforma virtual de sistema intuitivo é continuadamente atualizada com visitas virtuais às exposições que estiveram em cena.



Worlding, Spatial Affairs (2021)

Contudo, embora estas e semelhantes propostas contribuam para a afirmação do espaço expositivo *online*, prevalece a dúvida relativamente ao seu valor quando em relação aos contextos institucionais tradicionais. Insiste-se, sobretudo, que a exposição virtual não substitui a física (Hughes, 2010, p. 18). O que se sugere, porém, é dirigir o debate e a reflexão para o que se inaugura, nomeadamente, uma nova forma do museu imaginário anunciado por Malraux no contexto da emergência da prática fotográfica. Reconhece-se que a internet funciona como museu global, sem fronteiras e com dimensões infinitas, capaz de compreender não somente as próprias obras, como também todas as suas possíveis multiplicações, réplicas e reproduções. Enquanto tal, vem, efetivamente, na continuidade do que se havia iniciado com a fotografia, o filme e a televisão, isto é, a ocupação de parte da função expositiva do museu (Hooper-Greenhill, 1992, p. 150).

Poderá, inclusivamente, propor-se a ideia de um museu virtual, ideia aprofundada e discutida mais adiante, sob a proposta de um hipermuseu. Assinala-se, porém, que o mesmo não se deve prender à significação do conceito "virtual", ou seja, uma "extensão, imitação e substituição da

realidade" (Bounia e Myrivili, 2015, p. 16), pois mesmo as versões virtuais de museus físicos não consistem somente em extensões, transferências ou *facsimiles*. Um exemplo é a Float-Gallery de Berlin, espaço virtual vocacionado, precisamente, para criar espaços virtuais híbridos, com estruturas análogas a espaços reais, onde se expõem obras de arte e trabalhos digitais.

Ainda a referir, um projeto de museu *online* intitulado *Everywhere Museum of Everything* (TEME), concebido como espaço, plataforma e sistema de aplicações de realidade aumentada para dispositivos móveis, a utilizar tanto por artistas como por curadores (Veiga, 2021, p. 153). Como explica um dos seus gestores, Veiga (2021):

> TEME pode desenvolver-se a partir do lugar do (Pós-)Museu enquanto uma das instituições mais bem localizadas para alcançar diversas audiências, entregar programas de aprendizagem inovadores e desenvolver pensamento crítico no âmbito de ajudar a gerir a jornada da humanidade no sentido de um futuro mais sustentável.[114] (p. 161)

Desenvolve-se com o propósito de proporcionar "quadros teóricos e tecnológicos", para tal "articulando práticas criativas e curatoriais inspiradas em *artivism*, *hacktivism*, maker culture e tactical media" (Veiga, 2021, p. 160). Deste modo, une investigação, curadoria e criação, ao mesmo tempo que fortalece a relação com o público. Institui-se, portanto, como espaço colaborativo, de escala tão individual quanto coletiva.

Deverá, igualmente, apontar-se a pioneira *C@C – Computer Aided Curating*, uma das primeiras propostas de curadoria na internet, operacional entre 1993 e 1995, idealizada por Eva Grubinger e desenvolvida em colaboração com Thomas Kaulman. Anunciada como uma aplicação de computador para a arte contemporânea ser criada, vista, discutida e adquirida, expôs-se, pela primeira vez, em 2018, no Zentrum der Netzkunst, em Berlim. Operava através de um *website*, com uma interface, intitulada C@C navigator e cuja estrutura em tipologia de árvore ramificava em inúmeros artistas e obras, refletindo, desde modo, a própria lógica *hyperlink* da internet.

Com efeito, o *online* expande e diversifica a prática da curadoria, sobretudo, como indica Dekker (2021, p. 50) ao reconfigurar os métodos de selecionar, expor, categorizar e arquivar, e ao incluir, nestes, os artistas, os utilizadores e o próprio ambiente socio-tecnológico da internet.

[114] "TEME can build upon the role of the (Post-)Museum as one of the best-placed institutions to reach diverse audiences, deliver innovative learning programmes and develop critical thinking to help steward humanity's journey toward a more sustainable future."

Alarga-se, também, o eixo de atenção curatorial, ou seja, a ação da curadoria não se circunscreve ao objeto artístico, transita para os processos, e, ainda, destes últimos para as redes e os seus sistemas dinâmicos. Ademais, considerando a extensão do *online*, o trabalho curatorial que aí se concretiza, ou a colaboração da internet, distribui-se e fragmenta-se entre múltiplos agentes, dispositivos e plataformas, redes tecnológicas, aplicações e *software*. Recorde-se que as próprias obras digitais e virtuais se encontram ligadas, através de *hyperlinks*, a outros objetos, páginas e plataformas, bem como a anúncios publicitários e entidades comerciais.

É também em concordância com a dinâmica relacional e plural que define a internet, que emerge uma nova forma de co-curadoria, iniciada pelo artista e continuada não apenas pelo curador, como também por programadores, reprogramadores e recodificadores. Propõem-se, inclusivamente, novos conceitos tais como a *software curating* descrita como

> parcialmente automática, dinâmica, colaborativa, e redistribui em termos de relações de poder e controlo curatorial (...) sugere um engagamento com instruções (o programa) e a escrita dessas instruções (programação) mas também os outros processos nos quais o programa se sustenta (o que inclui o contexto maior ou o sistema operacional da arte). (Krysa, 2006, p. 10)

A internet consiste num novo espaço de curadoria, num novo medium de produção curatorial, tanto quanto artístico e criativo. Fornece novas soluções e possibilidades em várias áreas, razão pela qual conquista um lugar cada vez mais central na esfera da arte. Não obstante, como se pode aferir após esta análise, a internet não substitui o museu, e mesmo no contexto dos novos media, é nele que situa a principal ação das obras de arte, dos hiperobjetos e da curadoria.

2.3.3. ***Do White Cube à Black Box.***

Independentemente das inúmeras transformações às quais a curadoria tem sido sujeita, sobretudo nas últimas duas décadas, face à assertiva inscrição dos novos media no contexto artístico institucional, os métodos de exposição parecem não se desenvolver o suficiente. Continuam a ser predominantes as paredes brancas, a *black box* para os filmes e as detalhadas descrições e caixas de vidro de exibição de arquivos (Macel, 2012, p. 43). Predomina, ainda, a

tipologia *white cube*, frequentemente pouco eficaz para as tecnologias e para os quadros participativos e interativos dos novos media.

Como já indicado, o modelo inicialmente instituído para exibir os novos media consistiu, fundamentalmente, na sua separação dos demais objetos, através da criação de áreas expositivas próprias, designadas para a sua exposição. Tardaram as propostas que combinaram os novos media com outras formas de arte e, ainda hoje, essas não constituem a maioria dos casos. Do passado, testemunharam-se raras exceções, podendo indicar-se a Bienal de Veneza de 1986, que apresentou gráficos de computador a par de outras práticas, integrando a tecnologia na arte.

Poderá então afirmar-se que não se deve isolar a arte dos novos media numa programação institucional própria, mas, pelo contrário, inseri-la nas restantes exposições. Para tal contribuíram curadores tais como Kynaston McShine, que concebeu modelos expositivos para obras de novas tecnologias, *site-specific* e interativas, passíveis de relacionar, dialogar e conciliar com a restante arte contemporânea. Como exemplos refiram-se as suas exposições *Primary Structures*, no Jewish Museum de Nova Iorque, em 1966, e *Information*, no MoMA, em 1970. Assinala-se especialmente esta última, reconhecida enquanto a primeira retrospetiva de arte conceptual dos EUA, e uma das pioneiras a explorar o impacto da tecnologia na arte. Acresce ter-se concretizado num dos mais importantes museus de arte moderna. Relativamente a figuras mais recentes, indiquem-se Barbara London, Daniel Birnbaum, David Ross e Eddie Berg.



Information, MoMA (1966)

Paralelamente, sobretudo desde a Segunda Guerra Mundial, as próprias instituições, inclusivamente as mais tradicionais, empenharam-se em acompanhar o percurso da criação artística, adaptando-se aos seus desenvolvimentos, o que se refletiu, por exemplo, na substituição do termo "arte moderna" por "arte contemporânea". Algumas redefiniram-se quase integralmente, tal sendo o caso do Institute of Modern Art de Boston, em 1948 renomeado de Institute of Contemporary Arts, também para se distanciar do caráter vanguardista internacional do MoMA (Bishop, 2013, p. 12). No entanto, os modelos expositivos tenderam a permanecer os mesmos, isentos de grandes reconfigurações.

Ora, no âmbito de compreender a prevalência dos mesmos formatos expositivos, a resistência à sua transformação, e a problemática que constitui a sua adaptação aos novos media, requer-se conhecer o seu percurso e as suas principais configurações ao longo do tempo. Desde logo, recordam-se os primeiros modelos reconhecidos, instituídos após o Renascimento, no séc. XVI, os *Wunderkammer*, ou *Kunstkabinnet*, os gabinetes de curiosidades, precursores da era do Iluminismo. Habitualmente lugares de coleções privadas, uniam artefactos e *facsimiles*, tanto de ordem natural, tais como conchas, ossos ou minerais, como objetos culturais, caso de painéis, pinturas e estátuas. Formavam-se, deste modo, aglomerados de história natural, arqueologia e arte. Uma segunda referência importante a assinalar é o Palácio Medici, em Florença, construído, no séc. XV, pela nobre família italiana que lhe dá nome, com o propósito de exibir o seu poder e estatuto, e cujo espaço interior fora projetado com ordem e harmonia (Hooper-Greenhill, 1992, pp. 23-26).

Décadas depois, com o Louvre, emergiu um novo programa museológico, com base na implantação militar de recursos e novos instrumentos de regulação. As coleções tornaram-se filtradas, rigorosamente calculadas, e tanto reunidas, como redispersas e reorganizadas, o que se reverteu numa rede de instituições articuladas numa "supervisão constante, móvel e diferenciada" (Hooper-Greenhill, 1992, p. 167). Na sua sucessão, ao longo do séc. XIX, a predominante forma de organização das exposições fora sequencial, temporal e temática. Os colecionadores aristocráticos do séc. XVIII também adotaram a simetria e a rígida disposição das obras, considerando que assim se facilitava a comparação entre movimentos e obras (Birkett, 2012, p. 75).

Também à imagem do Louvre, especialmente da sua estrutura de palácio, com amplas dependências, instituíram-se os conceitos "galerias" e "salão", e os respetivos modelos foram continuamente empregues e replicados ao longo de toda a Modernidade (Lyotard, 1983). Foi, aliás, a partir daí, que se concebeu e estabeleceu o modelo expositivo moderno, para um

espectador móvel que se conduz e orienta através do olhar e da perceção visual do espaço. Como tal, o percurso expositivo tinha o objetivo de "oferecer vistas", sendo determinado por uma organização espaço-tempo-sujeito e um específico e indicado itinerário, com o objetivo de fornecer um conhecimento progressivo, isto é, desde o início ao fim da visita. Este modelo viria a ser mais do que uma vez contrariado, sobretudo com o surgimento de práticas artísticas que não se circunscrevem ao sentido da visão. Hoje, independentemente de um modelo expositivo formalmente próximo, já é recorrente o reconhecimento de que o percurso deve ser livre, individual e independente de narrativas.

Devem, porém, referir-se exposições exteriores ao espaço institucional museológico que, enquanto tal, sendo autónomas do sistema rigoroso da arte, escaparam aos modelos instituídos, e algumas delas constituíram, inclusivamente, importantes referências para a curadoria da arte. Tal foi o caso da *Great Exhibition* de 1851, no Crystal Palace, em Londres, a primeira mostra de estrutura livre e circulação dinâmica que se coadunava com a lógica da época, "ver e ser visto", sobretudo estimulada pelos teatros e as óperas. Enquanto tal, projetavam-se e organizavam-se com particular atenção ao público, propondo uma circulação dinâmica no espaço e, portanto, um encontro e uma receção para além da observação passiva. Nestas grandes exposições, tanto a de Londres como a de Paris de 1867, com a justaposição dos vários tipos de objetos, nomeadamente as descobertas da época, ou seja, os progressos da Modernidade industrial, gerou-se o que Birnbaum e Wallenstein (2019, p. 30) intitularam de uma "experiência imersiva da modernidade". Já, aliás, um caso anterior, a *Exposition des produits de l'industrie française*, em 1844, em Paris, havia reconhecido as possibilidades experienciais de objetos de natureza e produção técnica e mecânica, aproximando-os, assim, da arte.



Great Exhibition, Crystal Palace (1851)

No entanto, tratando-se de produtos desprovidos de natureza artística, donde, dessacralizados, estas grandes exposições eram livres de normas rigorosas, e, portanto, a disposição dos objetos e a estrutura do espaço eram sobretudo estipuladas de acordo com o espaço e o público. Mesmo nas ocasiões em que se incluíam obras de arte, expunham-se lado a lado e do mesmo modo que artefactos comerciais, banalizando-as e questionando o seu valor, e evidenciando a dimensão da qual ambos emergiam (Birnbaum & Wallenstein, 2019, p. 30), isto é, a sua equivalente proveniência material, física, produto da mão humana. Várias exposições incluíram arte e arquitetura, nomeadamente a Exposition Universelle, de Paris, de 1888.

Outro caso a assinalar, a *International Press Exhibition*, em 1928, em Cologne, de imprensa, publicidade e publicações, considerada a maior exposição internacional desde o fim da guerra, com três quilómetros de extensão. Intitulada *Pressa* foi concebida por El Lissitzky e refletia, na sua estrutura, o caráter prático do design, com espaços temporários e outros permanentes. As instituições do séc. XIX, tais como o Metropolitan Museum of Art de Nova York e o Museum of Boston of Fine Arts começaram, inclusivamente, a apresentar a arte como exemplar didático para sofisticar o *design* comercial e elevar a classe trabalhadora (Birkett, 2012, p. 75).

Sobressaíram, especialmente, as Grandes Exposições entre 1950 e 1960, habitualmente comissariadas por *designers* e com a mesma flexibilidade de palcos de espetáculo e montras de lojas (Henning, 2007, p. 33). Observe-se, como exemplo, a *International Exhibition of New*

Theater Technique, em 1924, com curadoria do arquiteto e artista austríaco-americano Frederich Kiesler, inserida no contexto do Festival de Música e Teatro de Vienna do mesmo ano. Concebida enquanto flexível, móvel e passível de adaptar, permitia a sua configuração em diferentes formas de disposição e exposição, funcionando, de certo modo, como uma grande instalação. Os mais de 600 objetos expostos, de várias categorias, não se encontravam fixos às paredes, mas, ao invés, eram suportados em superfícies próprias, mantendo-se, de certo modo, independentes e desconectados da estrutura física do museu. A construção do significado do objeto situava-se na sua receção, mediante uma conceção e uma lógica pós-estruturalistas (O'Neill, 2012, p. 11).

Contudo, independentemente destas várias diferentes práticas curatoriais, continuaram a ser os museus a definir os modelos expositivos da arte (Henning, 2007, p. 33), em parte por influência destas exposições paralelas, foram surgindo novos formatos expositivos opostos ao modelo estável e fixo do "salão", que não se restringiam a objetos artísticos. Procurou-se contrariar a tipologia museológica instituída desde o Louvre, cujas salas decoradas, pintadas e com ornamentos e materiais elaborados interferiam com a perceção, receção e experiência da arte exposta. Neste sentido, no início do sec. XIX, começou a divulgar-se e, progressivamente, a instituir-se uma mesma cor nas paredes dos espaços expositivos, um verde acinzentado que favorecia a neutralidade e permitia evidenciar as obras na consequência do contraste entre o espaço e as molduras (Birkett, 2012, pp. 9-10). Esta nova configuração do espaço expositivo foi sobretudo motivada pelos princípios modernistas da "arte pela arte", a autonomia dos artistas, e o despreendimento da criação artística de faculdades funcionais, sociais e políticas.

O Modernismo fora, de certo modo, moldado pelo espaço e pela preocupação em isolar as obras de arte de qualquer contexto, para tal criando áreas expositivas totalmente brancas e vazias (O'Doherty, 1976, p. 14). A galeria de arte moderna instituiu-se como branca e pura, impedindo qualquer experiência que não a estética. Assim, na primeira metade do séc. XX, emergiu o *white cube*, repercutido enquanto modelo expositivo primordial até ao início do séc. XXI, e mantendo-se, ainda hoje, a escolha da grande maioria dos espaços culturais, desde os grandes museus às pequenas galerias. Como indica o conceito, cunhado por Brian O'Doherty (1976), o *white cube* é uma tela branca, vazia e minimalista.

Porém, a origem deste modelo poderá atribuir-se ao curador Alfred H. Barr Jr., mais especificamente à exposição *Cubism and Abstract Art*, no MoMA, em 1936 (Birkett, 2012, p. 72). A instituição, então, localizada num edifício antigo, fora renovada por Barr. Expôs-se a madeira e o cimento dos pisos, simplificou-se a iluminação, e o espaço foi, na sua totalidade,

pintado de branco, desde paredes, ao teto, a rodapés e outros elementos decorativos. A exposição refletia a multidisciplinaridade herdada da Bauhaus, apresentando, em diálogo e relação dinâmica, pinturas, esculturas, cartazes, colagens, fotografias, maquetes de arquitetura, objetos domésticos, ou seja, *readymade*, entre outros.



Cubism and Abstract Art, MoMA (1936)

Com efeito, a Bauhaus, tanto quanto a própria Alemanha, foram as principais influências de Barr (Birkett, 2012, p. 23). Inúmeros museus alemães tinham adotado um modelo expositivo aproximado das lógicas do *design* de interiores (Birkett, 2012, p. 14), o que, como se pode compreender, ter-lhes-á sido particularmente útil considerando as vanguardas coloridas tais como o expressionismo, que assim se evidenciam, contrastando com o espaço. É, porém, também provável que a conceção da cor branca enquanto pura e livre tenha provindo dos artistas russos Kasimir Malevich, a recordar, a sua pintura *White on White* de 1918, e Lissitzky, que acreditava que o branco era uma "visualização do espaço dinâmico e sem restrições" (Birkett, 2012, p. 55). Com efeito, como assinala Birkett (2012, p. 7), embora o *white cube* seja um modelo aparentemente neutro, nasceu dos movimentos sociais e artísticos do final do século XIX e início do século XX e, como tal, tem em si inscritas as conotações "transcendência e poder estético". Assim se disseminou um modelo expositivo que, contrariamente às movimentadas galerias do passado, aproximou-se do *design* de interiores contemporâneo e das

exibições comerciais, também implicando uma redução no número de obras expostas (Birkett, 2012, p. 11).

O Museum of Modern Art adotou o *white cube*, sendo que reduziu, mais ainda, o texto de parede, no âmbito de ampliar a interpretação do espectador e autonomizar a obra de arte (Birkett, 2012, p. 31). Porém, como assinala Birkett (2012, p. 32), embora o museu se tenha organizado em semelhança à estrutura que Barr encontrou na Bauhaus, permaneceu a centralidade na pintura e na escultura, bem como a hierarquia das práticas artísticas, e a consideração da arte enquanto objeto de "educação e desejo estético".

Com efeito, de certo modo, o cubo branco eleva "artificialmente o status das próprias obras de arte" (Birkett, 2012, p. 36). A separação do espaço branco da galeria com o universo quotidiano e social criava uma dimensão à parte, separada do mundo, propícia à veneração e à sacralização das obras à semelhança dos artefactos religiosos. Com efeito, como indicado por O'Doherty (1976) o *white cube* é concebido para a apresentação e a exibição de objetos, propícias à contemplação de caráter religioso. Aliás, ao recusar qualquer relação com o mundo exterior, a galeria moderna definiu-se por regras tão rigorosas quanto as de uma igreja medieval (O'Doherty, 1976, p. 15). As paredes brancas e vazias fazem com que as obras de arte pareçam transcendentes e atemporais, à semelhança de objetos sagrados em templos sagrados (Birkett, 2012, p. 36).

Paralelamente, poderá aferir-se que a sacralização do espaço expositivo constitui um contexto especialmente benéfico para o curador, atribuindo-lhe uma certa aura. Contudo, de igual modo, este modelo contribuí para a separação e a hierarquia entre o museu e o público, bem como a distância entre a arte e a vida. Como aponta Birkett (2012, p. 36), "a história autoritária da arte apresentada no espaço da galeria apoiava as relações de poder tradicionais", acentuando-se igualmente, as tendências elitistas. Ademais, firmado no contexto americano, o *white cube* foi também reflexo de ideais sociais americanos, do poder económico, nomeadamente das indústrias.

Paralelamente, o cubo branco deu primazia à parede, fortalecendo-a, como indica O'Doherty (1976, p. 29), enquanto força estética, contexto artístico e rica em conteúdo. Independentemente da instituição, mais ou menos tradicional, moderna, ou até contemporânea, a galeria expositiva era, sobretudo, sustentada na superfície da parede, cujo único objetivo era receber e expor arte, ainda representativa do modelo expositivo do séc. XIX (Krauss, 1996, p. 133).

Ao longo do tempo, foram surgindo propostas de diferentes formatos expositivos por parte de artistas que não se relacionavam e enquadravam no modelo *white cube*. Assinalam-se os

Construtivistas, Surrealistas, Futuristas, sobretudo entre 1919 e 1937, cujas práticas exigiram e instituíram diferentes, novas, curadorias. Não se intitulando de curadores, mas de "designers de exposições modernos", procuraram criar experiências e aproximar a arte do espectador, nomeadamente através de eventos e momentos propícios a "impressões memoráveis" (Hughes, 2010, p. 78). Ressalve-se que já o *white cube*, na medida em que se orientava para o olhar, valorizara a recepção e a experiência, redefinindo, de certo modo, o lugar do espectador. Contudo, mantinha este último circunscrito a um campo de visão e a um percurso rigorosamente definidos.

Foram vários os movimentos e as correntes artísticas que conceberam novos modelos expositivos, a partir dos quais reformularam o espaço expositivo e a exposição. Sublinhem-se, dentro do contexto institucional, uma vez mais, as obras de arte conceptuais, mas, mais radicalmente, rejeitando a circunscrição da arte ao espaço expositivo que lhe é destinado, indica-se como exemplo a *land art*, iniciada em 1960, e disseminada na década de 1970. Tais obras, expostas no exterior, portanto, fora dos museus e das galerias, contrariavam a nível estrutural os princípios da exibição de arte, e do lugar desta no contexto cultural e social. Pense-se na *Spiral Jetty* (1970), do artista Robert Smithson, para quem, "a obra de arte deve resistir à anemia estética induzida pela brancura antisséptica das paredes da galeria" (Corrin, 2011, p. 48). Também as performances, happenings, nomeadamente de coletivos como o Fluxus procuraram "subverter as noções centrais para a identidade do museu: permanência, posteridade, qualidade e autoria" (Corrin, 2011, p. 48). Assim, progressivamente, e, sobretudo a partir dos anos 80, determinou-se, na comunidade artística, que o cubo branco já não funcionava enquanto espaço neutro (Corrin, 2011, p. 48).

Para tal contribuíra, já previamente, por volta dos anos 1960, o vídeo, cuja apresentação de gravações de imagem em movimento e a exibição de filmes, exigiu novas modalidades expositivas (Morris, 2001, p. 8). Trata-se este de um dos media mais transformadores do contexto expositivo, definidor de modelos que, ainda hoje, se aplicam não só na sua exibição, como também de inúmeros objetos dos novos media. Consistindo num medium de obras singulares, que divergem tanto entre si como das restantes obras de arte, apenas se afigurando a outras formas de projeção de imagem em movimento, a objetos e a projetos sonoros e a obras com luz. Em suma, na época da sua emergência, divergia de tudo o que habitualmente se expunha.

Sublinha-se que o vídeo tem enquanto uma das suas propriedades principais o som, com o qual quebra o silêncio do museu e destabiliza-o enquanto local sagrado. Como frequentes

soluções indicam-se a utilização de auriculares e a construção de espaços próprios, com paredes de isolamento sonoro.

Ocorre que embora se possa considerar que o museu de arte moderna, com paredes neutras, ausência de janelas e iluminação artificial, reuniria as condições necessárias para a projeção e a exibição do filme (Hennings, 2007, p. 25), este último requer a ausência, pelo menos parcial, de luz. Ora, como explana Groys (2008a), com o vídeo:

> O espaço do museu perde a sua luz "institucional", a qual, tradicionalmente, funcionava enquanto uma propriedade simbólica tanto do espectador, do colecionador e do curador. O museu torna-se obscuro, negro, e dependente da luz emanada pela imagem do vídeo, ou seja, do próprio núcleo da obra de arte, das tecnologias elétrica e de computação, que se escondem na sua forma.[115] (p. 40)

A este problema, por sua vez, respondeu-se, predominantemente com a criação das móveis e adaptáveis *black boxes* o que se situa formal e esteticamente em oposição ao cubo branco. Como indica Henning (2007, p. 25), com o filme o espaço "white-cube inverteu para o dark-cube". Desde então, os novos media agravam as problemáticas da exposição e desafiam, mais ainda, o modelo do cubo branco, especialmente considerando as suas possibilidades interativas, participativas e imersivas. Como explica Campanelli (2010), a "dinâmica do espaço pode despoletar diferentes tipos de perceção da que habitualmente decorreria" (p. 140). Trata-se de obras particularmente dependentes e vulneráveis às condições e aos ambientes nos quais se encontram. Sendo os museus recorrentemente "frios" e pouco "condutores de qualquer tipo de interação" (Graham & Cook, 2010, p. 125), afirma-se a urgência em adaptar, ou mesmo, transformar o espaço expositivo. Acrescenta-se que estas condições objetuais reforçam a necessidade de conceber modelos expositivos orientados para o utilizador (Henning, 2007, p. 36).

Mediante este contexto, e embora o *white cube* prevaleça enquanto preferencial modelo expositivo, observa-se, cada vez mais, a sua recorrente transfiguração e adaptação. A própria curadoria parece sugerir novas interpretações para o *white cube*. Se o mesmo era despojado, sem janelas, com o objetivo de filtrar e esteticizar tudo no sentido de isolar a arte do espaço exterior e do mundo (Vergara, *The curatorial*, p. 77), é, agora, frequentemente utilizado enquanto tela que cujo branco significa a sua disponibilidade para ser ocupada, alterada e

[115] "The museum space loses its own "institutional" light, which traditionally functioned as a symbolic property of the viewer, the collector, the curator. The museum becomes obscure, dark, and dependent on the light emanating from the video image, that is, from the hidden core of the artwork, from the electrical and computer technology hidden within its form."

funcionar como lugar de criação e experimentação, artística e curatorial. O cubo branco evolui, portanto, como espaço aberto, amplo, moldável, interativo, passível de reestruturar e reformular.

Ademais, ao contrário do que ocorre, por exemplo, com a pintura, para a qual, em termos genéricos, pode aplicar-se, repetidamente, um mesmo método de exibição, verifica-se que as obras mais atuais, sobretudo as dos novos media, requer-se uma contínua reconfiguração do espaço e dos modelos expositivos que nele se constroem. Como tal, sugere-se adaptar e adotar o próprio caráter dos hiperobjetos no espaço expositivo, ou seja, propor este último enquanto livre dos constrangimentos e das normas institucionais, campo de criação de novos modelos expositivos não fixos e estáveis, mas, pelo contrário, também flexíveis, móveis, híbridos e híper.

Terceira Parte
Novos Modelos Expositivos

Como se tem vindo a observar, o hiperobjeto artístico não se enquadra nos modelos expositivos definidos e postulados desde o Modernismo, nos quais, ainda hoje, se sustenta grande parte dos museus. Por conseguinte, e mediante a crescente e a prevalente integração das novas tecnologias digitais no contexto artístico, evidencia-se a urgência em conceber e instituir novas soluções expositivas e curatoriais.

No entanto, insiste-se, isto revela-se particularmente difícil considerando que os novos media, enquanto hiperobjetos, detêm inúmeras caraterísticas que se revertem em desafios práticos e tecnológicos, formais e materiais, aos quais se acrescentam as suas inéditas potencialidades participativas, interativas e imersivas. Ademais, capazes de se moverem e transfigurarem, de adquirem múltiplas formas e se apresentarem sob diversas expressões e manifestações, divergindo largamente uns dos outros e redefinindo-se caso a caso, impossibilitam aplicar-lhes um único e comum formato expositivo. Para tal problemática, contribui, igualmente, o contínuo progresso tecnológico, especialmente das dimensões digital e virtual, que introduzem e motivam sucessivas transformações no campo artístico.

Posto isto, atendendo à heterogeneidade e à hibridez dos objetos artísticos dos novos media, os modelos expositivos requerem-se, eles mesmos, híper, múltiplos, capazes e suscetíveis a permanentes reconfigurações. Como resultado, testemunham-se sucessivas propostas expositivas e curatoriais, consoante os diversos projetos e obras em causa. Constata-se, aliás, que a própria ideia de "modelo" compreende um caráter de estabilidade e de fixação que contradiz a condição do hiperobjeto, considerando que este não se circunscreve a um formato, um tempo ou a um espaço, sendo, pelo contrário, móvel, flexível e transfigurável.

Por este motivo, a presente investigação não procura identificar e avaliar um conjunto de modelos de curadoria específicos que se apliquem aos novos media. Antes, destacam-se projetos de curadoria que colocam em prática, no espaço expositivo, as condições hiperobjetuais, refletem sobre o lugar destes últimos no contexto institucional e, consequentemente, na esfera da arte, propondo novas soluções expositivas. Ademais, considera-se ser, precisamente, através deste tipo de ação, isto é, de uma prática exploratória e

de investigação, que a curadoria se relaciona com os novos media e, além disso, se afirma enquanto atividade decisiva, criativa, e tão autónoma quanto outrora.

Analisam-se e discutem-se casos que se consideram esclarecedores e exemplificativos do quadro e da problemática e que são os seguintes: o projeto expositivo *Les Immatériaux* e a instalação hiperobjetual *Immaterial Display* (2022), no contexto da qual se trabalham as exposições *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* (2022-2023) e *Iconoclash* (2002).

3.1. **Les Immatériaux, Novos Materiais e Formatos Expositivos.**

Em 1985, de 28 de março a 15 de julho, o Centre Georges Pompidou de Paris foi palco de um projeto revolucionário, assinado por Lyotard e Chaput, ainda hoje referência primordial, sobretudo no contexto dos novos media. Apresentou-se sob o formato de uma exposição intitulada *Les Immatériaux*, frequentemente afirmada enquanto "precursora das exposições contemporâneas de arte e tecnologia" (Cook, 2008, p. 26). Como declarado por Ulrich Obrist (2010, p. 13), consistiu numa ocasião transformadora não somente para artistas, como também para curadores, filósofos e cientistas.

Tratou-se, pois, de um dos mais importantes momentos da história das exposições, considerado por vários com uma substancial influência e interferência na própria disciplina da Estética (Rajchman, 2009). Enquanto exposição pioneira a ser comissariada por um filósofo (Hudek, 2009), destacou-se pelo modo como relacionou e intersetou arte e filosofia, tanto a nível teórico como prático. Como designou Latour (2020b), foi uma "exposição processual do pensamento".

Les Immatériaux refletiu a condição do mundo, sobretudo a sua nova dimensão tecnológica, especialmente, no campo da arte. Problematizou e investigou as consequências da transição entre os objetos materiais e as tecnologias digitais da informação (Ulrich Obrist, 2010, p. 12), embora, de acordo com os princípios do próprio Lyotard, fê-lo sem se situar a favor, ou contra, a computorização da sociedade (Hui, 2021, p. 7). Contribuiu para o estudo, o debate e a compreensão de várias transformações da época, sobretudo as que decorriam, precisamente, dos desenvolvimentos tecnológicos. Debruçou-se sobre algumas das principais propriedades que, hoje, se reconhecem enquanto estruturais da contemporaneidade, nomeadamente, a

velocidade, a heterogeneidade, a fragmentação e as inúmeras ligações em constelação que constituem o mundo.

Como indicado por Ulrich Obrist (2010, p. 12), foi uma das primeiras exposições "a retratar o nosso futuro digital". Como tal, considerando que recorreu a media e a materiais inovadores, e o conhecimento face a estes, e à tecnologia no geral, era ainda escasso, resultou num projeto particularmente complexo e desafiante. O mesmo refletiu-se na concretização da exposição a vários níveis, tanto na curadoria e na conceção do modelo expositivo, quanto na organização e na conceção da visita e da experiência do espectador. Definiu-se pela inter e pela multidisciplinaridade, caraterísticas que, embora recorrentes no presente contexto artístico contemporâneo, eram, na época, pouco habituais, fortalecendo-se o seu caráter vanguardista.

Quatro décadas mais tarde, as problemáticas abordadas em *Les Immatériaux* mantêm-se atuais, e embora a tecnologia esteja em permanente desenvolvimento, encontra-se mais exposta, trabalhada, há inúmeras ferramentas e recursos para a analisar, e vê-se integrada nos discursos e debates sociais e culturais. Por conseguinte, por um lado, o projeto de Lyotard e Chaput prevalece enquanto um pertinente e adequado objeto de análise, e, por outro lado, haverá, hoje, mais condições para o avaliar, discutir e interpretar.

De igual modo, considerando as propostas e perspetivas sobre a arte e o objeto artístico, bem como o exercício de curadoria e os modelos expositivos desenvolvidos em *Les Immatériaux*, a própria exposição não se encerra na época da sua concretização. É com regularidade elegida enquanto caso de estudo, como na presente investigação, tanto quanto exemplo, ponto de partida e paradigma para a conceção de outras exposições, sobretudo quando orientadas para os novos media tecnológicos. Neste quadro, destaca-se o projeto *Beyond Matter*, especialmente *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, mostra itinerante, entre 2022 e 2023. Também se reconvocam outros casos tais como *Electra*, no Musée d'Art Modern de la Ville, de Paris, em 1983, ou *Réseaux-Mondes*, concretizada, aliás, também no Centre Georges Pompidou, em 2022.

Ora, embora o modelo expositivo de *Les Immatériaux* constitua o cerne deste momento da investigação, na medida em que ele decorreu da dimensão teórica e filosófica do projeto, é por esta última que se inicia esta análise.

3.1.1. ***Os Imateriais.***

O projeto *Les Immatériaux* fora iniciado pelo teórico e historiador de design Thierry Chaput, com o apoio da equipa do Centre de Création Industrielle[116] (CCI), onde ocupava o cargo de direção. Em 1983, Chaput convidou Jean-François Lyotard para se juntar na co-curadoria da exposição, colaboração que se prolongou por dois anos. A partir de então, conduzido por um filósofo, o projeto desenvolveu-se e consolidou-se como discurso filosófico, embora, em vez de se circunscrever à linguagem verbal, ou escrita, apresentou-se através de imagens e artefactos. Como afirmado por Rajchman (2009), o vasto espectro de pensamento e questionamento traduziu-se numa apresentação de ideias a partir da qual o conceito de "seminário filosófico" é contextualizado no campo de pesquisa do museu.

Hoje, a exposição é recorrentemente referida enquanto uma manifestação da pós-Modernidade, sobretudo considerando que, como explicam Yuk Hui e Andreas Broeckmann (2015), "surgiu do esforço em mover o conceito de pós-moderno para fora dos livros" e de se suportar noutros objetos, mais especificamente, "científicos, industriais e artísticos" (p. 12). Consistiu, assim, num evento que anteviu a condição contemporânea, sobretudo a globalização e o "despertar" da Estética (Rajchman, 2009), assim instigando os respetivos debates e problematizações. Porém, Lyotard (1985c) não instituiu como objetivo apresentar um estado das coisas, ou "totalizar toda a informação"[117] numa só mostra. Antes, como esclarece, projetou uma *mise en scène* de finalidade artística, portanto, não informativa, que intitulou de "dramaturgia da pós-modernidade" (Lyotard, 1985c).

Recorde-se que, num século marcado pela Segunda Guerra Mundial e pela Guerra Fria, a par da emergência da era da informação, o mundo reconfigurava-se, com efeitos vários, em todas as dimensões da vida e nos mais diversos campos, nomeadamente no artístico, contribuindo para o *fim da arte* anunciado por Hegel. Testemunhava-se a transição entre o moderno e o contemporâneo e poucos o reconheceram, apreenderam e abordaram, como foi o caso de Lyotard.

Como tal, apesar de *Les Immatériaux* ser, recorrentemente, associado à condição pós-moderna, tratou-se, de certo modo, de reescrever a Modernidade (Rajchman, 2009).

[116] O CCI situava-se no Centre Georges Pompidou, assim partilhando o complexo com o Musée National d'Art Moderne, entre outros departamentos.
[117] Neste contexto, pode entender-se que a expressão "informação" indica tanto a atualidade, ou seja, a condição humana, social e do mundo, quanto os media da informação, que realçavam os desenvolvimentos tecnológicos e os novos objetos que emergiam.

Reconheceu-se que esta última havia sido "construída a partir de um espaço representativo e material, composto por superfícies e dimensões espaciais" (Nanni, *Epreuves d'écriture*, 1985, p. 105), o que já não se adequava e enquadrava nas então emergentes condições materiais e tecnológicas. A nova revolução técnica divergia da era industrial, influência capital dos artistas modernistas, e embora as duas épocas abarcassem, de modo semelhante, várias áreas de ação, saber e conhecimento, Lyotard (1985) identificou que os avanços tecnológicos sugeriam novas relações entre os pensamentos científico e artístico.

Ademais, como se refletiu na exposição, os desenvolvimentos no campo da informação e da materialidade, sobretudo conjuntamente, ou seja, o que se pode nomear enquanto os "imateriais", interferem e alteram as conceções do tempo e da matéria. Ao mesmo tempo, intersetam-se com conceitos da esfera da arte e da Estética tais como exposição, apresentação, representação, aparência, visual, imagem, etc.

Como tal, *Les Immatériaux* foi demonstrativo do modo como as novas tecnologias da comunicação e da informação interferem com a sociedade, a cultura e a arte. Questionou, nomeadamente, de que forma é que "a comunicabilidade constitutiva deste prazer (estético)" não será "excluída pela determinação conceptual, argumentativa e tecno-científica" (Lyotard, 1991, p. 123). Testemunhava-se um "permanente processo na reformulação da capacidade de ver, do indivíduo" (Lyotard, 1985e), tanto quanto em todo o campo da perceção e da receção da obra de arte. Portanto, e como indicado por Lyotard (1985e), a exposição explorou de que modo é que a técnica afeta o espectador e interfere e altera na exploração sensível do objeto. Até porque, como verificou, no contexto pós-moderno, já não se trata de prazer, mas antes de uma relação com o tempo, com o espaço e a sensibilidade (Lyotard, 1985e).

Como assinalado por Hui (2021, p. 2), o projeto firmou-se com uma postura de resistência, de antiestética, especificamente da Estética kantiana, através da recusa da harmonia do belo. Como explica, para Lyotard, o sublime deixara de constituir um evento raro e passara a corresponder com a nova sensibilidade da época (Hui, 2021, p. 3). Assim, de certo modo, o filósofo aproximou-se de Hegel, numa reinvenção do sublime, afirmando-o enquanto princípio estético do *avant-garde* e da forma artística pós-moderna (Hui, 2021, p. 3)

Também Rajchman (2009) considerou que Lyotard pretendera reformular a Estética de Kant. Recorde-se, como referido previamente, que, em Kant a experiência sensorial era fundamental e dela dependia a experiência estética, ambas subordinadas ao belo. Lyotard, pelo contrário, dispensou o belo, embora tenha desenvolvido um projeto centrado na experiência e

nos sentidos através de uma pluralidade de objetos das mais diversas tipologias, nomeadamente, provenientes de novas tecnologias.

Lyotard repensou, inclusivamente, o *sensus communis* kantiano (Rajchman, 2009), ou seja, a premissa de um entendimento comum, sobretudo do julgamento estético e de gosto. Como se compreende, ao invés da unificação dos sentidos e significações, a exposição no Pompidou foi definida por heterogeneidade e transdisciplinaridade, traduzida numa ampla variedade de objetos expostos, bem como em vários percursos de visita, incentivando múltiplas e individuais interpretações, perceções e experiências.

Les Immatériaux explorou de que modo se desenvolve a experiência estética mediante um contexto expositivo do pensamento, da linguagem teórica e filosófica e de perfil tecnológico. Nesse âmbito, tornou visíveis e experienciáveis várias condições, nomeadamente as pós-industrial, pós-moderna, artística, crítica, filosófica e, mesmo, expositiva e curatorial. Exibiu o que não é visível, aproximando-se, desta forma, do museu imaginário de Malraux. Com efeito, Lyotard procurou recuperar os "silêncios" de Malraux, dando imagem e som ao que não os tem, e, assim, reformulando o "imaginário" (Rajchman, 2009). Para tal, como indica Buci-Glucksmann (1985), o projeto recorreu a processos de "desmaterialização" e rompeu com as oposições filosóficas clássicas sujeito/objeto, capturante/capturado, introduzindo uma "experiência do sublime e da sublimação própria de toda a captura sem corpo" (p. 24). Sem "corpo", na medida em que tal conceito é, habitualmente, compreendido como subordinado a três aspetos, materialidade, auto-constituição e permanência (Chatelet, *Epreuves d'écriture,* 1985, p. 39), os quais são destabilizados no universo tecnológico.

Também em rutura com o pensamento moderno, Lyotard rejeitou o título da exposição proposto pelo Centre de Creation Industrielle de Paris e o Ministério da Cultura francesa, *Les nouveaux matériaux et la creation*. Recorde-se que ambos os conceitos "criação" e "novo", são próprios do pensamento moderno. *Les Immatériaux*, pelo contrário, é demonstrativo da questão principal do projeto, isto é, se, e de que modo, os "imateriais" alteram a relação entre o homem e o material (e a matéria), bem como entre ambos e a natureza (Lyotard, 1983). Dilui-se, assim, o dualismo cartesiano mente/corpo.

O projeto problematizou também outras dicotomias modernas tais como material/espiritual, material/pessoal, *hardware*/*software* e matéria/forma, matéria/energia e matéria/mente (Lyotard, 1983), consideradas dissipadas em consequência desta "nova condição de improvável imaterialidade" decorrente dos desenvolvimentos tecnológicos (Lyotard, 1985). Como indicou Lyotard (1985d),

[o] material já não pode ser visto enquanto algo que, tal como um objeto, se coloca em oposição ao sujeito. (...) A crescente e mútua penetração da matéria e do espírito, que é igualmente clara na utilização da palavra sistema processual, é agora compreendida como uma viragem do problema clássico da unidade do corpo e da alma.[118] (p. 25)

Em vista disso, sugeriu e explorou o alargamento e a redistribuição dos conceitos matéria e material, declarando o fim das suas conceções modernas. Ao invés, propôs diferentes tipos de materialidades, por meio de uma multiplicidade de conceitos que abrangeram os vários campos semânticos cruzados nesse termo central. Deste modo, pôde integrar e entrecruzar referentes tais como o *hardware*, matrizes, códigos e maternidade (Lyotard, 1984, pp. 29-30), onde se incluem os novos media digitais.

Lyotard trabalhou os novos materiais enquanto matérias sujeitas a processos interativos e conceptuais (Paul, 2020). Como explicou, o conceito imaterial "denota na sua contradição um material que não constitui matéria", sendo "proposto para instalar essa mesma incerteza"[119] (Lyotard, 1983). Convoque-se a matéria irredutível de Lyotard, que consiste em energia e pensamento e que, embora não sendo tátil nem visível, é tão significativa e presente quanto a matéria física. A partir daqui, afirmaram-se os imateriais enquanto materiais desmaterializados.

Simultaneamente, o próprio conceito "imateriais" libertou os objetos da sua relação e natureza industriais, diluindo as dicotomias e diferenças entre *algo* e *nada*, *realidade* e *simulação*. Como referido, enquanto descrição de "matériau dématérialisé", no "Album et Inventaire" da exposição, volume que acompanhou as *Epreuves d'écriture*:

Os novos materiais "duros" na indústria. A sua singularidade. A multiplicidade dos seus destinos. O material criado em função do projeto, e não o contrário. Analogia com a situação nas artes (por exemplo, música e "materiais" sonoros eletrónicos).[120]

Assim se explica nas *Epreuves d'écriture*, formato substituto dos habituais catálogos e *fieldbook* das exposições. Sob a forma de livro, constituíram um glossário, um léxico dos

[118] "material can no longer be seen as something that, like an object, is set against a subject. (...) The increasing mutual penetration of matter and spirit which is equally clear in the use of the word processus systems, is now felt in that the classical problem of the unity of body and soul shifts."
[119] "the term 'immaterial', which in its contradiction denotes a material which is not matter for a project, is proposed to convey this uncertainty (…)"
[120] "Les nouveaux matériaux « durs » dans l'industrie. Leur singularité. La multiplicité de leurs destinations. Le matériau créé en fonction du projet, et non l'inverse. Analogie avec la situation dans les arts (par exemple, musique et « matériau » sonore électronique)."

imateriais, isto é, um vasto conjunto das suas inúmeras possíveis definições. Partiu-se do conceito "mât", que significa feito à mão, medido ou construído, e abrangeram-se as seguintes palavras que derivam da sua raiz etimológica: *matériau* (suporte, medium), *matériel* (destinatário), *maternité* (rementente), *matière* (referente) e *matrice* (código). Estes cinco termos foram compreendidos no quadro da mensagem: a origem, *maternité*; referência, *matière*; código para decifrar, *matrice*; suporte, *matériau*; destino, *matériel*.

Afirmou-se que todas as coisas emitem mensagens. A comunicação e, sobretudo, o emissor e o receptor, instituíram-se enquanto elementos de destaque ao longo de toda a exposição. Poderá, inclusivamente, corresponder-se a sequência emissor-mensagem-recetor a artista-obra-espectador, ou, ainda, curador-exposição-espectador. Inclusivamente, recorreu-se ao esquema da teoria da comunicação como uma das estruturas base do modelo expositivo. Observando-se, a planta da exposição afigura-se a um conjunto de ligações, de referências que apontam e conduzem para as seguintes, com múltiplas ramificações, em contínua ligação, do início ao fim.

Foi, igualmente, a partir daqui que o projeto testou, ou mesmo contestou, a própria noção de exposição. Propôs a sua abertura, sobretudo, no âmbito de proporcionar uma experiência sensorial com qualidades e propriedades ao nível das ideias, das obras de arte, dos objetos e dos vários campos de interpretação, ou seja, tão intelectual quanto sensorial, filosófica e espacial (O'Neill, 2012, pp. 91-92).

Por conseguinte, *Les Immáteriaux* afastou-se da conceção de exposição tal como instituída até então e firmou-se, antes, como abordagem teórica, mostra científica, exposição espetáculo, ou, ainda, uma obra de arte em si mesma, plural e total, portanto, uma "gesamtkunstwerk". Como declarado por Lyotard, tratou-se de uma manifestação. De acordo com este último conceito, convocam-se os sentidos de expressão e revelação, de pensamento e ideia, bem como a demonstração de algo. Simultaneamente, como explica Hui (2021, p. 1), a noção de manifestação relaciona-se com sensibilidade, elemento, por sua vez, central no projeto e considerado necessário tanto para compreender como para experienciar os novos materiais. Com efeito, sublinhe-se que *Les Immatériaux* não só questionou "o que é arte", como também "o que é experienciar arte".

Les Immatériaux, fora "uma não exposição".

A própria temática do evento põe em causa a tradicional apresentação de exposições, herdeira dos salões e galerias do século XVIII. Aqui os trilhos da imagem são substituídos por tramas que variam da

transparência à opacidade, convidando a diversos olhares ao redor. A luz, totalmente controlada, dá-lhes uma intensidade, um calor, uma cor, limites. A disposição destas semi-telas, suspensas, permite ao visitante escolher o seu percurso de forma semilivre. Não é forçado, mas induzido.[121]

Consistiu, antes, numa "investigação pós-estruturalista, de como utilizar vídeo, som, grupos *Unsenet* (antecedentes dos emails), faxes, documentos escritos, e dispositivos visuais, para navegar fluxos de informação imaterial" (Cook, 2008, p. 26). Através de estruturas e construções espaciais inéditas e novas tecnologias de escrita que se inscrevem entre o texto e o olhar, colocou em prática conceitos inovadores tais como "interface" (Caro, 1985, p. 16). Propôs, assim, espaços de representação e material que sugeriram "relações novas e pós-modernas entre homem e técnica" (Balestrue, 1985, p. 105). A partir daqui, demonstrou como os novos media e materiais, cada vez menos táteis e mais difíceis de apreender e de dominar, reiteram a impossibilidade do humano controlar a matéria. Simultaneamente, acentua-se o afastamento da ideia moderna de "criação".

Recorde-se Duchamp, neste contexto e no de outras problemáticas debatidas no projeto, tais como a constituição da obra de arte, a noção de artista e o lugar do espectador. Acresce, inclusivamente, que, para Lyotard, o artista representou a origem do pós-moderno (Hudek, 2009). A partir do artista desenharam-se dois núcleos da exposição, o sexto, intitulado de "Infra-Mince", enquadrado na categoria material/medium, e o vigésimo, alusivo a matéria/referente, com as obras *Torture-Morte* (1959), e *Belle haleine, Eau de Voilette* (1921), respetivamente.

Por último, indique-se que a densa base conceptual do projeto se consubstanciou com a participação de artistas, escritores, cientistas, filósofos e linguistas, através de contribuições teóricas, em debates e discussões, sobretudo manifestos numa vasta pluralidade de textos compilados nas *Epreuves d'écriture*, tanto quanto na escolha dos objetos a exibir. Deste modo, *Les Immatériaux* cruzou vários campos semânticos, disciplinares e práticos, tanto a nível discursivo linguístico como objetual, formal, visual, o que se consolidou numa complexa e densa exposição.

[121] "Le sujet même de la manifestation remet en cause la présentation traditionnelle des expositions, héritières des salons du XVlll e siècle et des galeries. Ici les cimaises sont remplacées par des trames variant de la transparence à l'opacité, appelant plusieurs sortes de regards portés alentour. La lumière, entièrement contrôlée, leur donne une intensité, une chaleur, une couleur, des limites. La disposition de ces semi-écrans, suspendus, permet au visiteur de choisir semi-librement son parcours. II n'est pas contraint, mais induit." (Dossier de imprensa da exposição, 1985, p. 4, Arquivos Bibliothèque Kandinsky).

3.1.2. ***A Exposição.***

O modelo expositivo concebido em *Les Immatériaux* refletiu o plano conceptual, neste caso, filosófico, do projeto. Enquanto tal, divergiu, ou mesmo opôs-se, ao conceito instituído, clássico e modernista de exposição, o que se acentuou considerando a sua localização no Centre Georges Pompidou, mais especificamente, na sua principal galeria, a Grande Galeria, no quinto piso do edifício.

Sucintamente, indique-se que embora para Chaput e Lyotard o centro simbolizasse a arquitetura moderna (Chaput, 1985, pp. 18-19), trata-se de um dos principais projetos museológicos do período pós-guerra (Smith, 2012, p. 62). Concebido sob a indicação do então presidente Georges Pompidou, projetou-se como um complexo habilitado para reunir o Musée National d'Art Moderne, o Centre de Création Industrielle, de *design*, e, a fundar, uma Bibliothèque Publique d'Information, um palco de teatro e performance e um laboratório de música contemporânea. Hoje, conta ainda com a Bibliothèque Kandinsky, de arquivos, com um acervo significativo de manuscritos, impressões, fotografias, jornais, filmes, entre outros.

Inaugurado em 1977, o Pompidou apresenta uma arquitetura que traduz a premissa de um espaço funcional, flexível e polivalente, de acordo com o critério designado no concurso público para a sua construção (Smith, 2012, p. 64). Os arquitetos nomeados, Renzo Piano e Richard Rogers, com manifesto interesse pelas novas tecnologias, projetaram um edifício, à época, *high-tech*. Poderá, inclusivamente, entender-se que por mérito das faculdades técnicas do centro, ter-se-ão facilitado, alguns dos desafios próprios dos novos media, nomeadamente, em *Les Immatériaux,* como assinala Cook (2008, p. 26), ao nível da eletricidade, do fornecimento de energia, da luz e da ventilação do espaço.

O Centre Pompidou, de estrutura exposta, com visíveis condutas de ar e tubos, contrastou, largamente, com as tradicionais galerias palacianas do Museu do Louvre, situado do outro lado da cidade de Paris (Hughes, 2010, p. 17). Um dos objetivos do projeto arquitetónico fora, precisamente, criar uma atmosfera dinâmica e livre, menos "reverencial" e "templo de arte" (Hughes, 2010, p. 17), de acordo com o que, então, se encontrava instituído. Para tal, também contribuíram as paredes móveis (Macel, 2012, p. 41), solução expositiva prática, flexível e adaptável, que, como se verifica, é repercutida desde então. Mais tarde, em 2000, sob a direção de Werner Spies, o Pompidou foi renovado e reconfigurado, nomeadamente no âmbito de também contrariar o tradicional *layout* cronológico das obras (Macel, 2012, p. 41).

Deste modo, o centro ergueu-se com uma conceção menos formal e monumental do que o museu e, como indica Smith (2012, p. 222), projetou-se, antes, à imagem de "uma máquina de informação, divertimento e cultura". Para tal, contribuiu também tratar-se de uma instituição multidisciplinar, plural e democrática, com diversas áreas dedicadas à exibição de diferentes formas de arte e cultura, a par de auditórios, salas de projeção de filmes, cafés, restaurantes e uma livraria. Sublinhe-se que abarcou práticas tais como a fotografia e o cinema, as quais ainda não se encontravam completamente integradas dos contextos institucionais museológicos.

De acordo com os seus vários polos e departamentos, as primeiras grandes exposições no Pompidou cruzaram Estética, História, Economia, Filosofia, Ciência e Tecnologia. Esta confluência das várias áreas foi também exaltada e explorada, precisamente, em *Les Immatériaux*, embora mediante a perspetiva da influência das novas tecnologias. Com esse intuito, reuniram-se as diversas esferas e disciplinas na mesma galeria, através de um percurso labiríntico (Chaput, 1985, pp. 18-19) mediante o qual tudo dialoga e se interseta. Acrescente-se que a própria ausência de linearidade do percurso da visita expositiva reflete a condição "imaterial" e, inclusivamente, hiperobjetual.

A exposição defendeu e mesmo declarou o fim da separação dos diversos domínios, a qual, por sua vez, era constitutiva de um paradigma expositivo modernista. Como indicado por Burem (1985, p. 65), na própria arte "trata-se, sempre, da coincidência de vários espaços emaranhados". Os espaços bidimensionais são vistos em espaços tridimensionais (Burem, 1985, p. 65), como é o caso da pintura quando exposta, e o inverso também ocorre, como, por exemplo, com a fotografia e a sua captura em *frame* (enquadramento) do mundo real.

A heterogeneidade criativa, processual e teórica do projeto refletiu-se, igualmente, num extenso e plural conjunto de objetos exibidos. Para essa seleção, sob a coordenação de Bernard Blistène, colaboraram os vários parceiros do projeto, o que resultou na reunião e na interseção de diversas disciplinas, áreas de interesse e os respetivos princípios teóricos. Incluíram-se exemplares de práticas "tradicionais", sobretudo pinturas e esculturas, a par de fotografias e peças tais como hologramas, composições interativas e sonoras, cinema 3D, computadores e consolas. Destaque-se a pintura, transversal ao longo de toda a exposição, escolha que se justifica, recorrendo a Hudek (2009), pois embora o projeto fosse orientado para os novos processos tecnológicos, a pintura fora designada a técnica que instituiu o fim da condição do medium.

No entanto, independentemente da vanguardista e invulgar multiplicidade e hibridez que a definiram, a exposição formou-se como uma ampla e harmoniosa constelação. Embora

preservando e enaltecendo a individualidade dos vários campos disciplinares e dos objetos exibidos, consolidou-se numa certa lógica fluída estética, própria das exposições de arte. Para tal, a mostra foi pensada enquanto um todo, unida pelas bases teóricas e filosóficas centrais, mas os núcleos que a constituíram foram desenhados e configurados caso a caso, preservando, assim, a sua autonomia.

O modelo expositivo poderá descrever-se como estruturado e dividido em zonas principais, as quais se segmentaram em várias, menores, secções, numa disposição labiríntica que convidava e encorajava a múltiplos percursos. Este formato tem sido, desde então, recorrente, sobretudo pelas exposições que integram, precisamente, os novos media tecnológicos. Deverá, contudo, assinalar-se que tal modelo terá provindo da feira expositiva industrial, emergente na época, na qual, como analisado previamente, as várias áreas e os diferentes objetos comunicam, sem um exclusivo trajeto definido. Birbaum e Wallenstein (2019, p. 149) sugerem, inclusivamente, que *Les Immatériaux* seja analisada enquanto uma versão, ou mesmo pequena réplica, das Grandes Exposições do séc. XIX, ou das modernistas exposições de arquitetura e *design* dos anos 1920. Salienta-se que tanto nesses casos, como neste específico projeto no Pompidou, refletia-se a lógica das metrópoles, universo que poderá, eventualmente, também ter também constituído objeto de interesse para Lyotard.

Porém, mediante a ausência de sequencialidade e de narrativa, *Les Immatériaux* "propôs uma abordagem alternativa à transferência de conhecimento, diametralmente oposta à da exposição mundial [*Exposition Universelle Internationale*]" (*booklet* de *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, 2022, p. 5). Como indicado pelo próprio Lyotard (1985e), nunca foi pretendido fazer uma exposição universal. Recorde-se que as Grandes Exposições funcionavam como fóruns do mundo moderno, propositadamente concebidas para expor os progressos da tecnologia e da manufatura. Com um caráter e uma função comerciais, enalteciam a massificação e o exibicionismo, caraterísticas que não se aplicam ao princípio do pós-moderno de Lyotard. Esse perfil, tanto quanto a conceção de uma narrativa totalizadora, própria das Grandes Exposições e feiras, bem como da Modernidade, foram, precisamente, contestadas em *Les Immatériaux.*

Ao invés, fora a ideia comunicação, central no projeto, que se reverteu em modelo expositivo, através do diálogo entre os vários objetos, entre estes e o espaço, e, especialmente, entre objeto e sujeito, obra e espectador. Destaca-se esta última dinâmica relacional, sobretudo na medida em que, tal como afirmado por Lyotard (1984, p. 45), o percurso expositivo sugeria a investigação e a exploração do espaço individual, rejeitando a conceção modernista de um

artista que antecipa o momento da receção e de um espectador que somente observa o que lhe é entregue. Como anunciado, "o visitante pode adotar vários papéis dentro da estrutura de comunicação que serve enquanto operador geral" (Lyotard, 1984, p. 66).

Contrariou-se, igualmente, o modelo cartesiano da orientação visual, substituindo-o por uma experiência racional e sensorial. A própria disposição labiríntica do espaço estimulava um maior envolvimento por parte do espectador, desde logo, na medida em que requer atenção, decisão e, portanto, ação. Sugeriam-se dois tipos de percursos, um mais "fácil" e direto, deste a entrada até à saída da exposição, e outro mais "elaborado, menos evidente", entre as várias zonas e os objetos, proporcionando-se múltiplas leituras e experiências, tanto da exposição como um todo, quanto das suas várias constituintes (Chaput, 1985, p. 19).

Les Immatériaux localizou o espectador num espaço de pensamento e de questionamento, para refletir sobre o que há para ser visto, o que significa ver, e sobre aquele que vê, ou seja, sobre ele próprio (Birnbaum e Wallenstein, 2019, p. 149). Recorde-se que as experiências mais imersivas, propícias a um certo isolamento, são lugares eficazes de reflexão e introspeção. Desta forma, como referido por Chaput (1985, p. 19), contrariaram-se os princípios mediáticos, habitualmente dirigidos às "massas".

Não se tratou, no entanto, de uma imersão "inebriante e avassaladora", mas de uma investigação das "diferenças e descontinuidades que já habitam o nosso sensorial" (Birnbaum e Wallenstein, 2019, p. 149). Dito de outro modo, enalteceram-se as distintas e individuais sensibilidades. Daí resultou uma "dramática e instável variedade de perceções e reações" (Heinich, 2009). Neste sentido, procurou-se estimular uma multitude de sentidos, promovendo-se situações experienciais globais, tão visuais quanto físicas, perceptivas e estéticas.

A dinâmica multissensorial da exposição estabelecia-se, em primeiro lugar, na interseção e no conflito entre a imagem e o som, este último que consistia num adicional elemento disruptivo. Ao contrário das habituais gravações sonoras que fornecem informação ordenada sobre as exposições e as respetivas obras, o áudio de *Les Immatériaux* era composto por leituras de poesia e prosa, problematizações, exclamações e citações, da autoria, ou vocalizadas, por vinte intelectuais franceses. Não obstante, direta ou indiretamente, as gravações relacionavam-se com o argumento e a problemática gerais, em torno do conceito *mât*. Correspondiam também com diferentes espaços da exposição e através de tecnologia de infravermelhos, as frequências e os canais alteravam-se, automaticamente, ao longo da visita. Deste modo, a comunicação processou-se, principalmente, pelo som, dispensando-se a escrita, instituída no Modernismo

enquanto medium fundamental das exposições, sobretudo através de folhas de sala, textos de parede, tabelas e legendas.

Ademais se analisa que, como observado previamente, o som é independente da matéria "sólida", é um imaterial, ao mesmo tempo que, como indicado por Chaput (1985, p. 18) a comunicação sonora permite transitar de uma inscrição no espaço para uma inscrição no tempo. Ora, esta dimensão mais temporal do que espacial é, precisamente, caraterística dos novos media, de acordo com o seu caráter híbrido, por sua vez, mais diluído do que fixo. Convocou-se, igualmente, a fragmentação do tempo, própria da época em que se concretizou a exposição. E, por último, revelou-se o que Caro (1985, p. 16) apela de "interface dinâmica", introduzida e formada pelas novas tecnologias entre o texto e o olhar. Para tal também contribuíram as superfícies "imateriais" da exposição que convocaram os novos espaços que emergem das redes de comunicação invisíveis (Lyotard, 1984, p. 55).

O próprio espaço da exposição de *Les Immatériaux* pode ser identificado e avaliado enquanto medium de comunicação, especialmente na medida em que, a partir dele, declararam-se as premissas e os discursos do projeto, e propiciaram-se as diversas possíveis receções, interpretações e experiências. Também neste aspeto o modelo expositivo concebido afastou-se do *white cube*, no qual as diferentes obras tendem a circunscrever-se ao seu próprio enunciado.

Contrariamente ao modelo expositivo modernista, a exposição no Pompidou dispensou paredes e a sua estrutura foi constituída por painéis ora de várias camadas de metal, ora de *plexiglass* com diferentes gradientes de transparência, evidenciando as dinâmicas relacionais e os confrontos entre os vários núcleos e elementos expostos. Simultaneamente, a comunicação entre os objetos contrariou a sua separação, nomeadamente entre os artísticos e os demais, isto é, aqueles que, quando inseridos no contexto do quotidiano, têm concretas funcionalidades. Ainda, especificamente no que diz respeito aos objetos tecnológicos, a ausência de suportes "sólidos" e estruturas revelou o que lhes é constitutivo, ou seja, o eléctrico e o tecnológico, donde, a sua (i)materialidade.

Os arquitetos que colaboraram no projeto, Philippe Délis e Katia Lafitte, conceberam uma cenografia experimental sustentada nos conceitos "imaterialidade" e "indistinção", este último que aponta para o que é indeterminado, incerto e confuso, caráter personificado tanto pelas telas suspensas, como pela configuração labiríntica do espaço. O próprio cruzamento de materiais e ideias foi explorado com teatralidade, através de dioramas, modelos de representação tridimensional habitualmente encerrados em vitrines.

Em resultado, a exposição assumiu um certo perfil teatral, para o qual também contribuiu a colaboração da reconhecida cenógrafa francesa Françoise Michel. Como, aliás, indica Rajchamn (2009), a exposição dramatizou a "informação" e as "novas ideias". Definiu-se pela ilusão de percursos e espaços, acentuados por jogos de luz e sombra. Assinala-se que a luz foi um elemento central em *Les Immatériaux* e, em semelhança ao paradigma de McLuhan, entendida por Chaput (1985, p. 19) enquanto o "imaterial por excelência". A penumbra, por sua vez, opôs-se à tela branca do *white cube*. Assim, o espaço foi, fundamentalmente, monocromático, sendo que Lyotard entendia a cor enquanto potência imaterial problemática, na medida em que tanto revela como oculta o medium (Hudek, 2009). Já Duchamp, tanto quanto Monery e Buen, que também integraram a exposição, tinham explorado essa questão nas suas obras (Hudek, 2009). Ao mesmo tempo, a escura uniformização cromática sublinhou o caráter temporal e situacional, portanto, menos espacial, da exposição.

Precisamente, tal como indicado por Lyotard (1984, p. 61), *Les Immatériaux* inscreveu-se para lá do espaço, no tempo. A metodologia do projeto fora assente em termos temporais, orientada para uma fluidez e um sistema, ele mesmo, imaterial. Acentuou-se, também deste modo, a rutura com os modelos museológicos modernistas então vigentes e, ao invés, como indica Hudek (2009), propôs-se o museu enquanto complexo temporal, sujeito a "inconscientes condições crónicas".

Embora os registos fotográficos sejam escassos, o que se reverte num obstáculo acrescido para projetos tais como *Beyond Matter* que procuram recuperar a exposição, publicou-se um *Petit Journal*, assinado por Lyotard e Chaput e publicado pelo Centre Georges Pompidou, com uma sucinta, mas clara, descrição de cada um dos núcleos que a compuseram, possibilitando estudá-la e compreendê-la a par do quadro conceptual do projeto.

Sobre a disposição expositiva no espaço, brevemente se indique terem-se definido cinco zonas principais, correspondentes aos cinco conceitos basilares de *Les Immatériaux*, a recordar, *matériau*, *matrice*, *matériel*, *matière* e *maternité*. Cada uma destas áreas fora dividida em subtemas, no que perfez um total de 61 núcleos. Desde logo, a *Entrèe em Scène*, com o símbolo da "vida ao rei" em relevo egípcio, questionava se "haverá algo hoje em dia que seja destinado aos humanos?" (*Petit Journal*, p. 3), passível de interpretar por relação ao domínio das novas tecnologias, ao então revolucionário avanço da cibernética, bem como à progressiva rutura com o corpo e o "natural". Assim se seguia a ausência do corpo, ou a afirmação de um "não-corpo", perante o fim da vida na Terra e o risco sobrevivência do humano (Lyotard, 1985c, p. 13), problemáticas ainda mais prementes atualmente, sobretudo face à crise ecológica.

Estreava-se, depois, um *Théâtre du non-corps*, título aparentemente paradoxal na medida em que, tal como indicado por Lyotard (1985c, p. 13), "o teatro é a arte que privilegia fundamentalmente a presença do corpo". Lyotard (1985c, p. 13) justifica, no entanto, que os personagens do teatro estão submissos à linguagem, e o limite do corpo é desafiado, como se encontra expresso nas obras de Samuel Beckett e Jean-Claude Fall. Já o completo abandono corporal afirmava-se na segunda zona da exposição, à luz da (i)materialidade. Mais tarde, em *Matériel*, o próprio corpo era já trabalhado enquanto um material, "um dispositivo de transmissão e captura de mensagens" (*Petit Journal*, p. 7).

No contexto do campo artístico, a matéria fora discutida em *Matière*, através de artistas tais como Dan Flavin e Joseph Kosuth, que assinalavam o princípio e a afirmação da desmaterialização da arte. No caso do segundo, entre o real, a fotografia e a definição traduziam-se as diferentes formas e expressões dos objetos, problematizando, igualmente, a representação. Já o *Matériau*, discutia-se através do filme *Mr. Klein*, de Joseph Losey, amostras de peles sintéticas, novo material da época, o *infra-mince* de Duchamp, peças de Giovanni Anselmo e Yves Klein, e pinturas de autores tais como Moholy-Nagy e Lucio Fontana.

Seguia-se a área do *Matériau dematerialisé*, onde se introduziam os novos media com um espetáculo audiovisual multimedia circular composto por diagramas em oito ecrãs e três instalações de vídeo, acompanhado por documentação sobre os novos materiais industriais. Os novos media seriam de novo protagonistas, mais adiante, em *Maternité*, com práticas de produção virtuais (secção 22), computação (secção 23), e montagens audiovisuais. Convocavam-se a criação e a conceção, ou seja, a ideia de ação e de criação originária, que, simultaneamente serviam de contraponto ao núcleo imediatamente anterior, *Matriz*, que, com o mesmo intuito, apresentava "peles" (secção 10), "brutos" (secção 11), e "arquiteturas planas" (secção 13), ou seja, materialidades primárias, com nomes tais como Zaha Hadid e Kazimir Malevich.

Foram, contudo, os novos media, sobretudo as máquinas que possuem "funções mentais e/ou linguísticas", que representaram os principais desafios da exposição, através de problemas e jogos de lógica (*Petit Journal*, p. 12). Como exemplo, o *Labyrinthe de Langage*, composto por palavras e números, com textos da *Bibliothèque de Babel*, de Jorge Luís Borges. Na última zona da exposição, o computador, o projetor e o filme, com narrativas interativas, declaravam a transição da Modernidade para a Pós-Modernidade. Recorde-se que Lyotard identificara o fim das conceções modernas da continuidade e da narrativa, e a emergência de um tempo veloz e problematizador da vida e do seu sentido. Enquanto tal, no final da exposição, *L'insaisissable*,

o tempo expressava-se, precisamente, enquanto impossível de agarrar, como diferido, ou seja, nem imediato, nem linear.

Por fim, sob a forma de um ciclo temporal, retomava-se o ponto de partida da exposição, com o relevo egípcio, referente à antiguidade egípcia e representativo da história e do passado, embora desmaterializado através da sua distorcida projeção.

Em suma, desenrolou-se uma progressiva transição do físico para o linguístico, do corpo humano, enquanto potência resistente à imaterialidade, até à imaterial linguagem. Tal processo de desmaterialização, conjuntamente com uma certa imaterialidade da própria exposição, caracterizou a exposição como ocasião de realidade virtual (Graham & Cook, 2010, p. 21), ao mesmo tempo que a sua ação enquanto "medium para a reflexão e a experiência estética" (Obrist, 2014, p. 159), a afirmaram enquanto obra de arte.

Posto isto, conclui-se e defende-se que *Les Immatériaux* não só constitui um exemplar de modelo expositivo híbrido que reflete a transdisciplinaridade, as dinâmicas relacionais e o caráter tecnológico do presente, como preconizou a redefinição e a reconfiguração do que é a exposição, o museu e, no limite, a arte. Reitera-se a sua relevância não só na época da sua concretização, mas, igualmente, nos dias de hoje, sobretudo perante a atual condição virtual. Assim o constatou o projeto *Beyond Matter*, designando este projeto enquanto uma das suas principais referências e a partir da qual questiona o amplo espectro do que existe, se processa e problematiza, *para além da matéria*.

3.2. **Para Além da Matéria.**

O projeto *Beyond Matter: Cultural Heritage on the Verge of Virtual Reality* (BM) foi concebido pelo Hertz-Labour, centro de investigação do ZKM, desenvolvido em próxima parceria com o Centre Georges Pompidou e contou com a colaboração do Ludwig Múzeum (Budapeste, Hungria), da Fundação Sihtasutus Kunstihoone (Tallin, Estónia), do centro de arte contemporânea Tirana Art Lab (Tirana, Albânia) e da Aalto University (Helsinkia, Finlândia), seis instituições empenhadas em acompanhar as transformações que, no campo artístico, criativo, curatorial e expositivo, decorrem do desenvolvimento das novas tecnologias digitais. Têm, igualmente, o comum objetivo de conceber estruturas para modelos museológicos e tecnológicos que assistam e contribuam para a transformação digital dos museus (Nolasco-Rózsás, 2021).

BM, tal como declarado pela sua fundadora e coordenadora, Nolasco-Rózsás (2021), explorou "as possibilidades dos espaços gerados em computador para a curadoria e a mediação da arte", território que se identifica ainda "consideravelmente novo para as instituições de arte". O projeto teve como principais eixos de investigação as noções de espaço, artístico e expositivo, e as várias dimensões que interferem com os contextos expositivos, ou seja, tanto as artísticas e culturais, quanto as sociais e políticas. Como tal, BM, para além de internacional, é multi e interdisciplinar e nele se reúnem e intersetam os vários campos, artístico e curatorial, sociológico, das ciências humanas, e, claro, o tecnológico.

Investigou o papel dos sistemas digitais na apresentação, na documentação e na mediação das práticas expositivas da arte, através da análise de diferentes exposições e plataformas (Nolasco-Rózsás, 2020), ao mesmo tempo que procurou expandir a experiência do museu e das exposições. A partir daqui, problematizou os habituais modelos expositivos, sobretudo os modernistas. Também discutiu o conceito "materialidade", e as suas respetivas problemáticas, especialmente considerando que, hoje, testemunha-se uma *material turn* (viragem material), a par de uma *virtual condition* (condição virtual) ambas condições que se instituíram enquanto estruturais em todo o projeto. Face a este enquadramento, exploraram-se conceitos tais como "*emulation*"[122], "realidade virtual", "museologia virtual", "museu digital" e "hypermuseu".[123]

Propõem-se soluções para a exposição *online*, a apresentação de obras de arte digitais em redes, e a modelação de exposições do passado (Nolasco-Rózsás, 2021). Relativamente aos seus diversos formatos, refiram-se, em primeiro lugar, as exposições nas instituições parceiras, especialmente *Spatial Affairs* e *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, esta última onde se apresentou a instalação *Immaterial Display*. Contam-se também conferências, caso de *HyMEx* (2021), um programa de residências artísticas, a digitalização em modelos tridimensionais de documentação de exposições atuais, e uma publicação com ensaios. Por último, refira-se a plataforma *online* de livre acesso, *VIEW*, na qual se reúnem as instituições parceiras e onde se sumarizam os vários resultados do projeto, funcionando, portanto, como lugar de produção, conhecimento e troca. É também em *VIEW* que se disponibilizam, a visitar, as exposições virtuais e as reconstruções de exposições físicas, nomeadamente aos modelos digitais de *Les Immatériaux* e *Iconoclash*. Todas as atividades do projeto reverteram em contribuições para a investigação central levada a cabo e, como tal, constituíram casos e objetos de estudo.

[122]Mais adiante os conceitos *emulation* e *emulator* serão descritos. Indicam-se, sempre, em inglês na medida em que a sua tradução em português, "emulação" e "emulador", respetivamente, são pouco utilizadas.
[123] No último ponto da presente tese propõe-se o conceito "hipermuseu", por mim desenvolvido no âmbito do projeto *Beyond Matter*, para, com outros conceitos, compor um *Glossário* do projeto BM, a publicar.

Destaque-se, contudo, a exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, na medida em que, sendo tão física quanto digital, e tão real quanto virtual, engloba e apresenta, de certo modo, todo o campo de ação de BM. Fora um dos mais importantes contributos para o projeto, tanto quanto, aliás, para a presente tese.

3.2.1. ***Matter, Non-Matter, Anti-Matter.***

A exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* apresenta a concretização de vários dos objetivos do projeto BM, nomeadamente a reconstrução de exposições do passado, através da instalação *Immaterial Display*. Enquanto mostra itinerante, inaugurou no Tallin Art Hall (Tallin, 2022) e, de seguida, foi apresentada, por esta ordem, em Aalto University (Espoo, 2022), The Cube, Central Library (Helsinki, 2022), Design Museum Helsinki (Helsinki, 2022), Tirana Art Lab (Albania, 2022), ZKM (2022-2023) e, por último, Centre Georges Pompidou (2023). Contudo, a sua versão mais desenvolvida e completa, analisada de seguida, somente se concretizou no ZKM (vistas da exposição em Anexo 1).

Como declarado no *booklet* digital, acessível no local através de Código QR, *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* é "uma exposição sobre expor", que reage à forma modernista de conceber e produzir exposições, questionando o próprio conceito de Modernismo a partir dos métodos de curadoria digital. Sugere-se, inclusivamente, que mesmo a maquete digital de uma exposição do passado (como são exemplos os dois modelos apresentados em *Immaterial Display*) pode ser considerada "uma forma de representação através da qual o modernismo é transgredido ou negado" (*booklet*, p. 8).

O projeto expositivo "mergulha no significado dos ambientes digitais e gerados em computador, no contexto do entendimento do material da produção de arte e da sua exibição" (*booklet*, p. 1). Simultaneamente, ao fazê-lo, explora e reflete a condição virtual do mundo. Desenvolvem-se visitas e percursos interativos, recorrendo a ligações em *hyperlinks*, técnicas de VR, programas tais como o *Head Mounted Displays* (HMDs) ou o *Hololens*, entre outros marcadores de realidade aumentada que proporcionam a imersão do espectador, alguns deles já utilizados em BM, previamente, na exposição *Spatial Affairs*.

Ao longo da visita a *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, de acordo com as obras e os objetos expostos, surgem *links, clicks* e janelas *pop-up* interativas, revelam-se obras de AR, e, em

Immaterial Display, reproduzem-se obras e espaços expositivos, a par de adicionais elementos cenográficos, informações e textos curatoriais.

A exposição é, na sua maioria, dedicada a *Les Immatériaux* e *Iconoclash*, escolha sustentada, sobretudo, no facto de ambas consistirem em duas importantes referências no contexto artístico contemporâneo, complexas experiências de pensamento e manifestações, expressas através de exposições e demonstrações de práticas científicas, tecnológicas e artísticas. Tratam-se, igualmente, de exemplares da utilização da exposição e do espaço expositivo, enquanto medium e interface. Acresce que as duas ocasiões formam um par que se relaciona e confronta, situando-se em dois campos de questionamento que, embora distintos, cruzam-se em inúmeros aspetos. A recordar, *Les Immatériaux* trabalhou o léxico de "matéria" e os novos materiais, enquanto *Iconoclash,* através da perspetiva da ciência, da religião e da arte, e convocando o iconoclasmo e a iconofilia, problematizou a representação e a forma como esta última fora encarada, utilizada e rejeitada, ao longo do tempo. No entanto, de modo mais ou menos evidente, os dois projetos discutiram ambas as questões, ou seja, a materialidade e a representação, por sua vez, também centrais no projeto BM e na reconstrução de exposições do passado.

Paralelamente, ao recuperar as duas exposições, o projeto reativou os seus debates, o que se compreende consistir num importante contributo não somente para a instituição de novos modelos expositivos para as tecnologias digitais, como também para o campo da Herança Cultural. Assinale-se que as próprias artes digitais são, frequentemente, atravessadas por questões da memória (Couchot & Hillaire, 2003, p. 223), utilizadas como ferramentas para a convocar, servindo de exemplos as inúmeras exposições de temáticas históricas que se suportam em media digitais, tais como o Jewish Museum Berlin, quase integralmente composto por registos imagéticos.

Com efeito, as duas exposições foram exploradas enquanto media e unidades de Herança Cultural, mediante uma perspetiva atual. Como indicado na exposição, procurou-se "complementar o que se expôs em *Les Immatériaux* e *Iconoclash*, e atribuir-lhes uma dimensão contemporânea" (texto de parede). Como afirmado a partir de Benjamin, "O verdadeiro método de tornar as coisas atuais, é representá-las no nosso espaço (não nos representando no delas)".[124] Como esclarece Nolasco-Rózsás (2020), não se pretendeu fazer reproduções, "remakes" ou

[124] "Die wahre Methode, sich vergangene Dinge ins Gedächtnis zu rufen, besteht darin, sie sich in unserem Raum vorzustellen (nicht uns in ihrem)." - Walter Benjamin, Das Passagen-Werk (GS Band VI, Zitat auf 273);
″The true method of bringing past things to one's mind, is, to imagine them in our space (not us in theirs).″ – Walter Benjamin, Das Passagen-Werk (GS Vol. VI, quotation on p. 273)

digital twins, como ocorreu, por exemplo, em *Spatial Affairs*. Pelo contrário, o projeto reconheceu, desde cedo, a impossibilidade de concretizar uma reconstrução mimética digital das exposições passadas. Por exemplo, no caso de *Les Immatériaux*, a multissensorialidade e a dimensão interativa das suas inúmeras áreas expositivas, impedia o alcance da totalidade da experiência por meio de processos digitais e virtuais, especialmente em casos tais como a zona *Arôme simulé* (*Aroma simulado*), que implicam o sentido olfativo.

Assim, embora as estruturas expositivas e as obras nelas presentes, tenham sido objetos de representação e, como tal, recriadas o mais fidedignamente possível, os modelos digitais não são cópias. Consistem, antes, em "digital interpretations" (interpretações digitais) e "digital models" (modelos digitais). Com efeito, como assinalado por Weibel (2016), a arte dos novos media "não é sobre representação, mas sobre construção" (p. 525). Portanto, o que se apresenta em *Immaterial Display* não é um catálogo ou uma exposição (no sentido primário e restrito deste conceito), mas, pelo contrário, é algo novo. Como designa Weibel (2020), é um novo e diferente *display* (exibição), uma nova disposição da exposição. O projeto não consiste numa reprodução fotográfica (Bettinelly, *HyMEx*), ou seja, numa exata representação do real, e, como tal, a sua abordagem é menos documental e mais modelar.

Portanto, as exposições, ou, antes, os modelos expositivos e a curadoria dos espaços, foram projetados e desenvolvidos através do que Nolasco-Rózsás (2020) apela de "new interpretative frame" (novo quadro interpretativo). Até porque, como Latour (2020b) explana, reconstruir uma exposição tal e qual, é um erro, e deve-se, antes, especialmente no caso de *Iconoclash*, procurar reconstituir a sua ação, neste caso, iconoclasta. Então, neste caso concreto, representa-se, digitalmente, uma exposição que é, ela mesma, sobre representação. Por conseguinte, mais do que as especificidades formais das duas exposições, recuperam-se os seus projetos curatoriais. As exposições físicas e as suas respetivas versões digitais não se excluem, na medida em que as últimas não procuram substituir as primeiras, mas, ao invés, completá-las.

Nesse âmbito, identificaram-se as possíveis abordagens curatoriais que permitissem homogeneizar o que parece fragmentado nas duas exposições. Não se transportaram para o universo virtual todas as *layers* (camadas) dos projetos, e, tal como é próprio da tecnologia digital, construíram-se novas narrativas e ergueu-se um novo espaço, entre o lugar e o não-lugar, entre cruzamentos, fluxos e constelações de objetos, imagens, informação e experiência. Portanto, apesar das duas produções virtuais preservarem inúmeras qualidades e caraterísticas espaciais dos modelos expositivos de ambas as exposições, tais como a planta, a disposição dos

elementos, e grande parte do que neles se expôs, adicionaram-se novos conteúdos, nomeadamente informativos.

Assinale-se que uma das preocupações recorrentes nos projetos de Herança Cultural é interferir com a memória e a história das exposições e das obras, razão pela qual se torna particularmente fundamental sublinhar os conceitos "interpretação" e "reinterpretação", bem como a recusa da ideia da representação. Como Weibel (2016), explica, apesar da arte dos novos media se situar entre a arte abstrata e a real, "modifica e desafia as considerações ontológicas de ambas" (p. 525). BM reconheceu, precisamente, o "efeito substancial" da interferência nas exposições, sobretudo ao nível da sua receção e experiência, razão pela qual se considerou necessário o envolvimento, ao nível da colaboração e da orientação do projeto, por parte de curadores e artistas que participaram em *Les Immatériaux* e *Iconoclash*, aquando na sua concretização no Pompidou e no ZKM.

Recorde-se que já Manovich (2013, p. 329) havia compreendido que a simulação de um medium pode adicionar-lhe inúmeras novas propriedades e, embora a arte dos novos media não mimetize o real, como afirma Weibel (2016), é "sobre a sua simulação" (p. 525). Recorde-se que a dicotomia cópia/original tem vindo, progressivamente, a perder protagonismo enquanto problemática dos novos media digitais, o que se justifica, em grande parte, mediante o reconhecimento de que o objeto se altera mediante a sua digitalização. Explique-se, a cópia digital nunca é idêntica ao original, é sempre diferente, sobretudo mediante o instrumento tecnológico que a reproduz (Groys, *HyMEx*, 2021). Aliás, de certo modo, o processo de reprodução digital aproxima-se das cópias arcaicas, nas quais a pintura copiada revelava distintas particularidades materiais. A reprodução digital pode, então, designar-se como uma descrição ou uma imagem do "original".

A própria realidade virtual não permite a exata correspondência com o real, embora o seu conceito aparente indicá-lo. BM propôs, inclusivamente, a adaptação da sigla VR a outros sentidos e significados, nomeadamente, *variable relations* (relações variáveis), *vertical radiation* (radiação vertical), *valid readings* (leituras válidas), *visible revisions* (revisões visíveis) e *various restoration* (restauração variada). Destaque-se o último, que se irá desenvolver, mais adiante, no contexto da instalação *Immaterial Display.*

Assinale-se, ainda, que o *remake* das duas exposições não se esgotou nas suas versões digitais desenvolvidas e apresentadas em *Immaterial Display*. *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* recuperou, expôs e reproduziu elementos, obras e dinâmicas de ambas as exposições. Por exemplo, no ZKM, vários objetos expostos tanto em *Les Immatériaux* como em *Iconoclash*,

assinalados ora a roxo, ora a verde, respetivamente, foram apresentados numa zona concebida mediante o tema que lhe deu título, *De- and Re- Materialization of the (art)object*, portanto, a desmaterialização e a rematerialização do objeto artístico. Refira-se *Invisible* (1971) de Giovanni Anselmo, presente tanto em *Iconoclash* como na área designada *Infra-mince* em *Les Immatériaux*.

Também uma *Pietá*, uma representação da Virgem Maria com Cristo, havia integrado ambas as exposições. Destaca-se esta figura na medida em que, como se explicou na sua exibição em *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, o pensamento pós-moderno de Lyotard, tanto quanto o não-moderno de Latour, rejeitara o dualismo cartesiano mente/matéria, correspondente com uma perspetiva cristã do mundo que determina o corpo mortal enquanto o "recipiente para a alma imortal". Ademais, inúmeras *Pietás*, datadas entre o séc. XIV e o séc. XV, a par de tantos outros elementos religiosos, foram objetos de ações iconoclastas, especialmente durante a Reforma Protestante.



Matter. Non-Matter. Anti-Matter. Past Exhibitions as Digital Experiences, ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, 2022 © ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe; Photo: Esteban Gutiérrez-Jiménez

Uma outra peça presente em *Les Immáteriaux*, agora recuperada e exibida, fora *Toutes les copies*, de Liliane Terrier. A obra explora a passagem do objeto à imagem, portanto, a passagem do objeto tridimensional para a sua representação bidimensional, através da xerografia, da fotocópia. Como tal, convoca as problemáticas da materialidade e da objetualidade. Note-se que desde a seleção de um dado objeto, à sua disposição na copiadora, ao processo do *scanner*, com os respetivos reflexos e iluminação, compreendem-se processos tangíveis e, simultaneamente, intangíveis. A própria instalação, construída à imagem de um "vivarium", é um espaço de experimentação e de interação entre os corpos, os objetos e a tecnologia. São esses elementos fundamentais através dos quais se ativa e concretiza.



Matter. Non-Matter. Anti-Matter. Past Exhibitions as Digital Experiences, ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, 2022 © ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe; Photo: Esteban Gutiérrez-Jiménez

Paralelamente, observem-se três trabalhos desenvolvidos para *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, com o propósito de se relacionarem com as suas duas exposições referência. A obra de AR *Never not There*, da autoria de Damjanski, que se relaciona com o *Quadrado Negro* de Malevich, presente também em ambas as mostras, apresentando este último sob um imaginário distópico gerado e acessível a partir de dispositivos móveis. *Les Emulateurs*, de Geraldine Juárez, com uma construção sonora semelhante ao áudio de *Les Immatériaux*, estabelece a

ligação entre algumas peças expostas, agora, no contexto do projeto BM. Com versões e excertos de entrevistas a artistas, teóricos e outros indivíduos do campo da cultura, em torno de noções tais como "modelos" ou "bem", convoca para discussão e reflexão o valor da arte e a apreensão do material cultural enquanto objeto de posse, problemáticas abordadas, precisamente, na exposição do Pompidou. *La Pornoplante, Chapitre 1-2, Listening Bench for the Soundtrack of Les Immatériaux* (2021-2022), de Anne Le Troter, por sua vez, recupera, efetivamente, os áudios de *Les Immatériaux*, passíveis de selecionar e, então, escutar, em auriculares.

Dito isto, compreende-se como *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* explora novas formas de trabalhar, reaver e experienciar exposições e obras do passado, ao mesmo tempo que problematiza os sistemas de representação e as inúmeras possibilidades de receção da arte por parte do espectador.

Sublinhe-se que esta exposição terá consistido na mais complexa e demorada operação de BM, dirigida por Nolasco-Rózsás, com uma equipa no ZKM e uma no Centre Pompidou, vocacionadas, respetivamente, para *Iconoclash* e *Les Immatériaux*, colaboração que se desenrolou com vários protocolos, individuais e partilhados. Requereu a conceção de um projeto curatorial que respondesse tanto aos objetivos de BM, como às exigências das suas respetivas instituições. Foram também necessárias colaborações específicas do campo da conservação e do arquivo, a conceção e a subsequente implementação de um modelo de educação pública, para familiarizar o espectador tanto com as exposições em causa, como com as questões abordadas em cada uma delas, e em BM. Acrescente-se que, ao longo do tempo de exibição, em cada uma das instituições pelas quais se transferiu, *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* fez-se acompanhar de debates e outras ações complementares.

Procedeu-se, num primeiro momento, à recolha e à análise de dados e documentação, tanto para o projeto expositivo, como para a concretização de catálogos e do *booklet*. Este desafio acentuou-se perante a ausência de registos sobretudo de secções e objetos da exposição *Les Immatériaux*. Por exemplo, relativamente a uma das zonas da exposição do Pompidou, somente se encontraram fotografias de enquadramentos e planos gerais, com público, e nenhuma das suas peças havia sido corretamente registada e documentada. Pelo contrário, recuperar *Iconoclash*. *Beyond the Image Wars in Science, Religion and Art*, foi mais simples, o que se justifica, em parte, pela sua temporalidade, mais recente, portanto, já com acesso a outros métodos de registo, precisos e eficazes, a par de uma regulamentação mais rigorosa de conservação e documentação que tem vindo a ser aplicada, nos últimos anos, nas instituições

culturais. Acrescenta-se que esta exposição, agora recuperada e reenquadrada, é inscrita numa relevante atualidade, como se analisa de seguida. Se *Iconoclash* tinha ido para lá da imagem, vai, agora, *para além da matéria*.

3.2.2. ***Iconoclash.***

Duas noções centrais na conceção e na curadoria de *Iconoclash*, foram *modificability* (a capacidade de modificação) e *contingency* (contingência), nomeadamente, o caráter móvel e mutável da estrutura expositiva e dos seus objetos, e, consequentemente, do percurso, da visita e, enfim, da experiência. Aponte-se, então, tratarem-se estas de características próprias dos hiperobjetos. Como tal, embora a exposição tenha sido concretizada com grande sucesso, em 2002, nos átrios 8 e 9 do ZKM, beneficia largamente dos modelos expositivos digitais e das metodologias curatoriais virtuais através dos quais é recuperada pelo projeto BM. Pode, inclusivamente, afirmar-se que a visão curatorial e o seu respetivo modelo expositivo vêm-se, agora, integralmente alcançados na versão virtual de *Iconoclash* apresentada em *Immaterial Display* (vistas do modelo digital em Anexo 2). Ocorre que, como compreende Nolasco-Rózsás,[125] a proposta cenográfica da exposição concretiza-se melhor no digital do que no espaço físico da exposição.

Indique-se que o arquiteto da exposição, Manfred Wolff-Plottegg, já projetara *Iconoclash* em tridimensionalidade, a partir de um programa de arquitetura e *design* de computação, o 3D CAD (*3-dimensional computer-aided design*), processo pioneiro na época. Como tal, o grupo de investigadores e programadores que, nos últimos anos, no Hertz-Labour do ZKM, procedeu ao desenvolvimento do modelo virtual da exposição para integrar a instalação *Immaterial Display*, teve, como ponto de partida, o protótipo original. Configurou-se, então, um modelo digital, em forma e experiência virtuais. Isto, por sua vez, reverte-se numa experiência particularmente próxima da decorrente da exposição física no ZKM. Simultaneamente, ao recuperar-se a exposição deste modo, resgatou-se, também, a arquitetura modelar digital do início dos anos 2000.

Wolff-Plottegg teve como objetivo erigir um espaço em contínua transformação, no qual os objetos não estão presos e circunscritos a uma dada área, mas, pelo contrário, podem deslocar-

[125] Lívia Nolasco-Rózsás na Tallinn Art Hall, a 19 de novembro de 2021, na ocasião da exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*.

se e adaptar-se, por exemplo, a necessárias alterações da exposição, do museu, ou mesmo de acordo com o público. Assinale-se, trata-se de uma inovadora e eficaz solução expositiva que permite, nomeadamente, a reconfiguração da exposição ao longo do tempo, contrariando a sua fixação e permanência. Através de estruturas, suportes móveis e painéis suspensos, formou-se um modelo expositivo definido pela hibridez e pela fluidez, transcendendo limites espaciais e contrariando o "congelamento" próprio dos modelos expositivos habituais, clássicos e modernistas. Identifica-se, igualmente, que se apresentou uma cenografia teatral, à semelhança de *Les Immatériaux*.

Também em afinidade com a exposição do Pompidou fora o seu forte caráter filosófico, mediante a sua conceção por dois grandes pensadores contemporâneos, Latour e Weibel. Como indicado pelo primeiro, *Iconoclash* foi desenvolvida enquanto "argumento filosófico" (Latour, 2002, p. 18). Consistiu num dos maiores projetos desenvolvidos pelo ZKM, consolidado por um grupo internacional de especialistas de várias áreas, dirigidos pelos dois filósofos, os seus curadores principais. Como referido em arquivos "Dirigida por Peter Weibel, animada por Bruno Latour e consolidada pelas equipas do ZKM, dirigidas por Sabine Himmelbach e Gregor Jansen". A curadoria fora também, em grande parte, orientada pelos dois últimos, e o projeto contou com a colaboração do físico e historiador Peter Galison, os historiadores de arte Dario Ganboni e Joseph Leo Koerner, o artista Adam Lowe e o curador Ulrich Obrist.

Assim, tal como em *Les Immatériaux*, *Iconoclash* resultou de, e simultaneamente propôs, o cruzamento e a interferência entre várias áreas e disciplinas. Também não se formou enquanto uma exposição no sentido habitual do termo, mas como uma espécie de *mise en espace-temps*, uma não-exposição, ou, mais especificamente, uma manifestação (Hudek, 2009). Como referido previamente, a par de *Making Things Public* (2005) e *Reset Modernity!* (2016), *Iconoclash* afirmou-se enquanto uma "exposição do pensamento". O exercício em causa relaciona-se com as "thought experiments" (experiências do pensamento) habituais na área das Ciências, que consistem na constituição de situações hipotéticas para ensaiar uma dada tese, encorajando o pensamento lógico. Simultaneamente, assim se cruza a reflexão e a prática, donde, o imaterial e o material.

Tanto quanto as duas outras exposições também comissariadas por Latour e Weibel, *Iconoclash* trabalhou a crise da representação. Aliás, como indicam Basu e MacDonald (2007, p. 11) a "crise de representação" é o campo crítico onde se sustentam inúmeras experimentações contemporâneas em forma de exibição. Assim o justificam na medida em que já não é possível representar de "forma neutra, objetiva ou imparcial", pois todas as representações são social,

política, ideológica, institucional e tecnologicamente mediadas (Basu & MacDonald, 2007, p. 11).

O projeto de *Iconoclash* criou-se e desenvolveu-se a partir de numa multiplicidade de pensamentos e discursos colocados em diálogo e em confronto, os quais, por sua vez, resultaram em experiências densas e múltiplas, concretizadas praticamente, a partir de diferentes media e materialidades. Como explicam Latour e Weibel (2007, p. 96), se tivessem exposto somente objetos e instalações de arte contemporânea, obtinham como resultado um único "conjunto de atitudes e reações". O mesmo ocorreria se tivessem trabalhado apenas a História da Arte ou a Religião (Latour & Weibel, 2007, p. 96). Dirigiram-se, pelo contrário, para a pluralidade.

Foi, igualmente, mediante esses encontros e confrontos, entre a reunião de vários conjuntos de imagens de naturezas distintas, nunca previamente exibidas lado a lado, que a mostra se consolidou enquanto uma densa experiência (Latour & Weibel, 2007, p. 98). Nesse âmbito, as obras dispuseram-se sem regras, ordem ou hierarquia, pelo menos no que diz respeito aos enquadramentos clássicos e modernistas de exposição de arte. Assim o anunciava o ponto de partida do projeto curatorial, assinalado por uma peça histórica, representativa do caos, da dessacralização e da destruição do imaginário, a gravura *Allegory of Iconoclasm*, de 1566-1568, de Marcus Gheeraets.

Ora, *Iconoclash* procurou devolver às obras as suas completas capacidades, tanto performativas como interativas, mediante uma "democracia orientada para objetos" (Latour &Weibel, 2007, p. 107). Simultaneamente, a quantidade e a ampla variedade de documentos, objetos científicos, ícones religiosos e obras de arte, também demonstrou que o conceito "imagem" inclui todos os tipos de representações e mediações. *Iconoclash* problematizou, precisamente, esse mesmo termo, procurando desconstruir a sua habitual compreensão enquanto produto do humano, representação do real, e criação.

Recorde-se que na sua origem etimológica *eikon* corresponde à ideia de reflexo, portanto, não significa nem *realidade*, nem *representação*. O uso do conceito "imagem" no contexto artístico era claro quando relativo a obras de arte tradicionais, como pinturas ou estátuas, mas foi desconstruído no decorrer do desenvolvimento das possibilidades criativas imagéticas, nomeadamente a reprodução, caso da fotografia. Ao mesmo tempo, é importante reconhecer que "imagem" pode ser algo visual, físico, gráfico, perceptual, mental ou mesmo verbal, e situa-se tanto no universo do real como do sonho, da memória ou da fabricação. É, portanto, uma noção plural, atribuída a objetos, elementos, sentidos ou coisas que não têm necessariamente algo em comum uns com os outros (Mitchell, 1984). Foi, precisamente, esta amplitude do

conceito, ou seja, as suas diversas formas e significações, que se viu explorada. Portanto, tal como *Les Immatériaux* sublinhara a condição da pintura, *Iconoclash* destacou a condição da imagem.

Procedeu-se, inclusivamente, a algo somente possível numa exposição: a suspensão do gesto iconoclasta, com o objetivo de "medir novamente a confiança e a desconfiança que temos nas imagens e, sobretudo, nos processos de representação, em confronto sistemático com as práticas de construção e de destruição de imagens na ciência, na religião e na arte".[126] Trata-se das áreas que produzem as principais representações da realidade, onde se identificam impulsos equivalentes para produzir e destruir reproduções. Identificou-se, também, um interessante paralelismo entre a religião e a arte, através da instituição museu, passível de analisar enquanto igreja dos tempos modernos, considerando, por exemplo, a deslocação de pinturas e esculturas religiosas de igrejas e monumentos para dentro das instituições, sob uma ação, precisamente, iconoclástica (arquivos ZKM). Ainda, acrescente-se que se considerou a política presente, mais ou menos, nas três esferas.

Ora, como explicado por Latour, num primeiro rascunho do projeto,

O objetivo da exposição é criar um confronto sistemático entre três tipos de choques, sobre a importância, a santidade e o poder das representações: na ciência, na arte e na religião.

Trata-se de uma tentativa de recentrar a atenção no seguinte dilema, nos três domínios, de uma só vez: "Não conseguimos passar sem a representação/se pelo menos conseguíssemos passar sem a representação". Este dilema em concreto tem sido a obsessão do Ocidente desde que este começou a pensar-se a si mesmo enquanto livre de veneração de ídolos. Tem sido a marca do séc. XX. Será ainda adaptável ao séc. XXI? É isto que queremos explorar. [127]

Como se explica, "Iconoclash" consiste num neologismo da fusão "iconolcasm" (iconoclasmo) e "clash" (choque, conflito). Não se anuncia, portanto, um iconoclasmo, e, pelo contrário, verifica-se um afastamento à negatividade do "clasmo", tanto quanto à destruição das imagens. O projeto propôs, antes, um "clash", uma colisão entre vários campos, a partir da

[126] "mesurer à nouveau la confiance et la méfiance que nous avons dans les images et, plus largement dans les procédures de représentation, en confrontant systématiquement les pratiques de construction et de bris d'images en science, en religion et en art" (Arquivos ZKM).

[127] "The aim of the exhibit is to create a systematic confrontation between three types of clashes about the importance, sanctity and power of representations: in science, in art and in religion. It is an attempt to refocus attention on the following quandary in the three domains at once: « We cannot do without representation/ if only we could do without representation. » This quandary has been the obsession of the West ever since it began to think of itself as freed from idol-worship. It has been the hallmark of the 20th century. Is it still adapted to the 21st? This is what we want to explore." (abril de 2001, Arquivos do ZKM).

identificação de conflitos e tensões em e entre imagens.[128] Tal como esclarecido na apresentação formal do projeto,

Porquê icono-clash e não -clasm?
Icono-colisão – neologismo inventado para a causa – Numa icono-colisão não sabemos o que aconteceu, o prazer e a fúria são suspensos;
Não é uma exposição iconoclasta porque não se trata de derrubar mais um ídolo, destruir mais uma imagem, expor o vazio de uma representação. Mas, pelo contrário, trata-se de suspender a imagem para perguntarmos, coletivamente, o que pode animar a fúria iconoclasta.[129]

Iconoclash questionou, então, se "Existe uma forma de suspender o gesto iconoclasta para interrogá-lo em vez de o estender mais ainda?" (Latour & Weibel, 2007, p. 95). Por outras palavras, se a iconoclastia, tão importante nas várias Histórias, da religião, da arte, da política, da ciência e da literatura, pode deixar de ser um recurso inquestionável e, pelo contrário, ser instituída enquanto assunto de debate, de discussão (Latour & Weibel, 2007, p. 96). Assim, como sumarizam Latour e Weibel, *Iconoclash* consistiu numa "exibição desconcertante de experiências de como suspender o gesto iconoclasta e como renovar o movimento das imagens contra o seu congelamento".[130] Trata-se da experiência no plural pois, como Weibel (2002, p. 615) explica, apesar de se considerar que toda a imagem é percecionada, recebida, do mesmo modo que a pintura, ou seja, enquanto uma experiência visual, é possível proporcionar, conduzir a outras formas de experiência. Recorde-se que a perceção abrange os múltiplos sentidos, mesmo que recebida, fundamentalmente, por um só.

Relativamente ao gesto iconoclasta, compreende-se que propõe o novo, e, para tal, dispensa o velho. É, portanto, vanguardista, consistindo num "mecanismo de inovação histórica, um meio de reavaliar valores através de um processo de destruição de valores antigos e introduzir novos" (Groys, 2002, p. 283). Um exemplo atual a convocar será a sucessão de acontecimentos despoletada pelo trágico assassinato do americano George Floyd, a 25 de maio de 2020. A esse momento seguiram-se, sobretudo no verão subsequente, inúmeros movimentos antirracismo,

[128] Como se explica em *Revival of Clashes about Representation*, texto que integra o projeto *BM*, o termo *iconoclash*, cunhado por Richard Powers, conjuga os dois conceitos, "iconoclasm" e "clash", no âmbito de enfatizar que a exposição refletiu o *clash* de vários campos, assim trabalhando o conceito "imagem" de acordo com uma perspetiva científica.
[129] "Porquoi icono-clash et pas -clasm? Icono-clash – néologisme inventé pour la cause – Dans un icono-clash on ne sait pas ce qui s'est passé, le Plaisir et la fureur se trouvent suspendus ; Ce n'est pas une exposition iconoclaste car il ne s'agit pas de renverser encore une autre idole, de détruire une image de plus, d'exposer le vide d'une représentation. Mais au contraire, de faire un arrêt sur image, pour se demander collectivement, ce qui peut bien animer la fureur iconoclaste." (2022, Arquivos ZKM).
[130] Citados por Lívia Nolasco-Rózsás em vídeo.

manifestações e protestos, acompanhados da destruição de várias estátuas e monumentos com motivos coloniais ou injustiças raciais, ação que ainda hoje se prolonga. Testemunha-se uma penalização da história do racismo por via do gesto iconoclasta da destruição de imagens. Aproveita-se este instante para fazer notar como *Iconoclash*, tanto quanto *Les Immatériaux*, debateu e problematizou questões, atualmente tão relevantes quanto então.

No contexto da exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, destaca-se *AR Statue Dangling from a Crane*, de Vitaly Kamar e Alexander Melamid, uma reprodução, ou simulação em AR, de uma estátua de Lenine, sob a forma de escultura 3D, acessível através da descarga de uma aplicação. O monumento em causa fora deitado abaixo na época da queda do regime soviético, no que veio a consistir numa das mais relevantes e marcantes ações iconoclastas no contexto em causa. Recorre-se a um excerto de Dario Gamboni (2002), no livro da exposição *Iconoclash*:

> Algumas remoções ou destruições de monumentos aconteceram mais ou menos espontaneamente (...) Algumas receberam o apoio indiferente das autoridades de transição, e outras foram totalmente planeadas e executadas "de cima", como a difícil remoção da estátua comunista mais importante de Berlim – o monumento de Lenin, por Nicolai Tomsky, em 1970. As polémicas em torno do seu destino e a profusão de imagens que gerou constituem bons exemplos da dinâmica da iconoclastia. Opositores à remoção protestaram contra a "violência" e argumentaram que era equivalente a uma "ação de limpeza contra os dissidentes", e a uma "eliminação da história.". Depois do episódio a Praça Lenin – renomeada de Praça das Nações Unidas – tornou-se uma espécie de lugar de luto pelo monumento perdido, e a sua memória foi preservada por silhuetas em estampas e inscrições que denunciavam os "iconoclastas", dispersas no pedestal vazio.[131] (p. 100)

Portanto, como se compreende, o conflito iconoclasta é tão relativo à ideologia da imagem, quanto à sua representação do mundo, consistindo num "conflito ideológico, social e político" (Weibel, 2002, p. 594). Como Weibel explana, "ideias, ídolos, imagens e representações são termos relacionados", conhecendo-se os inúmeros motivos religiosos e políticos atrás da produção de imagens, seguindo-se a tentativa do seu apagamento (Weibel, 2002, p. 591).

[131] "Some removals or destructions of monuments happened more or less spontaneously (…) Some received the half-hearted support of transitional authorities, and others were entirely planned and executed "from above" like the laborious removal of the most important Communist statue in Berlin – Nicolai Tomsky's 1970 monument to Lenin. The controversies surrounding its fate and the wealth of images it generated are good examples of the dynamics of iconoclasm. Opponents to the removal protested against the "violence" and argued that it amounted to a "cleansing action against dissenters" and an "elimination of history." After it was over, Lenin Square – renamed United Nations Square – became a sort of mourning place for the lost monument, its memory kept alive by stencil silhouettes and inscriptions denouncing the "iconoclasts" sprayed on the empty pedestal."

Assim, poderá também interpretar-se o *readymade* de Duchamp como um gesto iconoclasta, por um lado, na medida em que rejeita a tradição da Histórica da Arte e, por outro lado, considerando que obras tais como *L.H.O.O.Q.* (1919) interferem e, de certo modo, destroem, ou, pelo menos, alteram, a memória da imagem original e, por conseguinte, o que ela representa. No caso do exemplar em questão, tratando-se de uma apropriação e uma transfiguração da *Mona Lisa* (1503) de Leonardo da Vinci, uma das obras mais icónicas da cultura e da arte Ocidental, problematiza-se a Estética Renascentista, os valores modernos, a História, etc.

A problemática do original reverteu-se, igualmente, num desafio ao espectador, nomeadamente em resultado da ausência de indicação das obras enquanto originais ou cópias. Tal foi o caso do *Quadrado Negro* de Manovich, do qual se expôs, em *Iconoclash*, uma cópia exata, sem o respetivo esclarecimento. Assinala-se, por sinal, que nos últimos 40 anos esta obra específica tem sido objeto de problematização das conceções de original e de cópia, pois somente em 1970 é que uma investigação comprovou como o original havia sido concebido em 1915, ao invés de 1913, como o artista havia declarado. Brevemente se assinala que a exposição se iniciava, precisamente, com as obras de Duchamp *Boîte en Valise*, *Roue de Bicyclette* e *Porte-Bouteilles*, em justaposição, e confronto, com três peças de Manovich, uma delas, exatamente, o *Quadrado Negro*.

Retomando a questão da imagem, recorda-se que o início do séc. XX fora pautado pela acelerada e a exacerbada produção imagética, em grande parte potenciada pelos novos media, tendo, como resultado, a recusa da imagem, como previamente se observou a partir de Foster (2015). Ora, *Iconoclash* questionou e discutiu o ódio às imagens e como contornar o ciclo de fascínio, seguido de repulsa e que culmina na destruição, gerado pela veneração da "imagem-esquecida" (Latour, 2020, p. 15). Reportou-se, portanto, a um tempo marcado pelo esforço de apagar a imagem em nome do real, operação que Bragança de Miranda (2006, p. 10) descreve enquanto "metafísica terminal que se baseia no controlo das imagens selvagens e arcaicas".

A exposição foi, assim, representativa de várias épocas passadas. Apresentou inúmeros media que ilustraram as várias revoluções nos domínios da arte e na imagem, desde gravuras e desenhos do séc. XVI e XVII, até instalações multimedia do início do séc. XX. A mostra segmentou-se em sete secções, cada uma comissariada por um curador, daí resultando uma vasta pluralidade de objetos no que se assemelha a um "gabinete de curiosidades conjugado por amigos de objetos interpretáveis" (Latour, 2002, p. 22). Tal como *Les Immatériaux*, *Iconoclash* estruturou-se sob uma forma labiríntica, construída sobretudo com materiais industriais, inclusivamente com chapas metálicas penduradas que serviam tanto para a separação das zonas

e obras, como para interpelar o espectador e forçar um percurso menos óbvio e linear. De certo modo, poderá considerar-se que a exposição foi, arquitetonicamente, pós-modernista, tal como o projeto de Lyotard e Chaput.

Problematizou, então, o próprio conceito de exposição, assim questionando o lugar e a ação da instituição cultural. Com efeito, ambos os projetos trabalharam a exposição enquanto medium, embora os curadores se opusessem a tal denominação. Como observado previamente, Lyotard apresentou *Les Immatériaux* enquanto uma manifestação, e Latour e Weibel trabalharam *Iconoclash* como uma "Gedankenausstellung", este último termo, cunhado por ambos, mediante uma linha de pensamento que propõe cenários hipotéticos. Note-se que não se trata, porém, somente de uma visualização de ideias, ou de uma construção conceptual transposta para um espaço físico. Como explicado na folha de sala digital de *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, a exposição enquanto "Gedankenausstellung" resulta da construção de um espaço expositivo exploratório e participativo, com percursos desafiantes que envolvem o espetador. Concretiza-se quando "a ciência escapa aos seus limites empíricos" e "quando a arte escapa à sua função e à sua orientação para um propósito com raiz na techné" (*booklet Matter, Non-Matter, Anti-Matter*).

De certo modo, tanto *Iconoclash* como *Les Immatériaux* foram experimentações do pensamento manifestadas em exposições, exemplares ao nível artístico tecnológico e científico. Acrescente-se que ambas as abordagens do conceito de exposição foram exploradas a par das evoluções na arte, na tecnologia e nos novos media, estes últimos que permitiram a concretização das abordagens e propostas delineadas.

Por último, tal como *Les Immatériaux*, pode encontrar-se em *Iconoclash* a problematização da materialidade, sobretudo considerando que questionou a recusa do imaterial e contínua centralização do físico, postuladas desde a Modernidade. Com efeito, foi a partir daí que *Iconoclash* atendeu à condição contemporânea, isto é, à negação do imaterial e à defesa do corpóreo. Como indicado por Weibel (2002, p. 632), propôs-se como alternativa a desconstrução linguística e da ordem simbólica, de acordo com o fenómeno da imaterialização.

Então, ambas as exposições trabalharam a representação, nomeadamente digital, e a materialidade, duas das principais problemáticas das práticas artísticas dos novos media e a partir das quais se permite examinar modelos experimentais digitais e espaciais. Tais princípios e questionamentos, a par da importância histórica de ambas as ocasiões, foram determinantes para a sua escolha enquanto modelo a digitalizar e virtualizar em *Immaterial Display*.

3.3. **Immaterial Display.**

Immaterial Display (ID) confirma como o virtual pode recuperar, imaterialmente, o mundo material do passado: o cosmos material, convocado pelas duas exposições *Les Immatériaux* e *Iconoclash*, é restaurado através do seu reenquadramento no presente, mediante um processo dinâmico, imersivo e interativo de tecnologia digital. Daqui, emergem novos universos paralelos, entre dimensões, e propiciam-se experiências múltiplas e híbridas, definidas por novas possibilidades de interação, imersão e ação. Como tal, ID é um exemplo excecional de um hiperobjeto que sugere e estabelece inúmeras relações e negociações, tanto entre o público e a arte, como entre dimensões, esferas, tempos e espaços, ao mesmo tempo que introduz novos sentidos e significados aos objetos que trabalha.

ID gera e desenvolve novos modelos expositivos e, portanto, novas soluções curatoriais, especialmente para o campo da Herança Cultural, da preservação da memória, do passado e da História. Demonstra como a preservação, a reconstrução, a documentação, a investigação, a promoção, a reutilização e mesmo a substituição da informação cultural do passado através das novas tecnologias, têm efeitos positivos. Acrescente-se, revelam-se práticas fundamentais para a continuidade e a subsistência do património cultural, sobretudo face ao presente contexto, dominado pelo digital e pelo virtual.

Analise-se, então, primeiramente, ID enquanto motor e interface do passado no presente, e, de seguida, nela se aplique o conceito de hiperobjeto.

3.3.1 ***Modelos Virtuais Vaporosos.***

Immaterial Display é uma das obras mais relevantes de BM, uma criação ambiciosa, projetada e desenvolvida ao longo de todo o projeto, sendo, como resultado, representativa e fruto do culminar dos três anos da investigação. Concebida pelo Hertz Labour do ZKM, contou com a colaboração de entidades exteriores, principalmente ao nível do *design* e da construção técnica. Enquanto instalação itinerante foi testada, pela primeira vez, em outubro de 2021 no ZKM, tendo inaugurado, no mês seguinte, no Tallin Art Hall, e, depois, entre 2022 e 2023, exibida nas restantes instituições parceiras, sempre no contexto da exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*.



Immaterial Display, fotografias da instalação no contexto da exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter. Past Exhibitions as Digital Experiences* at Tallinn Art Hall. Photo: Paul Kuimet © Tallinn Art Hal

Tal indica o texto de parede que a acompanha,

Instalação interativa constituída por um ecrã personalizado, cadeira, e um comando manual.

Sente-se e descubra os modelos expositivos digitais de Les Immatériaux e Iconoclash.

Produzida dentro do contexto do projeto Beyond Matter. Uma colaboração entre ZKM | Karlsruhe e Commonplace Studio.

No *booklet* da exposição (Babo, p. 102), acessível *online* e no local, através de Código QR, apresenta-se com mais detalhe.

Em ID concretiza-se um dos principais objetivos do projeto BM, isto é, "revisitar, restaurar e reapresentar as exposições passadas no nosso espaço, através de meios de tecnologia digital" (*booklet Matter, Non-Matter, Anti-Matter*). Fá-lo através de modelos virtuais sustentados em navegadores localizados que resultam numa exibição imersiva personalizada. Deste modo, funciona como medium e interface, qualidade que a aproxima da própria exposição *Les Immatériaux,* na medida em que, recorde-se, Lyotard utilizara esta última enquanto meio para explorar, dar forma e visualizar, o seu projeto teórico e filosófico. Portanto, no caso de ID, trata-se de um meio a partir do qual se acede a exposições do passado, ao mesmo tempo, firmando-

se como área, ou campo, de interação, nomeadamente, entre si mesma, o espaço onde se expõe, o espectador, e os respetivos objetos que apresenta.

ID propõe e desenvolve uma nova abordagem sobre o modo como exibir, comissariar, mediar e experienciar a arte. Em resultado, contribui para o campo curatorial, sobretudo para a exposição dos novos media, e constitui um importante contributo para a área de Herança Cultural, sobretudo no âmbito de novas soluções e propostas no domínio do digital e da realidade virtual. Assinale-se que um dos objetivos de BM é, precisamente, disponibilizar este sistema para outras instituições.

No âmbito da análise que se segue, enunciam-se, primeiramente, os "princípios de orientação" definidos para ID[132]:

- definir um ponto de entrada para as histórias da exposição;
- a *emulation* cenográfica em vez de um *remake*;
- exibir objetos digitais em interface física;
- identificar o papel da imersão/ a saturação/ a ingestão em montagens espaciais passadas;
- *Gedankenausstellung* (exposição de pensamento);
- fator tempo/exibição imaterial como uma almofada de viagem no tempo;
- materialidade da aura-digital e seu deslocamento;
- as paredes do museu tornam-se opacas devido à mediação digital;
- entender a *Immaterial Display* enquanto a concretização de uma pesquisa para o desenvolvimento do método e da extensão de arte/ciência/história.

Procurou-se, ao mesmo tempo, responder às seguintes questões:

- quais as semelhanças entre as duas exposições (conteúdo + estética)?
- pode a sala virtual consistir num desmantelamento de limites espaciais?
- qual a relação entre o conteúdo histórico e a intenção da sua ativação?
- pode a exibição imaterial assumir uma forma hipertextual à medida que se incorporam *links* e atalhos?
- até que ponto a reflexão da história da arte digital é importante no contexto do projeto?

O projeto de ID foi, assim, delineado de acordo com os objetivos centrais de BM, nomeadamente, estabelecer um diálogo entre as obras apresentadas nas duas exposições e permitir navegar pela reconstituição das mesmas. Os modelos virtuais desenvolvidos por duas

[132] Notas de reuniões de setembro 2020, Hertz-Labour, ZKM.

equipas de investigação, dos respetivos centros, ou seja, *Les Immatériaux*, pelo Centre Pompidou, e *Iconoclash*, pelo ZKM, permitem "experimentar o espaço virtual com centralidade na cenografia histórica", na medida em capturam "a essência da exposição passada" (texto de parede). Também se procurou completar a experiência virtual com os catálogos e possíveis arquivos, tanto textos como imagens e registos cenográficos, das duas exposições. Ou seja, não só se reconstituíram e representaram os espaços, as obras e os objetos em causa, como, ao longo das visitas virtuais interativas, disponibilizam-se, através de *clicks* e *links*, informações relativas às exposições, às suas diversas áreas, e ao que nelas se expôs. Incluíram-se descrições das obras, registos dos seus rascunhos, desenhos e projetos, citações de artistas, entre outros. Estes dados adicionais contribuíram, ao mesmo tempo, para preencher "a lacuna entre o físico e o virtual" (texto de parede na exposição), isto é, entre as exposições originais e a sua versão digital.

Destaque-se, contudo, o caso de *Les Immatériaux* (vistas do modelo digital em Anexo 3), para a qual os registos fotográficos da exposição e das obras contribuíram para fornecer pontos de vista e noções de escala. Neste modelo virtual, o espectador, através de um *click* no comando, é dirigido para uma outra plataforma digital na qual acede às fotografias e às informações dos respetivos objetos e secções da exposição. Ademais se indica que, no espaço expositivo virtual, as peças apresentadas no Pompidou representam-se a branco quando identificadas e fotografadas, em semitransparente quando a sua disposição é incerta ou desconhecida, e, sob a forma de quadrados negros, quando se trata de objetos desconhecidos, ou dos quais apenas se identificaram o título e algumas informações. Também se procurou recuperar a sua dimensão sonora, para tal introduzindo o áudio original, a par de outras, novas, sonoridades. Não obstante, o quinto andar do Pompidou foi objeto de *emulation* na sua totalidade, ou seja, incluindo todas as diferentes zonas da exposição e, como tal, facultando uma compreensão global da arquitetura e da atmosfera da exposição.

Iconoclash, por sua vez, recorde-se, foi reproduzida a partir do seu projeto 3D original. Portanto, sendo o espaço expositivo quase identicamente reproduzido, poderá descrever-se o seu modelo virtual enquanto uma reprodução digital da arquitetura e da cenografia originais. Inclusivamente, as pinturas e as fotografias expostas, que perfazem um total de 148 peças, são apresentadas à imagem da sua condição aquando da sua exposição no ZKM, ou seja, não apresentam quaisquer alterações sucedidas desde então. Por exemplo, a moldura da obra *100% Abstract*, de 1968, dos *Art & Language*, tem vindo a ser restaurada e alterada ao longo do tempo, mas o seu modelo virtual é análogo à sua condição quando exposta em 2002. Neste âmbito, a representação das obras foi, na sua grande maioria, produzida a partir dos registos

fotográficos da exposição. No caso das obras tridimensionais, das instalações e das peças audiovisuais, tais como, respetivamente, *Roue de Bicyclette* (1969-73) de Duchamp, *TV Buddha* (1974) de Paik, e *Babel Series* (1999) de Candice Breitz, exibem-se, virtualmente, a partir dos mesmos ângulos e pontos de vista da exposição.

Destacam-se enquanto particularmente desafiantes as obras interativas, das quais se procurou preservar o caráter imersivo e os seus desafios percetivos, somente concretizados mediante a aproximação do espectador. Tal é o caso da instalação de grandes dimensões *Electric Labyrinth* (1968/2002), de Arata Isozaki, cuja estrutura física é fixa, mas a sua dimensão imagética e sonora é somente acionada quando atravessada e experienciada. Portanto, no modelo virtual de *Iconoclash*, pretendeu-se preservar, tal como na exposição, a presença e a visualização contínuas dos objetos estáticos, e a revelação e a transfiguração dos que requerem a sua ativação ao vivo.

Contudo, na medida em que BM recupera as exposições do passado para as recontextualizar no presente, socorre-se de elementos atuais que suportem esse reenquadramento. Por exemplo, uma escadaria na ala do ZKM, construída posteriormente a *Iconoclash*, foi reproduzida digitalmente e incluída no modelo virtual da exposição. Também se procedeu a outras, menores, alterações, tais como a exclusão das legendas, cujo mesmo texto e informação se incluem, agora, através de janelas *pop-up.*

Entretanto, assinale-se que, mais ou menos fiel, toda a representação digital é uma versão virtual, intangível, e, portanto, imaterial. Como tal, adiciona, inevitavelmente, às exposições passadas uma certa imaterialidade. Retoma-se, então, a problemática do imaterial, central no projeto liderado por Lyotard. Recupera-se, por exemplo, a ideia de que o conceito imaterial, embora realce a virtude do digital, contamina-o com a impossibilidade de lhe tocar, de o apropriar, domar, e, em alguns casos até, de visualizar. No entanto, esta conceção é desconstruída por ID, na medida em que se trata de uma instalação de apresentação imersiva e interativa permite, de certo modo, a tangibilidade e a apropriação do virtual, ou do imaterial.

Indique-se, em primeiro lugar, que embora a ação no virtual seja deslocada, ou seja, não se processe, diretamente, no objeto, realiza-se através do seu suporte técnico. De seguida, a possibilidade de manipulação da obra por parte do espectador é, frequentemente, superior à dos media "antigos", como por exemplo às pinturas e esculturas, isto porque a constituição tecnológica, de natureza mecânica e instrumental, permite gerir, interferir e, até certo ponto, comandar o objeto, os seus comportamentos e ações. Aliás, é precisamente no risco da desvirtuação de um objeto "físico" por meio da sua transfiguração em formato digital e virtual,

esta última que se encontra sujeita a sucessivas reconfigurações, que se sustenta a dúvida relativamente aos *remakes* digitais de exposições e obras do passado.

Ora, o *design* de ID reflete a ambiguidade da sua própria consistência material. Nela, cruzam-se e unem-se os espaços expositivos tanto imateriais como materiais, virtuais e físicos, situando-se e erguendo-se as obras e as respetivas experiências num intervalo entre ambos. Assim, a instalação preserva a sua natureza digital e explora as novas técnicas e soluções de exposição, ao mesmo tempo que mantem a sua ligação e a sua correspondência com uma dinâmica plural e híbrida, refletida, por sua vez, no seu *design* e na sua cenografia.



Matter. Non-Matter. Anti-Matter. Past Exhibitions as Digital Experiences, ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, 2022 © ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe; Photo: Esteban Gutiérrez-Jiménez

Apresenta-se uma área virtual de 360 graus, num espaço tridimensional gerado por computador. Nos espaços das exposições encontram-se as versões virtuais das obras exibidas sob dois processos distintos, ora através da sua fiel reprodução imagética, solução predominante para *Iconoclash*, ora assinaladas pela simulação dos elementos arquitetónicos e suportes nos quais se exibiram no passado, e somente se revelando, integralmente, através de um *link*, sob a forma de registos fotográficos, esboços e excertos dos projetos, modelo adotado para *Les Immatériaux*.

A nível técnico, ID poderá definir-se enquanto um dispositivo no qual se introduz e troca informação, e se intersetam e unem vários elementos e sistemas. O seu sistema de computação foi concebido atendendo a uma referência principal, a obra *The Virtual Museum*, de Shaw. Esta última, criada em 1991, consistiu, como o nome indica, num museu virtual, tridimensional, gerado em computador, um objeto imaterial de diferentes áreas e exposições, e projetado a partir da arquitetura de cinco salas modelo. De semelhante modo, o *software* desenvolvido para ID, tem como técnica principal a modulação do espaço através da realidade virtual.



Jeffrey Shaw, *The Virtual Museum*, 1991. Electric rotating platform interface, armchair motion sensors interface, custom-made electronics, computer (PC, operating system: Linux, custom software), rear-projection monitor, 170 x 250 x 250 cm. Installation view ZKM | Karlsruhe, 2011. ZKM Collection. © Jeffrey Shaw, Photo © ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe.

Na peça *The Virtual Museum*, o primeiro espaço que se visualiza digitalmente é idêntico ao espaço físico no qual a própria se encontra instalada. Isto é, a imagem exibida na instalação não é constituída somente pelo museu virtual, mas também pela sua própria representação virtual, ou seja, a estrutura da obra, a sua plataforma circular, a cadeira e o ecrã, no centro de um espaço de paredes brancas. Deste modo, estabelecem-se realidades e dimensões paralelas nas quais o espectador se desloca, através da interface digital. Há, portanto, uma contínua coordenação entre os universos real e irreal. Como explicado por Shaw (1997), "diferentes ordens de simulação estão localizadas numa estrutura meta-dimensional que espelha a confluência do real e do ficcional", convocando-se "uma ambiguidade Maneirista" (p. 154).

Para tal, o artista recorreu a um mecanismo inovador na época, um *joystick* (controlo próprio de videojogos) e uma estrutura rotativa coordenada com o ponto de vista e a perspetiva adotados e exibidos no ecrã. Deste modo, permite-se que o espectador se desloque no espaço virtual através do seu próprio movimento físico, exercido através de ligeiros balanços na cadeira, o apelado de "driver's seat" (banco do condutor), bem como pela manipulação do comando de controlo. Em semelhança, ID permite o acesso e a manipulação do mecanismo através de um controlo conectado à cadeira.[133] Este tipo de sistema fora já inaugurado por Shaw, embora através de diferentes estruturas físicas, na obra *The Legible City* (1989-1991).



[133] O projeto projetara, ainda, a construção de uma cadeira que permitisse a mobilidade total pelo espaço, independente de um comando. Desse modo, dispensaria a colocação de um outro medium entre o espectador e o objeto e permitiria uma experiência mais imersiva. Independentemente desse objetivo se vir a concretizar, o *joystick* não será dispensado pois possibilita maior acessibilidade, inclusiva a quem tenha a impossibilidade de se acomodar na cadeira. Ambas as soluções deverão apresentar idênticos pontos de vista e mobilidade, entre frente e trás, esquerda e direita, cima e baixo.



Immaterial Display. Photo © ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

Observe-se, brevemente, esta última, na medida em que consiste num outro exemplo de recusa de representação exata, apesar de se sustentar em contextos reais. Sendo as suas três versões correspondentes com Manhattan (1989), Amsterdam (1990) e Karlsruhe (1991), tratando-se, assim, da simulação de realidade físicas, o espaço virtual que se apresenta é constituído por uma *database* de letras tridimensionais, cada uma delas que corresponde a um específico edifício das cidades. Portanto, apresentam-se os *layouts* das plantas das cidades, mas em vez dos monumentos, das ruas, etc., revelam-se letras, frequentemente formando palavras e frases. É, aliás, precisamente através deste tipo de mapeamento que Shaw explora uma das maiores problemáticas dos novos media e da era da computação: a relação entre o virtual e o real (Manovich, 2001, p. 260).

Em ambos os casos, como identifica Manovich (2001), "A tradição da imagem emoldurada, ou seja, da representação que existe no espaço físico maior, onde se encontra o espectador (pintura, cinema, ecrã de computador), enquadra-se na tradição da simulação "total", ou da "imersão", portanto, de um espaço simulado que envolve o espectador (panorama, VR)".[134]

Relativamente ao programa de ID, permite percorrer as duas exposições sob várias perspetivas, oferecendo diferentes ferramentas ao nível das realidades virtual, aumentada e

[134] "The tradition of the framed image, that is, a representation that exists within the larger physical space that contains the viewer (painting, cinema, computer screen), meets the tradition of 'total' simulation, or 'immersion,' that is, a simulated space that encloses the viewer (panorama, VR)."

mista, mas também real, na medida em que é nela que se sustentam todas as outras. Este exercício processa-se através de um inovador programa de modelos 3D que oferece inúmeras perspetivas visuais, alinhadas em altura e amplitude correspondentes à visão humana.

Sublinhe-se que é também no decorrer deste tipo de experiência, e, uma vez mais, em semelhança às obras de Shaw, que em ID, tanto quanto noutras iniciativas do projeto *Beyond Matter,* o espectador reposiciona-se, abandona o lugar de observador passivo, ou testemunho da ocorrência de uma obra de arte, tornando-se autor, ou pelo menos, coautor.

Em ambas as exposições, a mobilidade no espaço é livre, e a visita é constantemente ativa e interativa, revertendo-se em experiências irrepetíveis, dinâmicas e únicas a cada espectador. No caso de *Iconoclash* acresce ter-se desenvolvido um sistema mediante o qual as obras reagem e respondem, em *feedback*, ao espectador. Mais especificamente, durante a permanência em frente a uma dada obra, outras aproximam-se, consoante equivalências ou semelhanças temáticas e conceptuais. Assim, também se relacionam e cruzam obras e artistas. É, igualmente, esta permanente reconfiguração que reafirma ID enquanto mais do que a reprodução digital de exposições. ID é, com efeito, híbrida, é um hiperobjeto.

3.3.2. ***Immaterial Display, o Hiperobjeto.***

Immaterial Display é um objeto híbrido, localizado física e digitalmente, em permanente transição entre os universos real, virtual e *online*. Define-se por materialidade, fisicalidade e objetualidade dúbias, o que conduz à sua compreensão, tal como convocado pelo seu próprio nome, como imaterial. No entanto, pelo contrário, ID é material, e desenvolvida enquanto obra a experienciar fisicamente. Como discutido previamente, em relação aos objetos tecnológicos e à sua inerente materialidade, embora as suas expressões e manifestações se concretizem na dimensão do intangível, ID apresenta-se como uma complexa instalação material, passível de construir, desconstruir, adaptar e acomodar a diferentes espaços e contextos. O seu *design* e a sua cenografia refletem, precisamente, a ambiguidade material que a caracteriza, sendo sólidos, de experiência presencial, mas cujo conteúdo não se circunscreve ao domínio físico, encontrando-se, precisamente, *para além da matéria*.

Embora ID seja passível de descrever como vaporosa, turva, nebulosa e difícil de apreender, é, também, densa, completa, rica em camadas e conteúdo. Aliás, a "imaterialidade" de ID responde e confronta-se com a materialidade das fontes, isto é, dos objetos, que transpõe

para o formato digital. Reitere-se que ID não tem o objetivo de reproduzir, mas, ao invés, de restaurar. Convoca-se, neste instante, o conceito *vaporous restoration* (restauração vaporosa), relativo a uma aproximação às exposições do passado através da sua modelação. Como se apreende pelo termo "vaporoso", trata-se de uma abordagem não física e não reconstrutiva, mas antes fina, etérea e fluída, características que determinam, precisamente, os hiperobjetos. Por conseguinte, e na medida em que se desenvolve a partir de inovadores processos tecnológicos, ID não se define pelos sistemas habituais de representação, pelo contrário, desafia-os.

Como explicado por Nolasco-Rózsás (2020), ID é concebida enquanto anfitriã para as exposições do passado, e para o seu utilizador, o público, estes que são, então, os seus convidados. Funciona como um *emulator*, aqui recorrendo ao conceito *emulation* tal como utilizado no campo da computação tecnológica, isto é, um programa que cria e instala uma *layer* entre a plataforma *hardware*, neste caso, o computador, e a plataforma a ser reproduzida, o *software*, o convidado. Por outras palavras, é um processo no qual um *software* é transmitido num novo *hardware*, conjugado num sistema de um *computer-host* (computador-anfitrião) que se comporta, simultaneamente, como um convidado na instalação.

Ou seja, embora as exposições apresentadas se processem e movam entre *hardware* e *software*, isto é, entre o sistema que as produz automaticamente, mecanicamente, e aquele constituído por estruturas de dados e algoritmos, ID atua e funciona como ambos. Enquanto *hardware*, recebe conteúdos, e, como *software*, apresenta-os dentro do seu *framework,* do seu enquadramento. Poderá, inclusivamente, aplicar-se esta análise a *Les Immatériaux*, na medida em que a exposição também operou como um *hardware* no qual se apresentavam os mais vários objetos de naturezas distintas. A mostra do Pompidou consistia, portanto, também, num *emulator*.

Aliás, tal como indicado no *booklet* de *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, e de acordo a nova exposição que emerge no atual contexto digital (discutida em 2.2), poderá entender-se que todas as exposições são, de certo modo, *emulators.* Pense-se no espaço expositivo enquanto plataforma anfitriã para a qual se convidam obras de arte e espectadores. Não obstante, este paralelismo com o conceito da computação é particularmente evidente e exacerbado pelas novas tecnologias, conduzindo ao que previamente se designou de hiperexposição, a recordar, móvel e ativa, múltipla e diversificada, firmada como uma vasta constelação de imagens, objetos, sujeitos, coisas, etc.

Mediante este exercício, ID estabelece a ligação entre as duas exposições e instituições que projeta, ou seja, entre o Centre Georges Pompidou e o ZKM, entre estas e o local onde ela

própria se instala, e, ainda, à sua própria estrutura, a sua constituição física. Portanto, o *display* conecta os vários espaços expositivos, reais e virtuais, o seu *design* e a sua cenografia. Insiste-se, a partir daqui, que tudo existe em rede e, quando se fala em *Les Immatériaux* e em *Iconoclash*, convoca-se, imediata e inevitavelmente, o Pompidou e o ZKM, respetivamente. Com efeito, todos museus existem nas, e através das suas exposições, e vice-versa. Tal como indicado por Eco (1998), "Se o objeto x foi, de algum modo, imaginado em contacto com o objeto y, ou se o objeto x apresenta alguma homologia com o objeto y, sempre que se convoca o objeto x, o objeto y é também evocado"[135] (p. 254).

Acrescenta-se que desde a exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*, no ZKM, em dezembro de 2022, os modelos virtuais das duas exposições foram disponibilizados na internet, em livre acesso. Adiciona-se, então, mais uma dimensão, a *online*, em contínua relação com as restantes. Paralelamente, esta ação, embora desloque e, portanto, desagregue as exposições de ID, autonomiza-as da circunscrição do contexto expositivo institucional e inscreve-as numa esfera e num espaço sem limites, o virtual.

Com efeito, ID reflete o modo como, atualmente, as esferas digital e virtual estão cada vez mais próximas, inscritas e fundidas uma na outra. As duas dimensões unem-se e daí resulta uma nova realidade, um novo espaço, um *realm* (domínio) a visitar e a experienciar. Emerge um novo mundo, híbrido, de realidade mista, à parte tanto do tempo e do contexto atuais, como de quaisquer estruturas físicas. Com efeito, uma das possibilidades das novas tecnologias digitais, manifestamente expressa em ID, é, através da realidade virtual, criar novos espaços (virtuais) dentro de físicos, realidades (virtuais) dentro de outras realidades, exposições dentro de exposições, etc. ID funciona, de certo modo, como uma extensão das instituições afiliadas. Enquanto tal, demonstra como quaisquer museu e exposição podem existir, manifestar-se e serem experienciados para além da sua condição física, de espaços, tempos e contextos. O espectador viaja entre exposições, museus, realidades e universos paralelos.

Portanto, como se compreende a partir de Harman (2016, p. 125), o objeto transposto para o campo virtual, e, então, transfigurado, existe com mais vitalidade ainda do que no seu estado inicial, isto é, do que na sua primeira condição, física e sólida. No caso específico de *Les Immatériaux* e *Iconoclash,* são, através de ID, expandidas e experienciadas, passíveis de analisar e interpretar, de novas formas. Acrescenta-se que se renova a possibilidade de lhes dar continuidade, de as desenvolver, especialmente em virtude das atuais ferramentas tecnológicas.

Recorde-se, desde logo, o projeto inicial 3D de *Iconoclash*, integralmente concretizado em escala virtual, e, de *Les Immatériaux*, a problemática da imaterialidade, agora diretamente convocada e aprofundada.

ID não só propõe e executa, um novo modelo expositivo e novas soluções curatoriais para a exposição dos objetos artísticos dos novos media, como dá origem e projeta novas fisicalidades e materialidades, da arte, dos objetos e do mundo. Representa, com efeito, a nova ecologia das condições virtuais e hiperobjetuais.

Enquanto hiperobjeto, ID é não-local, encontra-se em contínua transferência entre as esferas física e digital, real e virtual, e distribui-se, massivamente, no tempo e no espaço. A sua manifestação e a sua expressão alteram-se consoante a sua própria, autónoma e sucessiva reconfiguração, mas também atendendo às interferências e influências exteriores, quer dos locais onde se encontra e onde se expõe, quer dos outros corpos com os quais se relaciona e colide, nomeadamente, o espectador. Não é imediata nem inteiramente visível ou percetível, na medida em que é faseada, constituída por várias partes, as quais, por sua vez, são tão imateriais quanto materiais. Multiplica-se e fragmenta-se, constrói-se e desconstrói-se. Integra e determina-se por diversas escalas, situando-se à parte da tridimensional, a humana, pelo que, recuperando o conceito de Morton (2013, p. 70), tem qualidades "transdimensionais".

Nesta sua hiperobjetualidade, existe independentemente do seu reconhecimento e da sua visibilidade por parte dos outros. Como tal, embora experiencial e, até certo ponto, suscetível à manipulação e à ação do seu utilizador, é, enquanto um todo, impossível de controlar. Transporta e acomoda, em si mesma, outros objetos artísticos (as exposições e os vários elementos que nelas se apresentam), todos eles, viscosos, que se intersetam e coabitam em simbiose, nutrindo-se e completando-se, uns aos outros, embora, ao mesmo tempo, capazes de se autonomizarem. É, aliás, no decorrer desta sua convergência, que ID interfere com os "originais". Tal como todo o hiperobjeto, resulta de algo que a precede, neste caso, as duas exposições em questão e tem efeitos no que a sucede, nomeadamente, na leitura e na experiência das mesmas. Um dos efeitos de ID é no próprio museu, na medida em que revela a potência híper deste último.

Ocorre que, embora o museu tenha sempre comportado características e capacidades híper, isto torna-se evidente através dos objetos técnicos digitais, ou seja, da sua utilização bem como da inscrição destes no seu espaço, e o inverso, isto é, da sua inscrição no campo dos tecnológicos. Daqui, emerge um hipermuseu.

3.4. **Novos Museus.**

Discutir o museu requer considerar diversos âmbitos para além das questões que preocupam a presente investigação. Destaquem-se as várias ligações que tomam lugar, nomeadamente, entre a instituição, a cultura, a arte, e os artistas, onde se inscrevem inúmeros agentes, mas também com a sociedade. Refira-se, igualmente, a função ética, cívica e pedagógica do museu, bem como das exposições que nele se concretizam, a par das suas ideologias e posições políticas, do seu valor histórico, simbólico e social, e, ainda, o seu posicionamento enquanto lugar público ou semipúblico. Deve, ainda, observar-se o seu espaço, não somente o do próprio edifício, mas também mediante a sua relação com o exterior, especialmente face o atual contexto de crise climática.

Ocorre que o museu, sobretudo o contemporâneo, encontra-se vinculado com as várias esferas, sendo um lugar de interseção entre cultura, sociedade, ciência e tecnologia. Como tal, a sua atividade depende de entidades e domínios que lhe são exteriores, sendo-lhe, simultaneamente, exigido expandir-se enquanto campo, ser polivalente e multidisciplinar.

Nas últimas décadas, em particular, como indica Corrin (2011, p. 46), os museus enfrentam uma significativa crise de identidade, especialmente na medida em que os seus recursos veem-se cada vez mais diminutos e sofrem sucessivas pressões, como por exemplo, por parte de populações nativas que exigem recuperar as suas heranças culturais. Acresce que as audiências são cada vez mais imprevisíveis e alteram-se continuamente, em grande medida, como indicado previamente, em resultado do desenvolvimento da internet e das redes digitais. Por último, então, indicam-se os desafios instaurados pelos novos media que parecem conduzir ao fim absoluto do museu tal e qual como se conhece.

Dito isto, embora se reconheça que as novas tecnologias integram um vasto campo de interferências e de elementos disruptivos para o contexto institucional e museológico, consistem, efetivamente, numa das suas maiores problemáticas pois sugerem a sua reconfiguração a vários níveis estruturais. Sumarizando o que se tem vindo a analisar até agora, os novos media reclamam um museu sem paredes, aberto, capaz de se relacionar e de incorporar, na sua prática, o digital. Ainda, recorrendo a Paul (2008, p. 53), os novos media solicitam um museu omnipresente, transparente e flexível, um espaço paralelo predisposto para a interferência artística, para trocas e criações colaborativas.

Não obstante, como Adorno (1967), afirma, "o museu não deve ser silenciado, nem deve ser desejado silenciá-lo"[136] (p. 184), urge reconfigurá-lo. Invoca-se, então, um "novo museu". Contudo, em semelhança ao que se verificou com os novos media, este conceito prova-se insuficiente para designar o museu que emerge da sua inscrição no campo das novas tecnologias. Propõe-se, ao invés, o "hipermuseu".

3.4.1. ***Sobre o Museu.***

> Museums are no longer built in the image of that nationalistic temple of culture, the British Museum. Today, almost anything may turn out to be a museum…
>
> (Hooper-Greenhill, 1992, p. 1)

O museu constituiu o espaço essencial da Modernidade. É um sector próprio, uma entidade definida, desde cedo reconhecida enquanto a principal instituição da arte, com o poder e o controlo sobre a sua exposição e a sua disseminação. Firmou-se como rede de distribuição que opera mediante um sistema de legitimação, valorização e validação da arte. Opera, assim, com funções, ações e responsabilidades nos três domínios cultural, económico e político. Adotando um léxico próprio do campo tecnológico, pode afirmar-se que descrever-se o museu enquanto plataforma e rede de relações e interações entre objetos, entre pessoas, e entre objetos e pessoas. Assinale-se, igualmente, que se trata de um espaço diacrónico, na medida em que abrange períodos do passado e do presente. Embora sustentado na história e no conhecimento, é, com efeito, lugar do presente, da experimentação e da pesquisa.

O que se conhece como museu modernista emergiu em meados o séc. XIX e atingiu o seu apogeu no início do séc. XX. Desenvolveu-se a partir da idealização moderna de um espaço universal e homogéneo, representativo da História da Arte, capaz de comparar as obras de arte, mas também de determinar as suas diferenças, desde logo, as visuais (Groys, 2008a, p. 33). Tal como a Modernidade, a instituição foi pautada por dicotomias, ao mesmo tempo que, enquanto entidade reguladora e disciplinar, impôs, ela própria, dualismos. Como exemplos, refiram-se privado/público, fechado/aberto, tirania/liberdade, superstição/conhecimento, os quais resultaram em inúmeras divisões funcionais (Hooper-Greenhill, 1992, p. 190), refletidas em

[136] "museum will not be shut, nor would it even be desirable to shut them"

normas, princípios e estruturas que solidificaram o museu enquanto entidade altamente regulada.

A sua principal missão fora colecionar, preservar e interpretar as obras de arte (Morris, 2001, p. 7). Permanece, até aos dias de hoje, com o título de instituição seletiva e organizadora que determina a Estética e a classificação da arte, bem como a experiência estética e artística do público. Como indica Adorno (1967, p. 173), os museus testemunham a neutralização da cultura, guardam os "tesouros de arte" e controlam o prazer de os observar. Concebidos com o intuito de criar espetáculos de objetos, a visita aos museus era projetada e ambicionada como monumental (Hughes, 2010, p. 12). Nesse âmbito, a sua estrutura era habitualmente concebida à imagem de uma enciclopédia visual de vários tipos de objetos, definida por grandes corredores, com modalidades de disposição seguidas e idênticas ala após ala (Smith, 2012, p. 15).

Instituiu-se com um "design en filade, no qual cada sala era insistentemente ligada à anterior e à seguinte" (Krauss, 1996, p. 242). Esta forma de exibição, por ordem, data, género, etc. fora, precisamente, concebida de acordo com o propósito, a função, do museu como apresentador de arte, cultura e história, como mentor e educador, nas áreas da cultura e da investigação, donde, como fonte de conhecimento, embora, também, simultaneamente, de entretenimento.

O museu é, pois, produtor de significado, conhecimento, história e experiências, e embora evolua ao longo do tempo, continua a ser entendido enquanto espaço do passado e da memória. Mantém-se enquanto lugar de conhecimento, onde este se gere e transmite, embora o mesmo ocorra por meio de diferentes narrativas e relações, ainda que o mesmo já ocorra não sob a forma arcaica e unilateral de transmissão de informação. Com efeito, mesmo no contexto das práticas artísticas contemporâneas, prevalecem, por parte dos museus, três posições fundamentais: serem comissários, portais ou colecionadores (Morris, 2001, p. 4). Esta figura quase inalterável do museu, poderá dever-se, em parte, à sua inclinação para ser regulado pelas suas próprias entidades, ou seja, organizando-se e movendo-se, continuadamente, num circuito fechado.

Posto isto, e embora não se considere haver um só museu essencial, com uma só identidade designada, pois não se trata de uma "entidade pré-constituída e sempre produzida da mesma forma" (Hooper-Greenhill, 1992, p. 191), sempre se procurou a sua definição. A citar, uma das primeiras propostas, pela American Association of Museums (AAM), "uma instituição não-lucrativa organizada e permanente, com um propósito essencialmente educativo ou estético, com equipas profissionais que detêm e utilizam objetos tangíveis, preocupam-se com eles e

exibem-nos ao público num determinado regular horário"[137] (Well, 1990, p. 45). Esta definição destaca-se nomeadamente considerando que tem sido preservada, mesmo que sujeita a algumas alterações, tais como, em 2007, pelo International Council of Museums:

> O museu é uma instituição não-lucrativa permanente, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que arquiva, conserva, investiga, comunica e exibe a herança tangível e intangível da humanidade e do seu ambiente, com o intuito da educação, do estudo e do prazer.[138]

Compreende-se, então, que os museus foram fundamentais na formação do estado moderno, e como agentes de educação e civilização. Foram regidos por relações de poder e de conhecimento, e fizeram questão de o exibir. Forneciam, inclusivamente, instrumentos de regulamentação da moral e da cultura para as classes trabalhadoras, servindo de exemplo, uma vez mais, o Louvre. Foi, aliás, no seguimento da criação deste último que se formou um discurso que legitimou e efetuou as várias articulações dos museus. Como visto previamente, tendo sido o Louvre fundado numa época de mudança de regimes, a transferência da propriedade privada para a propriedade do Estado comportou inúmeras problemáticas, ligadas, sobretudo, à falta de identificação e registo de objetos (Hooper-Greenhill, 1992, p. 173). Neste âmbito, instituiu-se uma Comissão de Monumentos, com o objetivo primeiro de elaborar um inventário de todos os "tesouros de arte" francesa, mais tarde substituída em 1793 pela intitulada Commission Temporaire des Arts (Hooper-Greenhill, 1992, p. 175).

Ora, embora o dever de educar e esclarecer o público somente tenha sido oficialmente reconhecido desde a intitulada "educational turn" (viragem educativa), instaurada pela arte contemporânea e prevalente na segunda metade da década de 90, nomeadamente com o Processo de Bolonha de 1999, a conceção do museu como espaço de escolaridade, mais do que de lazer, já surgira na Alemanha, onde se havia decretado a História da Arte enquanto disciplina intelectual. Para tal, contribuíram instituições tais como o Berlin Museum, dirigido por Gustav Waagen (Smith, 2012, p. 16), à imagem do qual outros museus emergiram, organizados de modo sistemático e sustentados em coleções.

---

[137] "an organized and permanent non-profit institution, essentially educational or aesthetic in purpose, with professional staff, which owns and utilizes tangible objects, cares for them and exhibits them to the public on some regular schedule"

[138] "A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment." https://icom.museum/en/news/the-extraordinary-general-conference-pospones-the-vote-on-a-new-museum-definition/

O museu moderno foi, com efeito, incumbido de produzir e disseminar conhecimento de modo autoritário, sobretudo por meio da criação de narrativas através das coleções, nomeadamente relativas às disciplinas da Arte, mas também às História Natural, Geologia, Arqueologia ou Etnografia (Hooper-Greenhill, 1992, p. 126). Assim, durante o séc. XIX, o museu instituiu-se enquanto espaço positivista, objetivo, racional, de avaliação, e, consequentemente, à parte do "mundo real" (Hooper-Greenhill, 1992, p. 130). Como resultado, apesar de, atualmente, a instituição ser reconhecida enquanto lugar de entretenimento, subsiste o entendimento de que a sua principal função é a pedagógica. Aliás, a maioria dos museus contemporâneos ainda salvaguarda o seu papel na atualização dos públicos perante o percurso da arte (Smith, 2012, p. 72).

Assinale-se que, em resultado da afirmação do museu como entidade vocacionada para a educação das massas e do cidadão, acentuou-se a divisão entre produtor e consumidor, entre especialista e leigo (Hooper-Greenhill, 1992, p. 190) e, claro, entre museu e público. Desde cedo impôs-se ao espectador quais os objetos a dar valor, como também que relação desenvolver com a arte. No que diz respeito às próprias coisas, como explica Hooper-Greenhill (1992, p. 194), considerando que a identidade e o significado se constituem segundo articulações epistemológicas, ou seja, de uso, do olhar, das tecnologias e do poder, o mesmo objeto adquire diferentes significados consoante as instituições que o acolhem. Aliás, os museus modernos referiam-se aos objetos enquanto "bens", mediante um "Gestalt-switch" (troca do Gestalt) (Krauss, 1990, p. 4), o que, pode compreender-se, reverte-se no entendimento das coleções enquanto conteúdo capital, tanto quanto património cultural.

Krauss (1990) considera, inclusivamente, que para esta capitalização da arte também contribuíram práticas tais como o Minimalismo. Como explica, sendo as obras, recorrentemente, entregues, pelo artista, sob a forma instruções que viabilizam a sua (re)produção, acentua-se o sentido de posse por parte da instituição. O museu tornou-se, progressivamente, um espaço burguês capitalista de definição da arte, do artista, da identidade e da comunidade (Foster, 1996, p. 173).

Paralelamente, sendo o museu fundado nas disciplinas da Arqueologia e da História Natural, a sua história parece encontrar-se reduzida a um sistema homogéneo, ausente de heterogeneidade e, como tal, propício à sua desacreditação enquanto instituição cultural (Crimp, 1993, pp. 53-54), sobretudo, entenda-se, face ao contexto plural, transdisciplinar da criação artística dos últimos cem anos. Como Foster (1996b, p. 17) explana, apesar de não ser possível separar a convenção e a instituição, e embora esta última tenda a regular e a enquadrar

as convenções estéticas, não as constitui. Crimp (1993) destacou, sobretudo, a arte pós-moderna, identificando a sua acentuada renúncia aos critérios de autenticidade e originalidade, bem como à autoridade Estética e institucional, assim contaminando os princípios modernos nos quais se sustentavam os museus. Como indica, sugeriu-se um novo discurso da prática do museu, de acordo com a nova emergente prática artística (Crimp, 1993).

Por exemplo, artistas tais como Michael Asher, Louise Lawler e Hans Haacke, criticam as estruturas de poder, os sistemas de valores e as práticas que regem as galerias e os museus, defendendo que o contexto é inseparável do significado da obra de arte e, ainda, da própria experiência do museu (Corrin, 2011, p. 49). Ou seja, afirmaram que o exterior, desde as condições da criação da obra de arte, à relação desta com a vida e com o quotidiano, estão nela inscritas e não podem ser retiradas ou sequer secundarizadas por relação ao domínio institucional.

Sobretudo por parte dos artistas conceptuais, denota-se a recusa dos espaços expositivos, a denúncia do museu e a contestação do mercado da arte, propondo, em contrapartida, espaços alternativos, e declarando uma crítica às instituições (Duve, 1996, pp. 413-414). A partir daqui, emergem, também, novos modelos expositivos, exposições divergentes, ou mesmo o que se apela de "anti-exposições" que problematizam as práticas curatoriais e as dinâmicas espaciais, bem como o sistema institucional enquanto um todo. O mesmo se evidencia, especialmente, em contextos problemáticos sociopolíticos, tais como o Comunismo, durante o qual emergiram vários movimentos independentes, paralelos à esfera institucional, sobretudo sob a forma de exposições realizadas em espaços privados, com o âmbito de manter a circulação e a produção artísticas (Ulrich Obrist, 2014, p. 81). Atualmente proliferam os espaços de arte paralelos, podendo referir-se, no contexto nacional, na cidade do Porto, o Espaço de Intervenção Cultural Maus Hábitos e o Rua Do Sol.

Não obstante, recentemente, observa-se o regresso dos artistas à instituição, embora, como Corrin (2011, p. 50) assinala, principalmente na apropriação e na utilização do formato do museu para "tratar assuntos da estética contemporânea e social". Criam-se, dentro do espaço museológico, novos espaços expositivos, manipulam-se as coleções permanentes, e força-se uma reconfiguração do museu, testando e desafiando os seus limites.

Os contínuos debates sobre colecionar no séc. XXI e as coleções contemporâneas revelam, precisamente, a dificuldade dos museus em redefinir as suas funções para além da sua relação com o passado (Hooper-Greenhill, 1992, p. 22). Ora, a urgência de redefinir do museu é, cada vez mais evidente. Citando Corrin (2011, p. 48), se os museus não reconsiderarem o seu lugar

na sociedade, arriscam tornar-se "fósseis vivos". Assinala-se, aliás, que a própria palavra alemã *museal* é referente a objetos com os quais o observador não tem uma relação vital, ou seja, que se encontram no processo de morrer e mantém um valor histórico ao invés de um presente (Adorno, 1967, p. 173).

No entanto, como defende Bishop (2013, p. 23), embora formatos tais como a bienal se afigurem mais evidentes lugares da arte contemporânea, e as grandes e clássicas instituições pareçam presas ao tempo, a sua atualização é possível a partir das próprias coleções históricas. Ou seja, pode utilizar-se o passado enquanto ferramenta para uma reinscrição do museu no presente. Tal é o caso do Van Abbemuseum, de Eindhoven, que concebe exposições temporárias, com novas perspetivas e narrativas, a partir da sua coleção, a qual também reorganiza de acordo com o presente. Também o Museo Reina Sofia procura contextualizar toda a sua arte na cultura visual, de forma que movimentos que, de outro modo, ficariam restritos ao arquivo, conquistam um novo espaço e uma nova visualidade (Bishop, 2013, p. 40). Ainda, este museu implementa um particular método curatorial, sob a forma de um diagrama triangular que cruza os modelos moderno, pós-moderno e contemporâneo, enquanto procura novas formas de mediação e solidariedade entre a cultura intelectual da instituição e movimentos sociais (Bishop, 2013, pp. 42-44). Trata-se, neste caso, de utilizar a arte "antiga", ou "não contemporânea", para repensar a História, as narrativas de outrora, e, consequentemente, os próprios museus.

Contudo, paralela e paradoxalmente, é também o contexto sociocultural que introduz a necessidade de mudança, tendo sido, aliás, durante um momento transformador da cultura ocidental, o Iluminismo, que a conceção do museu se alterou drasticamente. Como explana Strøjer (2019):

> O 'museu' moderno chegou com a Modernidade, e trouxe um novo papel ao museu enquanto espaço de representação, ao invés de um espaço de maravilha e surpresa. Artefactos culturais e naturais deveriam ser expostos para o bem do Iluminismo e para desenvolver o conhecimento e o entendimento da cultura Ocidental e da que esta governa. Para além disso, o museu deveria ser considerado um espaço social, em contraste com a sua forma prévia, privada e restrita que excluía grande parte da população.[139] (p. 13)

[139] "The 'modern' museum came with Modernity, bringing a new role to the museum as a space of representation, rather than a space of wonder and surprise. Natural and cultural artefacts were to be displayed for the sake of enlightenment and to increase the knowledge and understanding of Western and Western- governed culture. Moreover, the museum was to be considered a social space in contrast to the private and restricted form, which had preceded it and excluded large parts of the population."

Foi, então, com o Modernismo, que se afirmava face ao passado, que se iniciou a reconfiguração da conceção do museu, não só ao nível das coleções e exposições, como também no que diz respeito à sua relação com o público, disseminando-se o princípio de que a instituição deveria ser democrática (Smith, 2012, p. 23). Porém, tendo sido a arte moderna a sugerir grande parte das modificações no museu, ao mesmo tempo que situou nele a sua plataforma de afirmação, dispersou-se. Foi determinada por correntes e vanguardas distintas e autónomas, cada uma com os seus princípios, e, em consequência, não instituiu uma linha sólida que facultasse uma genealogia a ser seguida pelos museus. É, aliás, uma situação semelhante que hoje se observa com as várias bienais e eventos que não só recuperam "modernidades alternativas" como enaltecem a emergência das novas artes impedindo uma visão unilateral do mundo da arte (Belting, 2013, pp. 247-249).

Ao Modernismo seguiu-se a exposição da arte contemporânea com novas práticas, para além da pintura e da escultura, tais como a fotografia, o cinema e o *design*, a par de uma lógica mais experimental e menos autoritária. Serve de exemplo, o MoMA, cuja atenção fora dirigida ao presente, ao invés do passado, no âmbito de representar a natureza da arte moderna e da arquitetura, ou seja, com heterogeneidade e diversidade práticas e plásticas. O MoMA é, com efeito, um caso a destacar, pois embora tenha sido inovador na conceção de exposições e da apresentação da arte, simultaneamente, inaugurou modelos que, hoje, não servem, necessariamente, o progresso da curadoria. Destes últimos destaca-se a designação de cada galeria a um medium específico, e a organização cronológica e por medium, imposta desde 1930 (Macel, 2012, pp. 40-41). Uma outra instituição marcante será a Tate Modern que reabriu, em 2000, com uma distinta disposição, temática.

Ora, como afirmou Belting (2013):

> os museus de arte já não representam narrativas mestres, tal como foi o caso da modernidade - Por um lado, a produção artística contemporânea expande-se ao longo do globo; por outro lado, esta prática já não segue uma única e comum noção de arte, pela qual o museu fora inventado.[140] (p. 246)

Durante o séc. XX, principalmente a partir dos anos 1960, testemunhou-se a emergência de uma forte crítica museológica, e a crescente problematização do museu enquanto espaço homogéneo, abrindo-o democraticamente. Ambos os projetos terão sido, em grande medida,

[140] "art museums no longer represent a master narrative of art, as was the case in modernity - On the one hand, contemporary art production is expanding across the globe; on the other, this practice no longer follows a single mainstream notion of art, for which the museum was invented."

incentivados pelos pós-estruturalistas, emergentes nos anos 1990. A instituição de arte caminhou, assim, progressivamente, no sentido de se tornar mais universal. Isto refletiu-se, simbolicamente, por exemplo, em rampas em espiral, caso do museu Guggenheim de Nova Iorque, solução arquitetónica que tornou o espaço neutro, libertou as narrativas e ligações do espaço físico, e permitiu a experiência individual para cada um dos seus visitantes. Em contrapartida, o modelo *white cube* que, como referido previamente, fora concebido para que a arte sobressaísse e determinasse o espaço, revelou-se problemático para as instituições considerando que eliminava o contexto do espaço e da arquitetura, e, consequentemente, o próprio museu e a sua condição.

Paralelamente, também a partir do final do século passado, o museu tem vindo a reconsiderar a sua responsabilidade perante a arte. Liberta-se, aos poucos, da necessidade de a promover num "sentido antigo" e, ao invés, apresenta-a enquanto "produto de uma fase evolucionária relativamente curta e parte de uma finita e estritamente limitada realidade"[141] (Dorner, 1958, p. 146). Se os museus do passado eram lugares de apresentação do património histórico, cultural e artístico, no séc. XX tornam-se "lugares do efémero, marcados sobretudo pela fruição de exposições temporárias e pela promoção de imagens de objetos" (Santos, 2014, p. 33). Identificam-se, hoje, tendências comuns de atualização dos museus, nomeadamente a crescente preocupação com a coleção, a história e a missão da instituição, a par de um crescente esforço no sentido do novo, do *cool*, do fotogénico, do *design* e do sucesso económico (Bishop, 2013, p. 12). Arrisca-se, contudo, a desvalorizar a cultura e o conhecimento, em detrimento do consumo, da criação de experiências, da imaginação e da emoção. No entanto, como explica Christine Macel (2012, p. 41), curadora chefe do Centre Georges Pompidou, é importante procurar o equilíbrio entre a experiência da obra de arte e nutrir a aquisição do conhecimento sobre a mesma e o seu contexto.

Portanto, não obstante, como já identificara Alexandre Dorner[142] (1958, p. 147), o museu precisa de se remodelar face "à pressão da contínua e autónoma modificação da própria vida". Donde, o museu deve ser também ser flexível, no seu edifício e na sua organização interna, tal como Alexandre Dorner (1958, p. 147) explica, "não pelo bem de uma mudança constante, mas para ser capaz de transformar a sua própria identidade perante a pressão da contínua e

[141] "show art for what it is, i.e. the product of a relatively short evolutionary phase and part of a finite and strictly limited reality"

[142] Dorner foi um dos mais relevantes curadores da segunda metade do séc. XX, fundamental na evolução dos museus. Relacionou-se com artistas modernos, principalmente enquanto diretor do Provinzialmuseum, de Hanover. Tais influências e aprendizagens, refletiram-se quando assumiu o cargo de direção do Rhode Island School of Design Museum, em 1938, onde explorou novas soluções espaciais e visuais. Valorizou a perceção e a experiência do espectador, onde centralizou a sua curadoria, inovador na época e, hoje, instituído.

autónoma modificação da vida".[143] Deve também desenvolver-se a si mesmo, autonomizar-se da crítica e da teoria da arte, produzir e criar, no âmbito de permitir, precisamente, novas produção e criação. Considerando o cenário da arte contemporânea, híbrido, multidisciplinar e em rápida evolução, afirma-se que o museu deve ser plural, capaz de receber e produzir exposições de larga escala bem como pequenas, permanentes e temporárias, transformar-se e adaptar-se em concordância com os mais diversos objetos e práticas. Tais reconfigurações são fundamentais, por um lado, para o contínuo desenvolvimento das novas práticas artísticas, e, por outro lado, para que as instituições museológicas sejam capazes de cumprir a exposição e a disseminação das mesmas, tanto quanto a historicização, a atribuição de sentido e a afirmação da arte.

A ICOM tem, precisamente, procurado atualizar a definição do museu, nomeadamente no âmbito de incluir a crescente motivação por parte das instituições culturais com questões e âmbitos políticos. Assim o reflete a sua mais recente proposta, aprovada em agosto de 2022, durante a 26.ª Conferência Geral, em Praga, após dezoito meses de um longo processo que envolveu 126 comissões nacionais de todo o mundo,

Um museu é uma instituição sem fins lucrativos e permanente, ao serviço da sociedade, que investiga, coleciona, interpreta e exibe herança tangível e intangível. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus nutrem diversidade e sustentabilidade. Operam e comunicam eticamente, profissionalmente e com a participação de comunidades, oferecendo variadas experiências para a educação, o lazer, a reflexão e a partilha de conhecimento. [144]

Já em 2019, na 25.ª Conferência Geral, em Quioto, a ICOM havia procurado instituir uma nova definição,[145] mas não fora aprovada. O desafio, tal como explicado pelo comité[146] deve-

[143] "not for the sake of a constant change but in order to be able to transform its own identity under the pressure of life's continuous and autonomous change"

[144] "A museum is a non-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge" sharing.https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/

[145] "Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artifacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing." https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/

[146] https://icom.museum/en/news/the-extraordinary-general-conference-pospones-the-vote-on-a-new-museum-definition/

se ao museu depender de "tendências sociais ambíguas e contraditórias" que determinam as suas condições, obrigações e possibilidades.

Com efeito, como afirma Weibel (2020), é urgente reformular a dimensão do museu, reconsiderar o seu entendimento enquanto palco académico que apresenta ideias, e entendê-lo como espaço público capaz de representar inúmeras instâncias, imagens, etc. Sugere-se, portanto, reconsiderar o museu enquanto conjugação de obras, ideias e experiências. Em suma, o museu do presente é um espaço de mediações e instâncias múltiplas (Couchot & Hillaire, 2003, p. 229). Exige-se, assim, que o museu aceite o seu lugar na cultura democrática do espetáculo, cuja interpretação é feita, principalmente, pelas grandes massas, as quais rejeitam exposições que falem por elas próprias (Christie, 2012, p. 250). Por outras palavras, e como discutido previamente, o público desenvolveu-se como entidade crítica e, simultaneamente, como participante na arte, afirmando-se enquanto decisor e independente de imposições institucionais. Para tal contribuiu a internet que, firmando-se como enciclopédia de arte, substitui o museu enquanto única estrutura de conhecimento da área.

Por conseguinte, sugere-se um reposicionamento e uma reorganização do museu no sentido de uma nova relação com o público, com uma abordagem mais dinâmica no encontro entre o espectador e as narrativas fornecidas pela instituição, assente no reconhecimento de que a comunicação é a base na qual a cultura pode ser mantida ou, pelo contrário, transformada (Hooper-Greenhill, 1992). Para tal contribui também o próprio caráter participativo e interativo das obras de arte. Aspetos tais como a mobilidade, a transitoriedade, e a possibilidade de manipulação e alteração repetem-se nas diversas propostas expositivas, e os museus tendem a reimaginar-se de modo que o visitante abandone o lugar de passividade (Smith, 2012, p. 236).

Em 2019, o ZKM estudou uma definição de museu que não refletisse apenas o ponto de vista dos agentes culturais e institucionais, mas, sobretudo, o do público. Indicou, inclusivamente, que mesmo a estrutura física do museu deve refletir a sua transfiguração, e, como tal, a clássica representação pelo pictograma criado à imagem de um templo grego está ultrapassada. Uma vez mais recorrendo a Weibel,[147] "O museu precisa de se transformar de uma coleção de objetos para um conjunto de pessoas!". Neste sentido, na ocasião do trigésimo aniversário do ZKM, celebrada com a exposição da sua coleção, os visitantes foram convidados a partilhar as suas opiniões, ideias e ideologias sobre o que poderia vir a constituir o museu do futuro. Para tal, foram questionados sobre "o que querem fazer no museu?". As várias respostas

[147] https://zkm.de/en/magazine/2019/04/what-is-your-museum-of-the-future

obtidas foram confluídas no que se apresentou à semelhança de um manifesto dadaísta,[148] isto é, enquanto um conjunto de ideias que, embora dispersas e autónomas umas das outras, estão interligadas na medida em que são essenciais para a questão em causa. Como exemplos, "Um museu tem de ser novo", "Um museu deve estar sempre aberto".

Tal como defendido pelo ZKM, os museus e as instituições culturais devem instituir-se enquanto espaços de partilha de experiência e pensamento. Neste âmbito, para trabalhar o museu enquanto plataforma de troca e de produção de conhecimento, o centro organizou uma série de exposições, intitulada *Open Codes* (2017–2021), que contribuiria para designar o papel dos museus num mundo e numa sociedade cada vez mais determinados por códigos de computação.

Com efeito, cedo se reconheceu o caráter crítico dos museus, exercido sobretudo por parte dos curadores, tanto quanto a sua capacidade para estimular o debate público, e ouvi-lo. Enquanto tal, apela-se à criação de uma rede de instituições que permita a circulação de objetos e das suas histórias, tanto quanto das ideias e dos debates que possam daí emergir (Fischer, 2020, p. 91). Portanto, e como assinala Bishop (2013), tratando-se os museus de "expressões coletivas" do que se considera importante na cultura, devem constituir um espaço para a reflexão e o debate.

Como declara Fischer (2020, p. 78), especialmente no presente mundo multicultural, exige-se cruzar diferentes lógicas e explorar áreas de congruência e desconjuntura, de similaridades e diferenças. Como exemplo de museus pós-modernos com projetos dedicados ao multiculturalismo, indiquem-se a Tate Modern e o Centre Pompidou, o que se reflete numa representação da contemporaneidade ilustrativa da sua diversidade global, e na consolidação de um sistema de mediação dirigido a um público amplo e demográfico (Bishop, 2013, p. 43).

Os museus sempre foram representativos do mundo, da sociedade e do tempo. Portanto, face ao "mundo turbulento no qual nos encontramos hoje imersos", as estruturas institucionais rígidas e fixas revelam-se obsoletas e evidencia-se a necessidade de estabelecer novas ontologias e práticas de conhecimento (Cameron, 2015, p. 345). Como assinala Belting (2013, p. 246), intitulados ou não de museus, os novos espaços de arte funcionam de acordo com a atual era de rápido trânsito e, como tal, já não são passíveis de considerar analogamente aos que guardavam a arte do passado. O museu deve deixar de ser um espaço para a representação da História da Arte e, ao invés, assumir-se como uma "máquina que produz e encena a nova arte de hoje" (Groys, 2008, p. 30). Neste âmbito, sugere-se o seu distanciamento, ou mesmo rutura,

[148] https://zkm.de/de/was-macht-das-museum-aus

dos regulamentos, das normas e das tradições do passado, em prol de uma abertura ao "novo". Em semelhança ao que, previamente, se propôs curadoria, apela-se a que as instituições se movam ao ritmo do passo veloz contemporâneo, e das sucessivas transformações no panorama artístico, nomeada e precisamente, no decorrer do domínio das novas tecnologias digitais.

Mediante este contexto, Cameron (2015) propõe uma "ontologia do museu líquido", embora idealizada com especial atenção ao presente contexto de crise climática, da qual considera resultar um reenquadramento temporal e uma crescente incerteza, a par de transversais complexidade e ausência de linearidade. Identifica fluidez e necessidade de adaptação inéditas, características que destabilizam os museus, sobretudo considerando a sua constituição enquanto sólidos e imutáveis, tanto quanto hierárquicos (Cameron, 2015).

Recorde-se a Modernidade Líquida de Zigmund Bauman (2000), relativa a uma era caracterizada por "fragilidade, temporalidade, vulnerabilidade e a inclinação para a contínua mudança" (Bauman, 2000, p. 83). Como se compreende a partir do filósofo, nos últimos anos a informação e o conhecimento tornam-se fluídos, turbulentos e rápidos. O mundo e a sociedade encontram-se, eles próprios, fragmentados, múltiplos e líquidos. Assinale-se que se tratam de características próprias dos hiperobjetos.

Bauman compreendeu, pois, que a atual condição do mundo contemporâneo consiste na dissolução e na redirecção das formas do estado moderno e das instituições modernas numa série de complexas formas líquidas. Com efeito, o mundo atual é pautado por diversas e interconectadas redes, inúmeras e diferentes entidades, tanto quanto atores, com diferentes capacidades, recursos, valores, formas de ação e modos de relacionamento, consolidando-se em vastas e intrincadas constelações nas quais os museus se encontram profundamente imersos (Cameron, 2015, p. 353).

Aliás, na medida em que tais dinâmicas contaminam o contexto museológico, poderá também aplicar-se, ao museu do presente, a ideia de constelação, em semelhança ao que previamente se ensaiou em relação à exposição. Assim o defende Bishop (2013, p. 56), recorrendo, principalmente, a Benjamin que utilizara o conceito "constelação" para descrever o projeto marxista de união de eventos em forma disruptivas, estabelecendo taxinomias, disciplinas, media e propriedades.

Assim, propõe-se pensar uma "Modernidade Sólida" correspondente ao museu moderno, fixo, estável e definido por regras, e a Modernidade Líquida, por sua vez, relativa ao museu líquido, instável, flexível, efémero e, de certo modo, caótico. Então, em semelhança ao mundo líquido de Bauman, a atual museologia requer-se sem limites, reconhecendo-se que as suas

várias secções e áreas migram umas para as outras, e convergem com uma fluidez própria da atividade líquida. O museu está imerso em redes de relações, consolidando-se, ele próprio, como lugar de várias interações dinâmicas, sistema fluído, flexível e reativo. Recorrendo a Cameron (2015):

> Os museus encontram-se, hoje, emaranhados em várias forças móveis, cruzadas e heterogéneas, inscritas em múltiplos sistemas; organizações; processos; problemas sociais, culturais e ambientais; e conflitos geopolíticos que, necessariamente, predispõem muitos e diferentes tipos de processos e relações materiais, sociais, humano-humano, e humanos-não-humanos.[149] (p. 345)

Portanto, como explica Cameron (2015) os museus líquidos projetam as instituições enquanto compostos coletivos heterógenos de atores humanos e não humanos, nos quais se incluem os híbridos. A estes últimos acrescentam-se os híper. Denote-se, então, que esta proposição do museu não se define e sustenta nos dois polos objeto e audiência, sugerindo, pelo contrário, que a museologia se exerça através da interação e do exercício entre diversos agentes, nos quais se incluem os objetos da *Internet of Things*, portanto, em proximidade com a *Actor-Network Theory* de Latour (Van Oost, 2012). Aliás, como considera Van Oost (2012, p. 482), um dos maiores desafios dos museus é cumprir o equilíbrio entre as perspetivas orientadas ora para a audiência, ora para os objetos. Problematiza-se, a partir daqui o público do museu, e os limites entre este e os objetos (Van Oost, 2012, p. 483).

Retome-se, porém, os hiperobjectos, que propõem abandonar a conceção do espaço institucional tradicional em detrimento de um novo, plural, flexível e moldável, que funciona como instrumento e, no limite, como medium da criação artística. Tais qualidades implicam a dissolução da estrutura sólida e imóvel do museu modernista, em detrimento do novo, isto é, da criação artística contemporânea. A instituição cultural contemporânea é plural, múltipla, e integra galerias, livrarias, zonas de lazer, recorrentemente anfiteatros, entre outros.

Assinale-se que o museu sempre foi um lugar plural e o seu *layout* é muito mais do que um espaço para exibir arte, agregando a sua história, outras histórias e várias preocupações (Penz, 2012, p. 290). Como descreve Penz (2012, p. 290), é "um aglomerado de narrativas inscritas nas paredes e no chão", "um espaço de várias camadas de narrativas". Não obstante, é, efetivamente, no contexto dos novos media digitais que esta extensão do museu se acentua. As

[149] "Museums are today entangled in many mobile, intertwined, and heterogeneous forces, embedded in many systems; organizations; processes; social, cultural, and environmental problems; and geopolitical conflicts that necessarily predispose many different types of material, social, human-human, and human-nonhuman processes and relations."

novas tecnologias revelam o "caráter contingente da instituição museológica e da sua função de transmissão" e parecem conduzir à dessacralização dos museus (Couchot & Hillaire, 2003, p. 224). Para tal contribui a decrescente autoridade das instituições, outrora sustentada na originalidade e na singularidade da obra de arte, desafiadas, como visto anteriormente, com as obras dos novos media que convocam a apropriação e a pós-produção (Campanelli, 2010, p. 218). Em suma, citando Groys (2008), as "novas técnicas de produção artística dissolvem as estruturas conceptuais do museu (...) trazendo-as à desordem através da prática reprodutiva e, no limite, levando à ruína do museu" (pp. 31-32).

Retome-se a internet, que, como analisado previamente, sugere a deslocação da cultura e da arte para o *online* o que se reflete, inclusivamente, na atividade da institucional cultural. Permite, assim, que a instituição ultrapasse os seus limites de físicos. Nos últimos anos, surge, inclusivamente, um museu virtual que se inscreve na continuidade do "*Musée Immaginaire"* de Malraux (Couchot & Hillaire, 2003, p. 212). Recorde-se que o novo tipo de museu anunciado por Malraux em 1974, um espaço conceptual, uma espécie de rede onde os objetos são dispostos de modo a estabelecer relações. Um museu, portanto, universal. Seria um novo museu, independente das condições materiais, afirmado enquanto ideia e lugar tanto de descontextualizações como recontextualizações (Bounia & Myrivili, 2015, p. 19).

Identificou-o a partir da fotografia, a qual, como explicado por Foster (1996, p. 115), ocasiona que o museu se determine não somente pelo espaço, como também pelas obras que apresenta. Em resultado, o museu deixa de ser unido por paredes e torna-se delimitado por estilo (Foster, 1996, p. 115). Como declarado por Malraux (1974), a reprodução da arte a partir da fotografia conduziu a um Museu Imaginário que retira as obras dos seus contextos ao mesmo tempo libertando-as da necrópole, "Porque as isola, sobretudo, importa insistir, pela maneira como as ilumina" (Malraux, 1974, p. 122). Simultaneamente, a História da Arte nos últimos 100 anos é, precisamente, a história do que é fotografável (Malraux, 1974, p. 123).

Ainda, como explica Groys (2008a, pp. 33-34), tratou-se de um museu com origem teórica em Hegel, na medida em que parte de uma noção de auto-consciência histórica, isto é, capaz de reconhecer as diferenças históricas, e em concordância com a ideia de um Espírito Absoluto, de conhecimento e memória. Esta proposta ilustrou, assim, a situação moderna da arte, tanto ao nível do museu público, então recentemente criado, bem como da sua expansão a partir da fotografia, num momento em que o espaço expositivo tornava-se sujeito de discussão e de criação artística para artistas tais como Daniel Buren, Hans Haacke, ou Marcel Broodthaers.

Convoque-se, novamente, o projeto deste último, o *Muséé d'Art Moderne, Département des Aigles*. Já no contexto do digital, as paredes do museu dissolvem-se em inúmeros espaços, tanto físicos como digitais, e, embora o espaço do museu não perca o seu lugar, está, cada vez mais, em permanente ligação com a sua vertente e forma virtual.

A ideia de "imaginário" de Malraux, entende-se ser relativa a um espaço conceptual, ao domínio da imaginação, da cognição e do julgamento. Donde, não é sólido, ou físico, embora nele se circule. Acrescenta-se ainda, recorrendo Krauss (1996, p. 243), a ideia de museu imaginário afirmou pressupostos modernistas, desde o autonomismo da arte, à sua validade, enfim, o que afirmava o conceito *l'art pour l'art* (a arte pela arte). É esta mesma conceção que, atualmente, é prejudicada pelo digital, considerando que, por um lado, dá continuidade ao que havia iniciado a fotografia, e, por outro lado, inscreve tudo na dimensão do possível. Por outras palavras, com o digital e o *online*, todos "são" artistas e tudo pode "ser" arte.

Ademais, embora a internet consista numa plataforma de redes infinitas, *hyperlinks* e conexões, ou seja, de certo modo, um museu imaginário mais extenso, o museu sempre foi um espaço de relações, entre objetos, exposições, espaço, e todos os que neles intervêm, desde artistas, curadores e espectadores. Trata-se de um espaço comum de inteligibilidade no qual cada objeto tem o potencial de gerar diálogo (Fischer, 2020, p. 78). Não obstante, a arte dos novos media exige um museu particularmente omnipresente, um espaço paralelo, de apresentação transparente e flexível, aberto à interferência artística, propício a infinitas trocas, criações colaborativas, portanto, verdadeiramente, sem paredes (Paul, 2008, p. 53).

Assinale-se que o "museu virtual" está relacionado com diversos outros conceitos tais como, museu eletrónico, cyber museu, ou museu *online*, os quais inauguram com diversos propósitos, embora, na sua maioria, decorrentes do universo da *World Wide Web*. Por exemplo, surgem recorrentemente museus virtuais através de projetos de preservação de Herança Cultural, resultando numa plataforma virtual onde se reúnem e expõem, arquivos e dados de obras e objetos do passado. O conceito *digital museum* (museu digital) é cada vez mais recorrente, tendo sido, inclusivamente, declarado pela Network of European Museum Organisations enquanto "mais do que uma promessa longínqua" (NEMO, 2020). Paralelamente há uma outra, proposta de um museu virtual, associada ao conceito de museu instituído pela ICOM, mas ainda dependente de uma instituição, no seu sentido primário, e opera tal como um museu tradicional.

Como indicado pela V-MUST – Transnational Network of Virtual Museums,

Um museu virtual é uma entidade digital, sustentada nas características do museu, cujo intuito é complementar, evidenciar ou aumentar a experiência do museu por meio da personalização, da interatividade e da riqueza do conteúdo. Os museus virtuais podem funcionar enquanto pegadas digitais de um museu físico, ou então, agir autonomamente, ao mesmo tempo que preservam o estatuto de autoridade designado pela ICOM, na sua definição de museu. Com efeito, em concordância com a missão do museu físico, atribuída pelo ICOM, o museu virtual é igualmente comprometido ao acesso público; aos sistemas de conhecimento inscritos nas coleções, tanto quanto à organização sistemática e coerente da exibição dos mesmos, bem como à sua preservação a longo prazo.[150]

Ou seja, os museus virtuais adaptam-se para recolher artefactos digitais e novas formas de arte intangível, consistem em novas formas de promoção de experiências culturais e importantes repositórios para salvaguardar novos exemplos de património artístico, cultural e social, com a vantagem acrescida de serem potencialmente globais.

Como explicam Perry e Dziekan (2021, p. 21), se o museu moderno estava sustentado na estrutura, e o pós-moderno no colapso, é no museu "metamoderno" de hoje que a sinceridade do Modernismo e a crítica do Pós-Modernismo coexistem. Deve, sobretudo, compreender-se que a procura de uma nova museologia não se trata somente de uma reestruturação da "anterior", mas do reconhecimento da inauguração de um novo cenário. Verifica-se, com efeito, que, ao longo do tempo, surgem novas propostas de conceitos para substituir a clássica museologia, tais como, New Museology (Nova Museologia) Ecomuseology (Ecomuseologia), com motivações de sustentabilidade, Economuseology (Economuseologia), relacionada com as áreas da economia e da gestão, Cultural Heritage Sciences (Ciências da Herança Cultural) e Heritage Studies (Estudos de Herança), estes dois últimos relacionados, precisamente, com a Herança Cultural.

Em suma, como propõe Christiane Paul (*HyMEx*, 2021), o museu híbrido do futuro deve ser capaz de desenvolver a fusão entre espaços físicos e virtuais, renegociar a autenticidade de experiências artísticas e os limites dos objetos, e ao mesmo tempo categorizar instabilidades de representação. Para tal, o museu deve repensar e reconsiderar a sua estrutura, bem como as suas metodologias de trabalho, contemplando novas formas de exposição, curadoria e disseminação

[150]"A virtual museum is a digital entity that draws on the characteristics of a museum, in order to complement, enhance or augment the museum experience through personalisation, interactivity and richness of content. Virtual museums can perform as the digital footprint of a physical museum, or can act independently, while maintaining the authoritative status as bestowed by ICOM in its definition of a museum. In tandem with the ICOM mission of a physical museum, the virtual museum is also committed to public access; to both the knowledge systems imbedded in the collections and the systematic, and coherent organization of their display, as well as to their long-term preservation." http://www.v-must.net/virtual-museums/what-virtual-museum

de arte. De igual modo deve afirmar-se enquanto local de experiências participativas e imersivas, as quais concorrem para a libertação da criação artística de modelos e quadros passados. Por último, indique-se que se reconhece o esforço necessário por parte das instituições para este exercício que, no limite, trata-se de admitir e colocar em prática o seu valor e o seu potencial híper.

3.4.2. ***O Hipermuseu.***

> If the last forty years have been marked by 'posts' (post- war, post-colonialism, postmodernism, post-communism), then today, at last, we seem to be in a period of anticipation—an era that museums of contemporary art can help us collectively to sense and understand.
>
> (Bishop, 2013, p. 62)

Pensar o museu do futuro implica várias questões, desde logo, o que é que, até hoje, o constituiu e de que forma poderá ser reconfigurado e reconstruído. Ora, e especialmente no contexto da presente investigação, entende-se que a análise em causa deve realizar-se por relação à integração e à adoção de tecnologias digitais, ao alargamento da atividade do museu internamente, dentro do edifício, e externamente, deslocando-se para o campo da internet, e à transferência e convergência entre as esferas físico e digital, real e virtual.

Ressalve-se, desde já, que, tal como o objeto artístico digital não é imaterial, o fim da circunscrição do museu ao universo estritamente físico, e a consecutiva abstração do seu espaço, não implicam o fim das estruturas físicas da arte e da cultura. Embora se suscitem conceções de "imaterialidade", o museu continua, e, especula-se, continuará a ser reconhecido pela sua estrutura física, sobretudo no que diz respeito às grandes instituições que definiram a história dos museus. Pelo contrário, deverá insistir-se para que a arquitetura do museu seja renovada, nomeadamente no âmbito de representar o caráter plural e híbrido do museu atual.

Trata-se, antes, da ampliação do reconhecimento do museu para além das suas limitações físicas. Tal perspetiva é, aliás, até certo ponto, aplicável a qualquer museu, independentemente do contexto específico do digital. Por exemplo, no que diz respeito ao público, tanto as experiências desenvolvidas e o conhecimento adquirido no museu, prolongam-se após a saída deste último. Ou seja, o que se processa durante a visita tem continuidade, donde, o efeito do

museu, tanto quanto ele próprio, projetam-se no espaço e no tempo. Acresce que a participação e a interação do público não ocorrem somente durante o contacto presencial, mas também através do *online*, das redes, dos sites, etc. A própria comunicação do museu com os que o visitam exerce-se desde a observação, à leitura e à interpretação de um dado objeto, ao *download* de aplicações, guias para as visitas, ou *hyperlinks* associados a elementos físicos, até às ações mais interativas, mas também por meio de publicações, ou quaisquer outras iniciativas digitais. Recorde-se o projeto Beyond Matter, a sua plataforma *VIEW* e, especialmente, as exposições *Spatial Affairs* e *Matter, Non-Matter, Anti-Matter*. Poderá, inclusivamente, afirmar-se que o museu do futuro será um lugar de utilizadores, ao invés de visitantes.

Portanto, o museu não se define, nem circunscreve, à sua constituição física, nem à sua existência prática, ou vocação, o seu propósito. Sobretudo mediante a sua inscrição no campo das novas tecnologias digitais, o museu é amplo, e a sua atividade projeta-se para além do espaço e do tempo, com efeito, tal como o hiperobjeto. Como se explica a partir de Falguières (2017, pp. 29-30), a instituição "existe e persiste independentemente do seu substrato natural", e "para haver entidades coletivas, a sua permanência não pode ser afetada pela efemeridade das suas unidades".[151] Harman (2015), por sua vez, explicou que, no âmbito de uma ampla definição de objeto, é esta flexibilidade da entidade, nomeadamente em virtude da autonomização das suas partes, que permite mover e alterar algumas das suas qualidades sem que isto implique a sua substituição por um novo, um outro objeto.

Portanto, tal como o hiperobjeto, que embora seja mutável e passível de se apresentar e manifestar de diversas formas, preserva a sua integridade, o museu é perecível de sucessivas transformações, por exemplo para a conceção de exposições ou para efeitos de restauro ou renovações, e mantém a sua identidade. Por outras palavras, a instituição cultural é, também, uma entidade, mais do que um objeto fixo, e é reconhecida independentemente de alterações físicas exercidas no seu composto físico.

Ainda, como explica Falguières (2017, p. 30), uma das particularidades do museu é a sua relação com o tempo, divergente do seu tempo biológico. Donde, mesmo que o museu seja substancialmente determinado pela sua presença no tempo, pela sua história e pelo seu legado, não depende deles. Por exemplo, através da reprodução digital verifica-se como as coleções e artefactos do museu podem integrar ou mesmo desenvolver novas narrativas, relacionando-se, simultaneamente, com o passado e o presente, e, ainda, projetando-se no futuro. Neste sentido,

[151] "institution exists and persists independently of its natural substrate" and "for there to be collective entities, their permanence cannot be affected by the ephemerality of the units"

é possível que as plataformas digitais, caso da Tate Online, preservem a mesma relevância e estatuto culturais do museu físico. Aliás, como já Foucault (1972, p. 103) havia identificado "as possibilidades de reinscrição e transcrição que definem a sua premissa são geradas por uma ordem institucional ao invés de uma localização espácio-temporal".[152] Note-se, inclusivamente, que a definição dos museus é igualmente determinada por outros museus, à semelhança das "substantial forms" (formas substanciais) de Latour (1998), cuja estrutura definitiva é mencionada, abordada e reconhecida pelos seus pares, embora nunca sendo exaustivamente descrita ou expressa.

Recorrendo a Nolasco-Rózsás, "O museu transforma-se numa entidade híbrida que integra um local geográfico com várias plataformas digitais; em vez de um, há uma afluência de espaços expositivos, um sistema extenso mas também poroso de múltiplas dimensões".[153] Com efeito, o caráter plural e múltiplo, resultado da segmentação do museu em múltiplos canais e da sua estruturação em diferentes núcleos, conduz, simultaneamente, ao seu entendimento enquanto fragmentado, faseado e composto por diferentes *layers*. No limite, um museu amplamente digitalizado torna-se numa espécie de media-museu que opera de modo semelhante a um computador. No entanto, recorre-se a Bragança de Miranda (1999, p. 295) e sugere-se que se trata, sobretudo, da afirmação de um "espaço de todos os espaços". Este não é fragmentado, mas antes múltiplo, denso e complexo, no qual várias instâncias e camadas se relacionam em rede e constroem um complexo.

Propõe-se, inclusivamente, pensar o espaço do museu enquanto um *hyperspace* (hiperespaço) conceito desenvolvido por Fredric Jameson em 1989, à luz da era pós-moderna da arquitetura, na qual os edifícios são espaços inteiros, configurando-se, de certo modo, enquanto mundos próprios, quase independentes das cidades. Enquanto tal, o hiperespaço do museu ultrapassa limites físicos, representa a atual condição do mundo e, inclusivamente, conjuga-se com várias lógicas de práticas coletivas. Nele confluem esferas reais e virtuais, tempos e espaços, narrativas e os vários elementos que se intersetam, desde o artista e o curador ao espectador. Afirma-se, então, enquanto lugar de redes e cruzamentos. Assinale-se que Krauss (1990, p. 17) havia identificado que o já minimalismo sugeria um hiperespaço do museu, cujo campo da experiência não é determinado pela história, mas por ele próprio. Explica que tal sucedeu à ampliação do espaço do museu, por um lado, em superação aos limites da

[152] "the possibilities of reinscription and transcription that define the statement are generated by an institutional order rather than a spatial-temporal localization"
[153] "The museum transmogrifies into a hybrid entity integrating a geographical location with various digital platforms; instead of one there is an affluence of exhibition spaces, an extended but also porous system of multiple dimensions."

compreensão do sujeito, autonomizando-se deste último, e, por outro lado, na sequência da sua industrialização, que, por sua vez, induz à fragmentação (Krauss, 1990).

As novas tecnologias diluem barreiras no espaço expositivo. Recupere-se, como exemplo, a exposição *Spatial Affairs*, do projeto *Beyond Matter*, na qual também se propôs a alteração da noção de "espaço", neste caso, através dos ambientes gerados digital e virtualmente.

Portanto, como defende Schwarz (1996, p. 179), o digital e o virtual representam a "expansão das possibilidades comunicativas do medium do museu e não a sua dissolução". Mediante na sua extensão na internet, os museus constituem nós de *hyperlinks*, recuperando o conceito de Theodor Nelson (1965), estabelecem diálogos e relações entre inúmeros canais de dados culturais e narrativas, bem como entre diferentes redes e comunidades. Sendo os museus, estruturalmente, privilegiados meios de comunicação, encontram no digital a sua ferramenta ideal de ação. Como Penz (2012, p. 279) afirma, os museus do séc. XXI tornaram-se extraordinários laboratórios de troca. As novas tecnologias contribuem, assim, não só para a acessibilidade dos museus, como para o seu reconhecido papel enquanto plataformas de transmissão de saber cultural às grandes massas. Poderá, inclusivamente, especular-se que será cada vez mais exigido às instituições funcionarem como plataformas de comunicação entre artistas e público.

Recorde-se o início do museu público, que havia dividido o espaço privado, onde o curador produz conhecimento, e o espaço público, onde o visitante consome o que lhe é apresentado, acentuando-se a fenda entre os que pertencem ao museu e os visitantes, para os quais a experiência do museu era distinta (Hooper-Greenhill, 1992, p. 200). Agora, contrariamente, incentiva-se que as exposições, e mesmo as coleções, espelhem o público, os seus gostos, vontades e opiniões. Para tal contribui a abertura de espaços outrora privados, a exibição de arquivos e registos, e iniciativas tais como, por exemplo, a revelação do processo da produção de exposições, algo anteriormente vedado ao público (Hooper-Greenhill, 1992, p. 200).

Portanto, o museu contemporâneo é um espaço coletivo, de ação e comunicação, podendo, inclusivamente, ser entendido enquanto interface. Como Lyotard (1984, pp. 55-57) explorara em *Les Immatériaux*, todas as superfícies podem funcionar como interfaces, daí que a exposição comporte diferentes áreas, à semelhança de uma *megapolis*. Por conseguinte, também o museu é, tal como a criação artística contemporânea, híbrido, plural e com múltiplas possibilidades, capaz de se expressar, manifestar e adotar múltiplas formas, isoladamente ou em simultâneo. O museu é faseado e, tal como todo o hiperobjeto, somente pode ser parcialmente visto, percecionado, sobretudo na medida em que, apesar de ser, tendencialmente associado ao

edifício e às galerias, integra inúmeros outros domínios, desde os arquivos, às páginas na internet, a dados digitais, etc., todos estes que, conjuntamente, formam a sua identidade. Portanto, o museu não é visível na sua totalidade e, do mesmo modo que Morton (2013, p. 75) descreve o clima, não se trata de "um espaço ou ambiente, mas um objeto de alta dimensão que não se vê diretamente", ou, pelo menos, não inteiramente, só algumas das partes.

Tal como Morton (2013) afirmou em relação aos hiperobjetos, o museu é mais do que é num determinado momento e detém a estabilidade de permanecer ele mesmo, independentemente de ser movido ou modificado. Isto é particularmente relevante na era digital, considerando que a tecnologia impulsiona e possibilita a criação de inúmeras, eventualmente infinitas, plataformas, atividades e discursos. Neste sentido, o museu é um sistema que conflui e coloca em relação múltiplas formas, ao mesmo tempo que sobrepõe, ou funde, vários media, isto que, por sua vez, pode conduzir ao seu entendimento enquanto um hipermedia.

O museu une diferentes práticas, áreas e disciplinas, as quais se encontram conectadas, embora passíveis de modificar ou até remover, bem como incluir outras, novas. Sustentado em novas tecnologias, pode, ainda, estabelecer contacto com outras instituições e outros locais, o que lhe permite alargar as suas possibilidades expositivas e físicas, ultrapassando a sua própria estrutura. Observe-se, como exemplo, a obra *Tunnel under the Atlantic* (1995), de Benayou, que, sob a forma de um túnel físico e digital, ligou o Centre Georges Pompidou e o MAC de Montreal. Fê-lo através de um programa de realidade virtual e arquitetura dinâmica, estabelecendo um canal de inteligência artificial, que, em tempo real, transportava os espectadores entre as duas instituições. Ainda, uma última vez, convoque-se *Immaterial Display*, considerando que as duas exposições que a mesma recupera, por meio da tecnologia digital e virtual, não se encontram fisicamente localizadas no espaço expositivo, embora seja nele que se relevam, exibem e visitam.

Ademais, o presente cenário marcado pela ação do digital implica profundas transformações e contempla novos intervenientes que exercem uma rutura com o que os antecedeu e vão para além dos ajustes ou reformulações "superficiais". Citando Nolasco-Rózsás e Hofmann (2021), identificam-se "extensas implicações nos aspetos espaciais de curadoria e de mediação das artes visuais, bem como da sua receção" (p. 5). Como indicam, tudo se altera com os emergentes agentes computacionais, com os produtos dos processos tecnológicos, sobretudo da inteligência artificial e das realidades virtuais, suportados por correntes tais como a *Actor-Network Theory* (Nolasco-Rózsás & Hofmann, 2021, p. 4). São, precisamente, esses novos elementos que

afirmam a "material turn"(viragem material), isto é, um novo materialismo relacionado com as teorias pós-humanas cujo impacto se manifesta também na estrutura e na atividade dos museus.

Como explicam Nolasco-Rózsás e Hofmann (2021, p. 4), os algoritmos são novos agentes que influenciam o equilíbrio do sistema, instalam uma condição virtual, requerem novos conceitos e devem ser contemplados aquando da procura de definir o museu. A partir daqui, Nolasco-Rózsás e Hofmann (2021, p. 11) propõem pensar o museu enquanto sistema cognitivo, onde confluem espaços atuais, virtuais e cognitivos em rede, e onde visitante e curador são tão atores tanto quanto as máquinas e os algoritmos.

Porém, como se constata, as definições do museu, tais como a apresentada pelo ICOM, continuam a distinguir os objetos e as coleções do público. O hiperobjeto, pelo contrário, sugere entender o museu como sistema e entidade, situado no contexto híbrido, digital e virtual e passível de avaliar mediante o seu próprio enquadramento híper. Sugere-se, então, descrever o museu enquanto entidade híbrida, plural e multifacetada. Reconhece-se, porém, a adversidade em classificar o museu enquanto "objeto", considerando que é, habitualmente, entendido como espaço que apresenta e é ocupado por objetos. Em resposta, para além da extensão do conceito de objeto, previamente discutida, poderá também argumentar-se que, como Morton (2011, p. 212) defende, a entrega de todo o objeto é, ela mesma, um objeto, não somente "um envelope que entrega uma mensagem como o mail, mas um objeto físico e o seu medium sensual"[154].

Portanto, o museu é um objeto, mesmo quando compreende nele e transporta outros objetos. Esta "objetificação" do museu, ou seja, a sua condição de ser um objeto, é necessária para o qualificar enquanto hiperobjeto flexível, mutável. É também a partir daqui que se autonomiza e liberta a instituição da sua exclusiva disposição ao serviço da arte.

Com efeito, assinalam-se características hiperobjetuais, fundamentais para o museu do presente e do futuro, nomeadamente, a mobilidade, a transitoriedade, a adaptabilidade e a flexibilidade.

Propõe-se[155], então, o seguinte conceito de hipermuseu

não-local, massivamente distribuído no tempo e no espaço, não inteiramente visível ou perceptível de uma só vez e constituído por várias camadas através das quais se expressa e manifesta. É uma entidade que se move e transfere num regime híbrido entre o físico e o digital, o real e o virtual, sendo transformativo de material para imaterial tal como de visível para invisível. Deve proclamar e preservar

[154] "an envelope that delivers the message like mail, but as a physical object and its sensual medium".

[155] O conceito "hipermuseu" foi desenvolvido no âmbito no projeto *Beyond Matter* do ZKM, no qual participei enquanto *research fellow*. Daí resultou um ensaio intitulado "*Hypermuseum. The museum as an hyperobject*".

o valor e o passado históricos do museu, ao mesmo tempo que realça e incorpora todas as práticas artísticas, projetando-as bem como a ele próprio, no futuro, tal como toda a entidade híper o faz.[156]

Por fim, propõe-se pensar o conceito hipermuseu em consideração aos acontecimentos dos últimos anos. Se no início do séc. XXI, a entrada da tecnologia no campo da arte era ainda questionada, desde o ano de 2020 verificou-se a importância e a urgência da transição digital, isto é, das instituições se transferirem para os domínios digital e virtual. Eclodiu a pandemia global SARS-CoV-2, que constituiu um momento sem precedentes e cujos inúmeros obstáculos e interferências na sociedade, na vida, por todo o mundo, revelaram a necessidade da tecnologia para o desenvolvimento e a subsistência da arte e da cultura. Todas as instituições culturais e artísticas fecharam, desde os grandes museus às pequenas galerias e mesmo após a sua abertura o distanciamento social preveniu habituais visitas e encontros, constituindo profundos desafios. No entanto, foram estas circunstâncias de exceção que evidenciaram o quão eficiente é produzir, exibir, entregar e experienciar arte através do suporte da tecnologia, e como as instituições são capazes de se adaptar, estender e ampliar através da mesma.

[156] "the *hypermuseum* is non-local, massively distributed in time and space, not entirely visible and perceivable at once, and constituted by several layers through which it expresses and manifests itself. It is an entity that moves and transfers in a hybrid regime amid the physical and digital, the real and virtual, being transformative from material to immaterial as well as from visible to invisible. It does proclaim and preserve museum's historical value and past, while still highlighting and embodying all art practices, projecting those and itself into the future, as every *hyper* entity does." Babo, C. 2021

Reflexão final

O presente é marcado por condições tecnológicas digitais e virtuais, híbridas e híper. Têm vindo a dissolver-se as separações dicotómicas entre real e virtual, físico e digital, material e imaterial, tecnológico e humano, entre outras, face a uma *digital condition* (Kittler, 1996) e uma *virtual condition* (Nolasco-Rózsás, 2021) transformadoras do mundo. Em resultado, reconfiguram-se categorias e conceitos, formas e práticas, nos mais variados espaços, campos e disciplinas, designadamente, na arte. Nesta última, a Técnica e a Estética convergem, unem-se, inaugurando uma nova era.

Como se verificou ao longo desta Tese, os projetos artísticos que, através de recentes processos e instrumentos tecnológicos, criam novos objetos e universos, ou recuperam os do passado, como é o caso de *Immaterial Display*, revelam que, contrariamente ao que tende a considerar-se, o virtual não se trata de uma ilusão, ou da ausência de qualquer existência. É, pelo contrário, uma nova possibilidade do real.

Dentro deste preciso contexto, foi com ponderação que, na presente investigação, se empregaram os conceitos *pós-media* e *pós-medium*, tanto quanto, aliás, *pós-digital* e *pós-internet*. Especialmente no que diz respeito aos dois primeiros, reitere-se que os "pós" não implicam a rejeição dos media e do medium, nem declaram os seus "depois" enquanto momentos posteriores. Antes, e à semelhança do "fim da arte" em Hegel, que não constituía um efetivo final, trata-se de apontar para uma continuidade em que tudo se altera, redefine e redistribui de acordo com as novas conjunturas técnicas do mundo. Até porque, como propõe Bragança de Miranda (2011, p. 45), mais do que o "aumento do ciberespaço", observa-se uma (nova) determinação "ciberespacial do espaço da vida".

Testemunha-se, enfim, uma viragem tecnológica da arte, repercutida e refletida a diversos níveis, desde logo, na metamorfose do próprio objeto artístico. Como se analisou ao longo desta investigação, a transição das matérias e materialidades, específicas ao domínio da fisicalidade sólida, para as (aparentes) imaterialidades, retoma e reorienta o debate e a problematização dos conceitos "obra de arte" e "objeto artístico". Em suma, o digital inicia um processo de desmaterialização mediante o qual as formas e as coisas se transfiguram, sendo-lhes concedidas novas materialidades, com diferentes propriedades e potências.

Entende-se, inclusivamente, que a tecnologia é a matéria do objeto artístico dos novos media. Sublinhe-se, igualmente, que embora este último se concretize, manifeste e expresse em

contínuas transferências entre os universos real e virtual, e entre esferas de visibilidade e tangibilidade, inicia-se e consolida-se no universo físico. Donde, nesta investigação, ao invés de se admitir a ideia de "imaterialidade", favoreceu-se a conceção e a disseminação de uma "hipermaterialidade". Neste sentido, insiste-se no reconhecimento de que a inscrição da tecnologia nos objetos inicia uma *material turn* (viragem material), ou uma *materialistic turn* (viragem materialística).

Simultaneamente, sublinha-se a importância de observar e avaliar a obra de arte para além da sua materialidade. Ocorre que, tal como se verificou ao longo deste projeto doutoral, os objetos artísticos dos novos media digitais são densos, complexos, e as suas propriedades físicas somente constituem seus fragmentos. Perante este enquadramento, reforça-se a urgência de reconfigurar os quadros de análise da arte, notadamente a partir do entendimento de que as novas matérias (tecnológicas) implicam presenças e ausências, múltiplas dinâmicas temporais e espaciais e, sobretudo, sustentam-se e dão origem a novas materialidades, híbridas e híper. Foi, precisamente, mediante tal quadro de identificação que se consolidou, neste trabalho, a fundação teórica necessária para sugerir e expor um hiperobjeto artístico.

***

Durante a Formação Complementar realizada no ZKM | Hertz Lab, durante a qual se proporcionou integrar o projeto *Beyond Matter* (BM) na qualidade de *research fellow*, desenvolveu-se e consubstanciou-se a investigação doutoral, sobretudo as Segunda e Terceira Partes. Também daí resultaram pesquisas e a produção de conteúdo para o projeto BM, nomeadamente textos para a exposição *Matter, Non-Matter, Anti-Matter* e um ensaio para uma publicação BM | ZKM.

Ora, foi no decorrer desses dois trabalhos paralelos e complementares que se identificou que as novas configurações objetuais artísticas das tecnologias digitais e virtuais reúnem-se em *Immaterial Display* (ID). Nesta peça, concretizam-se novas possibilidades criativas e expositivas, o que a institui enquanto um excecional caso de estudo para desafios e, simultaneamente, respostas, relativos à curadoria dos novos media digitais. Dedicada a investigação à observação direta e à análise de dados da conceção, da programação e da exposição de ID, entendeu-se, igualmente, tratar-se de um hiperobjeto artístico, proposta apresentada e defendida na Terceira Parte desta Tese.

Tecem-se, ainda, três últimas considerações, reservadas a esta Reflexão Final na medida em que não se circunscrevem a ID, isto é, não lhe são exclusivas, mas, antes, serão comuns, transversais, aos hiperobjetos artísticos dos novos media digitais. É, contudo, a partir de ID que se enunciam.

Em primeiro lugar, ID é simbólica e, igualmente, esclarecedora, da problemática da imaterialidade, propondo uma metodologia do imaterial. Desde logo, consiste num objeto tão material quanto imaterial, que acede, imaterialmente, a dados imateriais que, por sua vez, foram, outrora, materiais. Ora, este evento, embora intrincado, é demonstrativo de que o imaterial não se sobrepõe ao material, nem vice-versa, mas antes, que os dois se encontram entrelaçados, em perpétuas ligação e interferência.

Aliás, ID dá corpo ao imaterial, facultando a fisicalidade sólida que se encontra (aparentemente) ausente nos tecnológicos digitais e virtuais. Portanto, em segundo lugar, atesta-se como o objeto digital "imaterial" tem um estatuto próprio, ou seja, não se trata de uma réplica de um físico ou de um "original" aos quais se agregam uma interatividade e/ou uma escala imersiva. Pelo contrário, o objeto emergente é uma entidade autónoma e ativa, como é próprio, precisamente, dos hiperobjetos.

Por último, enquanto hiperobjeto e interface de diferentes objetos, espaços, tempos e realidades, reflete as condições do mundo firmadas pelas novas tecnologias, nomeadamente, o contexto de redes e constelações dinâmicas e relacionais. ID é, pois, modelo das mais recentes possibilidades técnicas, onde se concretiza a diluição de várias dicotomias modernas, e em troca das quais se instituem novos quadros definidos por proximidades, relações e interatividades.

Sobre os hiperobjetos e, precisamente, tal como se verifica em ID, poderá ainda acrescentar-se que, embora híbridos e ambíguos, são, simultaneamente, informativos do funcionamento das novas tecnologias, contribuindo para a sua aproximação ao humano. Fazem-no, principalmente, motivando a integração do tecnológico no campo artístico, dando-lhe visibilidade e disponibilizando-o para a experimentação prática e a experiência estética. Com efeito, o exercício, a investigação e a exibição dos novos media na esfera da arte, desvendam e tornam acessíveis as "híper potências".

***

Dado que a investigação foi sobretudo animada pela inscrição do hiperobjeto artístico dos novos media digitais no campo da curadoria, e pelas perturbações que então se desencadeiam, daqui resulta a reflexão subsequente.

Em síntese, distinguiu-se e demonstrou-se de que modo as novas tecnologias constituem interferências e elementos disruptivos no campo institucional e museológico, sugerindo a reconfiguração deste último a vários níveis, a destacar, na prática da curadoria, no lugar do curador e no que constitui a exposição. Identificou-se serem igualmente afetados o artista e o espectador, especialmente este último, agora instigado a tornar-se cada vez mais autónomo, decisor e ativo.

Os novos media desafiam e destabilizam a autoridade e a centralidade do museu, também na medida em que transferem e localizam a arte, cada vez mais, para as redes digitais e a internet. Reclamam, enfim, por um museu sem paredes, enquadrado e adaptado às condições digitais e virtuais, tanto quanto aos desenvolvimentos da própria arte contemporânea. Um museu que, como defendido num momento final da Tese, é, também ele, híper.

Sendo os hiperobjetos artísticos dinâmicos, não lineares e redesenhando-se caso a caso, exigem soluções curatoriais tão híbridas, móveis e híper quanto eles próprios. Concluiu-se, a partir daqui, que se requerem modelos expositivos igualmente flexíveis e reconfiguráveis, nomeadamente de acordo com as particularidades individuais de cada obra, ou conjuntos de obras. Assinale-se, ademais, que, nesta investigação, no decurso do estudo da curadoria, especialmente da observação do seu trajeto ao longo do tempo, constatou-se que a própria prática impede a sua generalização. Justifique-se que a sua forma de operar varia não somente de acordo com os objetos sobre os quais se debruça, mas também consoante as condições e os espaços nos quais se concretiza, ocorrência que não é, com efeito, exclusiva aos novos media.

Tal como a arte, embora se encontre em permanente crise, a curadoria desenvolve-se. Não o faz, contudo, num percurso e progresso linear, idealização, como se viu, ultrapassada com a queda da Modernidade e do Modernismo, mas, pelo contrário, através de sucessivos obstáculos e das transformações que daí decorrem. Por conseguinte, não se trata, expressamente, da rejeição dos quadros expositivos e experienciais anteriores, mas, todavia, da criação e da fixação de novos, alternativos e adequados às mais recentes condições técnicas.

A partir daqui, como se aferiu também da análise das possibilidades híbridas e híper da exposição, permite-se a ampliação do campo da curadoria e a sua abertura para novos domínios, novas práticas e conquistas. Portanto, se por um lado, a curadoria enfrenta inéditos desafios e condicionalismos com os novos media, por outro lado, é também neles que encontra novas

possibilidades tanto práticas (nomeadamente expositivas e criativas), quanto teóricas e filosóficas. Isso mesmo foi atestado através dos principais estudos de caso desta Tese, *Les Immatériaux* e *Immaterial Display*, bem como noutras instâncias do projeto *Beyond Matter* e na exposição *Iconoclash*.

Infere-se, também, que este panorama contribui para uma coexistência mais democrática entre o curador, o artista, o espectador e o objeto. Tal democracia, à semelhança do contexto sociopolítico, permanece relativa e em tensão. No entanto, recorde-se, na medida em que os hiperobjetos, sobretudo enquanto autónomos e impossíveis de apreender, impedem o domínio e o controlo absolutos por parte do curador, da instituição e, mesmo, do próprio artista, exigem a reestruturação do sistema hierárquico institucional.

Donde, a democracia é, com efeito, incentivada e, em certos aspetos, solidificada pelas novas tecnologias. A destacar, cruzam-se e confundem-se mais do que outrora as funções e responsabilidades dos vários elementos que constituem o domínio artístico, evidenciando-se que todos são fundamentais para o funcionamento do sistema da arte. As próprias multiplicidade e hibridez da esfera artística contemporânea ilustram como tudo existe em dinâmica relacional, em interação e participação.

Posto isto, e embora se sublinhe a necessária reconfiguração da curadoria, especialmente dentro do contexto institucional, bem como o seu reposicionamento no campo artístico, apela-se a que a prática seja avaliada enquanto sistema próprio, ou mesmo infraestrutura, que conta com, depende e resulta de vários intervenientes.

Portanto, se de início se presumiu que se avistava o fim da autonomia da curadoria, ao longo do projeto doutoral, especialmente da observação direta e do trabalho desenvolvido no ZKM, após concluída a investigação constata-se que tal não ocorre. Não ignorando a emancipação dos hiperobjetos artísticos, nem a sua rejeição dos modelos e das normas habitualmente instituídos e praticados pelos museus, é o curador que concebe as exposições e determina de que modo se entregam as obras ao público. O mesmo se aplica aos quadros experienciais que, independentemente de propostos e instalados pelos objetos, são disponibilizados e ativados pelo curador.

Por conseguinte, a curadoria não perde a sua (relativa) autonomia, nem se subordina ao objeto, à tecnologia, ao artista ou ao espectador, pelo menos, não mais do que outrora, reiterando-se, uma vez mais, que sempre fora condicionada pelos sistemas institucionais e políticos. Especula-se, inclusivamente, que será no decorrer da abertura do campo artístico por parte do hiperobjeto, que a prática curatorial se liberta de circunscrições às quais fora outrora

sujeita, nomeadamente, delimitações espaciais e temporais. Portanto, poderá indicar-se que, ao usufruir da independência dos hiperobjetos, a própria curadoria torna-se mais ampla, diversificada, relacional, híbrida e híper.

Não obstante, enquanto prática institucional, controlada e definida por um determinado conjunto de padrões instituídos, sobretudo desde o Modernismo, a curadoria chega ao fim. Ergue-se, no seu lugar, uma prática que, embora mais dispersa e fragmentada, e operativa por meio da ação coletiva, conquista mais autonomia face à instituição. Constata-se, igualmente, que embora este contexto reforce o estado de crise da arte desencadeado pelas prévias ruturas e exacerbado pelas tecnologias digitais e virtuais, também se reverte, simultaneamente, em novos princípios. Ao contrário das vanguardas, tal como anuncia o próprio prefixo "híper", trata-se de apelar à conectividade, à junção, ao múltiplo e ao simultâneo.

Desvela-se, a partir daqui, um vasto e complexo domínio teórico e prático, que se anuncia perpetuar-se a par e de acordo com o próprio desenvolvimento tecnológico, donde, em contínua mutação e extensão, suscetível e propício a uma diversidade de problematizações, análises e debates. Um campo, no limite, sem fim, e que, como tal, incita à continuidade desta investigação.

Referências Bibliográficas

Adorno, T. (1970). *Teoria Estética.* Arte & Comunicação, 2008.

Adorno, T. (1967). *Prisms.* The MIT Press, 1997.

Adorno, T., Horkheimer, M. (1987). *Dialectic of Enlightenment, Philosophical Fragments.* Standford University Press, 2002.

Babo, C. (2020). Writing the History of the Future. *UMBIGO*, nº. 75, 124-129.

Babo, C. (2022). *Immaterial Display*. In *Booklet Matter, Non-Matter, Anti-Matter* (p.102).

Barranha, H., Henriques, J. (Eds.) (2021). *Art, Museums & Digital Cultures. Rethinking Change.* IHA / NOVA FCSH, MAAT.

Basu, P., Macdonald, S. (2007). Introduction: Experiments in Exhibition. In Macdonald, S., Basu, P. (Eds.), *Exhibition Experiments* (pp. 1-24). Blackwell Publishing.

Barranha, H., Henriques, J. (2021). Introduction: Rethinking Change in Art and Museums. In Barranha, H., Henriques, J. (Eds.), *Art, Museums & Digital Cultures. Rethinking Change.* (pp. 8-14). IHA / NOVA FCSH & MAAT.

Belting, H. (2007). Contemporary Art and the Museum in the Global Age. In Weibel, P., Buddensieg, A. (Eds.), *Contemporary Art and the Museum - A Global Perspective* (pp. 16-38). Hatje Cantz Verlag.

Belting, H (2013). The Plurality of Art Worlds and the New Museum. In Belting, H., Bishop, C. (2012). *Artificial Hells, Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso.

Bishop, C. (2013). *Radical Museology, or, What's 'Contemporary' in Museums of Contemporary Art*. Koening Books.

Benjamin, W. (1931). Pequena história da fotografia. In Barrento, J. (Ed.), *A Modernidade* (pp. 243-261). Assírio & Alvim, 2006.

Benjamin, W. (1935). A Obra de Arte na Época da Sua Possibilidade de Reprodução Técnica In Barrento, J. (Ed.) *A Modernidade* (pp. 207-242). Assírio & Alvim, 2006.

Benjamin, W. (1969). Charles Baudelaire. In Barrento, J. (Ed.), *A Modernidade* (pp. 9-149). Assírio & Alvim, 2006.

Benjamin, W. (1970). O Autor como Produtor. In Barrento, J. (Ed.), *A Modernidade* (pp. 271-293). Assírio & Alvim, 2006.

Birkett, W.B. (2012). To Infinity and Beyond: A Critique of the Aesthetic White Cube. *Theses*. Seton Hall University. https://scholarship.shu.edu/theses/209

Birnbaum, D., Wallenstein, S. (2019). *Spacing Philosophy: Lyotard and the Idea of the Exhibition.* Sternberg Press.

Bismarck, B. (2018). Constellations and Transpositions: On the Political Potential of Curatorial Practice. In Song, S. (Ed.), *The Curatorial Parallax. What Museums Do.* (pp. 129-140). National Museum of Modern and Contemporary Art.

Bolter, J., Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media.* The MIT Press, 2000.

Bourriaud, N. (1998). *Relational Aesthetics*. Les presses du reel, 2002.

Bourriaud, N. (2002). *Postproduction. Culture as Screenplay: How art reprograms the world*. Lukas & Sternberg.

Bounia, A., Eleni, M. (2015). Beyond the 'Virtual': Intangible Museographies and Collaborative Museum Experiences. In Barranha H., S.Martins, S. (Eds.), *Uncertain Spaces. Virtual configurations in contemporary art and museum.* (pp. 15-32). Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas – Nova.

Bragança de Miranda, J. (1994). *Analítica da Atualidade.* Veja.

Bragança de Miranda, J. (1995). *O fim do espetáculo.* http://www.bocc.ubi.pt/pag/miranda-fim-espectaculo.pdf

Bragança de Miranda, J. (1996). A Virtualização do Arquivo. In *Revista da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas*, nº. 9, 95–117.

Bragança de Miranda, J. (1997). *O Controlo do Virtual*, Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. http://bocc.ubi.pt/pag/miranda-controlo.html

Bragança de Miranda, J. (1998). *Da interactividade. Crítica da nova mimesis tecnológica* in Giannetti, Claúdia (Eds.), Ars Telemática. Relógio d'Água.

Bragança de Miranda, J. (2001). As Imagens no Início. *Lumina – Facom*/UFJF, V.4, 11-28. https://www.ufjf.br/facom/files/2013/03/R6-Bragança-HP.pdf

Bragança de Miranda, J. (2002). Da experiência dos espectros à espectralização da experiência. In *História e Verdade(s)* (pp. 41-84). Universidade de Coimbra.

Bragança de Miranda, J. (2006). *Queda sem fim*. Vega.

Bragança de Miranda, J. (2007). *Teoria da Cultura*. Nova Vega.

Bragança de Miranda, J. (2011). O Design como problema. In Maria Teresa Cruz (org.), *Novos Media Novas Práticas* (pp. 29-47). Nova Vega.

Bragança de Miranda, J. (2017). *Corpo e Imagem*. Nova Vega.

Bragança de Miranda, J. (2019). Fotografia e arqueologia do materialismo. In *Fundamento e Imersão* (pp. 95-146). Orfeu Negro.

Broeckmann, A., Hui, Y. (Ed.) (2015). *30 Years Les Immatériaux, Art Science Theory*. Hybrid Publishing Lab.

Brown, B. (2010). Materiality. In Hansen, M., Mitchell, W. (Eds.), *Critical Terms for Media Studies* (pp. 49-63). The University of Chicago Press.

Buddensieg, A., Weibel, P. (Eds.) *The Global Contemporary and the Rise of New Art Worlds* (pp. 246 – 254). ZKM, The MIT Press.

Burnham, J. (1975). *Beyond Modern Sculpture. The effects of science and technology on the sculpture of this century*. George Braziller.

Burnham, J. (1968). System Esthetics. *Art Forum,* 30-35.

Cameron, F. (2015). The Liquid Museum: New Institutional Ontologies for a Complex, Uncertain World. In Witcomb, A., Message, K. (Eds.), *The International Handbooks of Museum Studies,* Vol. 1: Museum Theory (pp. 345-361). Wiley-Blackwell.

Campanelli, V. (2010). *Web Aesthetics. How Digital Media Affect Culture and Society*. NAi Publishers.

Carvalhais, M. (2016). *Artificial Aesthetics: Creative Practices in Computational Art and Design*. Universidade do Porto Edições.

Chandler, J., Lippard, L. (1968). Dematerialization of Art. In Lippard, L., *Changing essays in art criticism* (pp. 255 – 276). Dutton, 1997.

Chaput, T. (1985). Les Immatériaux. Quand il s'agit d'autre chose. Un entretien avec Thierry Chaput. *CNAC Magazine*, nº. 27, 18-19.

Christie, I. (2012). A Disturbing Presence? Scenes from the History of Film in the Museum. In Vacche, A.D. (Ed.), *Film, Art, New Media: Museum Without Walls?* (pp. 241-255). Palgrave Macmillan.

Coltelli, G., Cossu, M (2013). *Duchamp Re-Made in Italy*, Electa.

Cook, S. (2008). Immateriality and its discontents. In Paul, C. (Ed.). *New Media in the White Cube and Beyond* (pp. 26-49). University of California Press.

Corrin, L. (2011). Mining the Museum: Artists look at Museums, Museums look at Themselves. In Globus, D. (Ed.) *Fred Wilson*, *A Critical Reader* (pp. 45-74). Reding House.

Costa, M. (2000). Pour une nouvelle esthétique, colóquio ISEA. http://lucdall.free.fr/workshops/IAV07/documents/nlle_esthetique_mario_costa.pdf

Couchot, E. (1995). Synthèse et simulations. L'autre image. In Poissant, L. (dir.), *Esthétique des Arts Mediatiques* (pp. 275-289). Presses de L'Université du Québec.

Couchot, E., Hillaire, N. (2003). *L'Art Numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Éditions Flammarion.

Couchot, E. (2015). L'Art Numerique, Des Annees soixante aux annees quatre-vingt, le point de vue d'un observacteur. https://www.olats.org/pionniers/memoirs/couchot/Couchot-ArtNumerique.pdf

Cramer, F. (2015). What's the 'Post-Digital'?. In Berry D., Dieter, M. (Eds.), *Postdigital Aesthetics. Art, Communication and Design* (pp. 12-26). Palgrave Macmillan London.

Crimp, D. (1993). *On the Museum's ruins*. Massachusetts Institute of Technology.

Crockett, C. (2018). *Derrida After the End of Writing, Political Theology and New Materialism*. Fordham University Press.

Cruz, M.T. (2011). A Ideologia da Interactividade para uma crítica da economia estética In Cruz, M.T. (org.) (2011). *Novos Media Novas Práticas* (pp. 72-79). Nova Veja.

Cruz, M.T. (2016). Arte e Mediação, *Medium/Pós-Medium Oscilações na Arte Contemporânea. ARTis On*, nº. 4.

Danto, A. (1924). *What Art is*. Yale University Press, 2013.

Daniels, D., Friedling, R. (2005). *Medien Kunst Netz 1.* Springer Wien New York.

Debord, G. (1967). *A sociedade do espectáculo*. Antígona, 2010.

Dekker, A. (2021). The Art and Care of Online Curating. In Barranha, H., Henriques, J. (Eds.), *Art, Museums & Digital Cultures. Rethinking Change* (pp. 41-51). IHA / NOVA FCSH, MAAT.

Deseriis, M. Marano, G. (2003) *NET.ART L'arte della connessione*. Shake Edizione Underground.

Dewey, J. (1915). *L'art comme expérience*. Collection Folio Essais, nº. 534. Gallimard.

Dietz, S. (1998). Curating (on) the Web. https://archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html#bearman_f

Dietz, S. (2003). *Interfacing the Digital*, Museums and the Web. www.archimuse.com/mw2003/papers/dietz/dietz.html

Di Monte, M. (2013). Marcel Duchamp: Le Cose, Lo seguardo e il feitcismo In Coltelli, G., Cossu, M. (Eds), *Duchamp Re-Made in Italy* (pp. 177-185). Electa.

Duchamp, M., Charbonnier, G. (1961). *Marcel Duchamp entretien avec Georges Charbonnier*. https://www.youtube.com/watch?v=1gNqeNNPkOs

Duchamp, M. (1961) *The Creative Act,* Lecture at the Museum of Modern Art, New York. http://www.fiammascura.com/Duchamp.pdf

Duhem, L. (2010). Introduction a la techno-esthetique.

Duve, T. (1996). *Kant after Duchamp*. October Books.

Eco, U. (1962). *L'oeuvre ouverte*. Seuil, 1965.

Eco, U., Migiel, M (1998). An Ars Oblivionalis? Forget it!, *PMLA*, 103, nº. 3, 254-61. doi: 10.2307/462374

Economou, M. (2015). Heritage in the Digital Age. In Logan, W., Craith, M.N., Kockel.U. (Eds.) *A Companion to Heritage Studies* (pp. 215-228). Wiley Blackwell.

Falguières, P. (2017). Institution, Invention, Possibility In O'Neill, P., Steeds, L., Wilson, M. (Eds.), *How Institutions Think: Between Contemporary Art and Curatorial Discourse.* LUMA Foundation and The Center for Curatorial Studies, Bard College, The MIT Press.

Filipovic, E. (2017). (Ed.) *The Artist as Curator, an anthology.* Mousse Mag Publishing.

Fischer, H. (2020). Collections Entail Responsibilities. Notes on a Global Institution In Cimorelli, D. (dir.) *The Aura in the Age of Digital Materiality. Rethinking Preservation in the Shadow of an Uncertain Future* (pp. 77-91). Silvana Editoriale.

Flusser, V. (1984). Exile and Creativity. In Ströhl, A. (Ed.), *Writings Vilém Flusser* (pp. 104-109.) University of Minnesota Press, 2020.

Flusser, V. (1990). Habit. In Ströhl, A. (Ed.), *Writings Vilém Flusser* (pp. 51-58). University of Minnesota Press, 2020.

Flusser, V. (1991). Change of Paradigms In Ströhl, A. (Ed.), *Writings Vilém Flusser* (pp. 85-90). University of Minnesota Press, 2020.

Flusser, V. (1996). Digital Apparition. In Druckrey, T (Ed.), *Electronic Culture. Technology and visual representation* (pp. 242-245). Aperture.

Foster, H. (2015). *Bad New Days, Art, Criticism, Emergency*. Verso books.

Foster, H. (1996). The Archive without Museums, *October Magazine*, vol.7, 97-119.

Foster, H. (1996b). The Return of the Real, The Avant-Garde at the End of the Century. October Book. The MIT Press.

Foucault, M. (1972). *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*. traduzido por A. M. Sheridan Smith. Harper & Row.

Foucault, M. (1969). *A Arqueologia do Saber*. Edições 70, 2016.

Fried, M. (1967). Art and objecthood. In Battecook, G. (Ed.), *Minimal art: a critical anthology* (pp. 116-147). University of California Press.

Gabrys, J. (2011). *Digital Rubbish*. The University of Michigan Press.

Gamboni, D. (2002). Image to Destroy, Indestructible Image. In Latour, B., Weibel, P. (Eds.), *Iconoclash - Beyond the Image wars in science, religion and art* (pp. 88-138). ZKM, Engelhardt & Bauer.

Gere, C. (2002). *Digital Culture*. Reaktion Books, 2008.

Gere, C. (2008). New Media Art and the Gallery. In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond* (pp. 13-25). University of California Press.

Genette, G. (1994). *L'oeuvre d'art, immanence et transcendence*. Seuil.

Graham, B. (2005). Taxonomies Of New Media Art; Real World Namings. In Trant, J., Bearman, D. (Eds.), *Museums and the Web 2005: Proceedings*. *Archives & Museum Informatics*. http://www.archimuse.com/mw2005/papers/graham/graham.html

Graham, B., Cook, S. (2010). *Rethinking Curating, Art after New Media*. The MIT Press.

Grba, D. (2021). Immaterial Desires: Cultural Integration of Experimented Digital Art. In Barranha, H., Henriques, J. (Eds.), *Art, Museums & Digital Cultures. Rethinking Change.* (pp. 64-79). IHA / NOVA FCSH & MAAT.

Greenberg, C. (1909). *Art and Culture, critical essays.* Beacon Press, 1989.

Groys, B. (2008). *Art Power.* The MIT Press.

Groys, B. (2009). A genealogy of Participatory Art In Friedling, R., Groys, B., Atking, R., Manovich, L., *The Art of Participation to now* (pp. 18-31). Thames and Hudson

Groys, B. (2009). Comrades of time, *e-flux journal,* nº. 11.

Groys, B. (2002). Iconoclasm as an Artistic Device / Iconoclastic strategies In Film. In Latour, B., Weibel, P. (Eds.) *Iconoclash - Beyond the Image wars in science, religion and art* (pp. 282-295). ZKM, Engelhardt & Bauer.

Groys, B. (2019). The Cold War Between the Medium and The Message: Western Modernism vs. Socialist Realism. *e-flux journal,* nº. 104.

Guattari, F. (1990). Vers une ere post media. *Chimeres Revue*. https://www.revue-chimeres.fr/Felix-Guattari-Vers-une-ere-post-media-octobre-novembre-1990-Terminal-No-51

Hansen, M. (2004). New Philosophy for New Media. The MIT Press.

Hansen, M. (2006). *Theory, Culture, Society.* https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/026327640602300256

Hansen, M. (2010). New Media. In B.N. Hansen, M., Mitchell, W. (Eds.), *Critical Terms for Media Studies* (pp. 172-185). The University of Chicago Press.

Hansen, M., Mitchell, W. (Eds.) (2010). *Critical Terms for Media Studies*. The University of Chicago Press.

Harman, G. (1968). Tool-being: Heidegger and the metaphysics of objects. Open Court, 2002.

Harman, G. (2011) *The Quadruple Object*. Zero.

Harman, G. (2013). The Object Strikes back: An interview with Graham Harman, by Lucy Kimbell, *Design and Culture 5.*

Harman, G (2015). *What's an Object?.* Moderna Museet

Harman, G. (2016) Materialism is not the solution. On Matter, Form and Mimesis. In *The Nordic Journal of Aesthetics* n47, 94-110.

Harman, G (2015). Morton's Hyperobjects and the Anthropocene, *Lecture Dark Ecology*. https://www.youtube.com/watch?v=Id4FF7JO2wU

Harman, G. (2016). *Immaterialism. Objects and Social Theory*. Polity Press.

Hayles, N. K. (2010). Cybernetics. In Hansen, M., Mitchell, W. (Eds). *Critical Terms for Media Studies* (pp. 145-156). The University of Chicago Press.

Hegel, F. (1818). *Introductory Lectures On Aesthetics*. Penguin Books, 1993.

Heinich, N. (2009). Les Immatériaux Revisited: Innovation, *Landmark Exhibitions Issue, Tate Papers*, nº. 12, 2021.

Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology and Other Essays.* Garland Publishing, Inc.

Henning, M. (2007). Legibility and Affect: Museums as New Media. In Macdonald, S., Basu, P. (Eds.), *Exhibition Experiments* (pp. 25-46). Blackwell Publishing.

Himmelsbach (2020). Presenting, Mediating, and Collecting Media Art at Hek, House of Electronic Arts Basel In Richter, D., Steward, P. (Eds.) *Curating the Digital*, *On Curating*, Issue 45, 29-42.

Hooper- Greenhill, E. (1992). Museums and the Shaping of Knowledge. Routledge.

Huberman, A. (2017). *Raid the Icebox I, with Andy Warhol*, *1969*. In Filipovic, E. (Ed.), *The Artist as Curator, an anthology* (pp. 87-104). Mousse Publishing, Koening Booka.

Hudek, A. (2009). From Over to Sub-Exposure: The Anamnesis of Les Immatériaux. *Landmark Exhibitions Issue, Tate Papers*, nº. 12, 2021.

Hui, Y., Broeckmann, A. (Eds.) (2015). *30 Years After Les Immatériaux: Art, Science and Theory*. Meson Press.

Hui, Y. (2021). Exhibiting and Sensibilizing: Recontextualizing Les Immatériaux. In Garcia, T., Normand, V. (Eds.), *Theatre, Garden, Bestiary, A Materialist History of Exhibitions* (pp. 235-244). Sternberg Press.

Ihde, D. (2009). *Post Phenomenology and Technoscience*. lecture at The Peking Lectures. University of New York Press.

Ihde, D. (2015). Preface: Positioning Postphenomenology. In Rosenberg, R., Verbeek, P. (Eds.), *Postphenomenological Investigations, Essays on Human - Technology Relations* (pp. vii-xvi). Lexington Books.

Jameson, F. (1989). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism.* Duke University Press, 1992.

Jauss, H. R. (1972). *Pour une esthétique de la réception*. Gallimard, 1978.

Judd, D. (1965). *Specific Objects*. ArtsYearbook.

Kiran, A.H. (2015). Four Dimensions of Technological Mediation. In Rosenberg R., Verbeek P. (Eds.), *Postphenomenological Investigations, Essays on Human - Technology Relations* (pp. 123-140). Lexington Books.

Kittler, F. (1986) *Gramophone, Film, Typewriter.* Standford University Press, 1999.

Kittler, F. (1996). Museums in the Digital Frontier. In Hanhardt, J. (Ed.), *The End(s) of the Museum* (pp. 67-80). Fondacion Antoni Tapies.

Kittler, F (2009). Towards an Ontology of Media, *Theory, Culture &* Society, vol.26, issue 2-3, 23-31.

Kittler, F. (2011). Programação_Design. In Cruz, M. T. (Org.), *Novos Media Novas Práticas* (pp.9-19). Nova Veja.

Klotz, H. (1992). *The Center for Art and Media Technology Karlsruhe*. ZKM.

Kosuth, J. (1969). Art after Philosophy and After. Gabriele Guercio (Eds). The MIT Press, 1991.

Krauss, R. (1979). Sculpture in the expanded field. *October Magazine,* vol.8, 30-44.

Krauss, R. (1985). The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths. The MIT Press, 1986.

Krauss, R. (1990). The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum. *October Magazine*, 3-17. http://www.jstor.org/stable/778666

Krauss, R. (1996). Postmodernism's museum without walls. In Ferguson, B.W., Greenberg, R., Nairne, S. (Eds.), *Thinking about Exhibitions* (pp. 241-245). Routledge.

Krauss, R. (1999b). *A Voyage to the North Sea: Art of the Post-medium Condition*. Thames & Hudson.

Krauss, R. (1999). Reinventing the Medium, *Angelus Novus: Perspectives on Walter Benjamin, Critical Inquiry*, vol.25, nº. 2, 289-305.

Krysa, J. (2006). *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems. (Data Browser).* Autonomedia.

Krysa, J. (2008). Distributed Curating and Immateriality. In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond, Curatorial Models for Digital Art* (pp. 87–105). University Presses of California.

Latour, B. (1991). *We have never been moderns.* Harvard University Press, 1993.

Latour, B., Weibel, P. (Eds.) (2002). *Iconoclash Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art*. ZKM, Engelhardt & Bauer.

Latour, B. (2002). What is Iconoclash? Or is there a world beyond the image wars? In Latour, B., Weibel, P. (Eds.), *Iconoclash Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art* (pp. 14-37). ZKM, Engelhardt & Bauer.

Latour, B. (2007). Can we get our materialism back, please?, *The History of Science Society*, 138-142.

Latour, B., Weibel, P. (2007). Experimenting with Representation. In Macdonald, S., Basu, P. (Eds.), *Exhibition Experiments* (pp. 94-108). Blackwell Publishing.

Latour, B. (2016). Procedure 5, Innovation not hype. In Latour, B. (Ed.) *Reset Modernity!* (pp. 305-309). ZKM, The MIT Press.

Latour, B., Weibel, P. (2020a). The migration of the aura, or how to explore the original through its facsimiles. In Béliard, N, Damone, G., Fornaciari, G., Lowe, A., Mitchell, E., Tomassini, T. (Eds), *The Aura in the Age of Digital Materiality* (pp. 33-41). Silvana Editoriale.

Latour, B., Weibel, P. (2020b). *BEYOND MATTER: A Return of History. A Talk with Peter Weibel and Bruno Latour,* by Lívia Nolasco-Rózsás. https://zkm.de/en/media/video/beyond-matter-a-return-of-history

Lazzarato, M. (1996) *Immaterial Labour*. https://www.e-flux.com/legacy/2013/05/2.-Maurizio-Lazzarato-Immaterial-Labor.pdf?b8c429

Lippard, L. (1971). *Changing essays in art criticism.* E. P. Dutton.

Lippard, L. (Ed.) (1973). *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*. University of California Press, 1997.

Lovink, G. (2005). New Media, Art and Science. In McQuire, S., Papapstergiadis, N. (Eds.), *Empires, Ruins + Networks.* University of Melbourne Press.

Lovink, G. (2007). New Media Arts at the Crossroads. *Lecture ARGOS (Art After Institutions)*. https://www.diagonalthoughts.com/?p=204

Lowe, A., Latour, B. (2020). The Migration of the Aura, of how to explore the original through its facsimiles. In Cimorelli, D. (dir.), *The Aura in the Age of Digital Materiality. Rethinking Preservation in the Shadow of an Uncertain Future* (pp. 33-41). Silvana Editoriale.

Lyotard, J. (1979). *La Condition Postmoderne.* Les Éditions de Minuit, 2016.

Lyotard, J. (1983). *Les Immatériaux*. https://ahd-3903-a.info/wp-content/uploads/2020/01/Lyotard_Immateriaux_1-1.pdf

Lyotard, J. (1984). After Six Months of Work... (1984). In Hui, Y., Broeckmann A. (Eds.), *30 Years After Les Immatériaux: Art, Science and Theory.* Meson Press, 2015.

Lyotard, J-F, Thierry, C. (dir.) (1985). *Les Immáteriaux, Volume 1: Epreuves d'écriture*. Paris: Editions Centre Georges Pompidou.

Lyotard, J-F, Thierry, C. (dir.) (1985). *Les Immáteriaux, Volume 2: Albume et Inventaire*. Editions Centre Georges Pompidou.

Lyotard, J. (1985). La raison des épreuves, Épreuves d'Ecriture, 6-7.

Lyotard, J. (1985b). Petit Journal.

Lyotard, J. (1985c). Les Immatériaux, un entretien avec Jean-François Lyotard, *CNAC Magazine*, nº. 26, 12-16.

Lyotard, J. (1985d). Philosophie in the Diaspora - Conversation between Jacques Derrida and Jean-François Lyotard, *Jean-François Lyotard mit anderen Immaterialität und Postmoderne.*

Lyotard (1985e). Les Immatériaux: A Conversation with Jean-François Lyotard and Bernard Blistène. https://www.art-agenda.com/criticism/235949/les-immatriaux-a-conversation-with-jean-franois-lyotard-and-bernard-blistne

Lyotard, J. (1991). *The Inhuman: Reflections on Time*. Stanford University Press.

Malraux, A. (1974). *The Voices of Silence.* Paladin.

Macel, C. (2012). Rooms for Thought. *The Exhibitionist, Journal on Exhibition Making,* nº. 5, 40-43.

Manovich, L. (1996). The Death of the Computer Art. *Rhizome*. https://rhizome.org/community/41703/

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.

Manovich, L. (2001b). Post-media Aesthetics*, (Dis)locations. Zentrum für Kunst and Medientechnologie (ZKM)*, DVD-ROM. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz.

Manovich, L. (2009). Art After Web 2.0. In R. Friedling (Ed.), *The art of participation: 1950 to now* (pp. 67-79). San Francisco Museum of Modern Art.

Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury.

Manovich, L. (2017). Cultural Data, Possibilities and limitations of the digital data universe. In Grau, O, Coones, W., Rühse, V. (Eds.), *Museum and Archive on the Move. Changing Cultural Institutions in the Digital Era* (pp. 259-276). De Gruyter.

Martinon, J.P. (2013). *The Curatorial, A Philosophy of Curating*, Bloomsbury.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The extensions of the man*. McGraw-Hill.

Moens, B. (2018). Aesthetic Experience in Virtual Museums: A Postphenomenological Perspective Studies, *Digital Heritage*, nº. 1, vol.2, 68 -79.

Morris, S. (2001). Museums & New Media Art, The Rockefeller Foundation.

Morris, R. (1966). Notes on Sculpture. *ArtForum.* https://www.artforum.com/print/196602/notes-on-sculpture-36866

Morton, T. (2010) *The Ecological Thought*. Harvard University Press.

Morton, T. (2011). Here Comes Everything, The Promise of Object-Oriented Ontology, *Qui Parle*, vol.19, nº. 2, 163-188.

Morton, T (2011b). Sublime Objects. In Austin, M., Ennis, P.J., Girani, F., Gokey, T. (Eds.), *Speculations II* (pp. 207-227). Punctum Books.

Morton, T. (2012) Art in the Age of Asymmetry: Hegel, Objects, Aesthetics. In Demers, J., Wong M-S., (Eds.), *Aesthetics After Hegel, Evental Aesthetics*, vol.1, 121-140.

Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. University of Minnesota Press.

Morton, T. (2022). *Spacecraft*. Bloomsbury.

Nelson, T.H. (1965). Complex information processing: a file structure for the complex, the changing and the indeterminate, *ACM '65 Proceedings of the 1965 20th national conference*, *New York: Association for Computer Machinery,* 84-100. https://dl.acm.org/doi/10.1145/800197.806036

Nolasco-Rószás, L. (2020). *Peter Weibel, Bruno Latour: »BEYOND MATTER: A Return of History«* (2020). *A talk with Peter Weibel and Bruno Latour.* https://zkm.de/en/media/video/beyond-matter-a-return-of-history

Nolasco-Rószás, L. (2021). *Lívia Nolasco Rózsás, beyond matter & the museums of the future*. https://www.clotmag.com/interviews/livia-nolasco-rozsas-beyond-matter-and-the-museums-of-the-future

Nolasco-Rószás, L., Hofmann, Y. (2021). The Museum as a Cognitive System of Human and Non-Human Actors, *The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture*, nº. 3, 1–15. doi: 10.35074/GJ.2021.87.92.003

O'Doherty, B. (1976). *Inside the White Cube. The ideology of the Gallery Space.* The Lapis Press, 1986.

Oliveira, J. (2021). Computer-Art in Portugal? A short History of Related Exhibitions and Art Criticism in the 1970s. In Barranha, H., Henriques, J. (Eds.), *Art, Museums & Digital Cultures. Rethinking Change.* (pp. 95-106). IHA / NOVA FCSH & MAAT.

O'Neill, P. (2007). *The culture of curating and the Curating of Culture(s): the development of contemporary curatorial discourse in Europe and North America since 1987*. Middlesex University. http://eprints.mdx.ac.uk/10763/

O'Neill, P., Wilson, M. (Eds.). (2010). *Curating and the Educational Turn.* Open Editions.

O'Neill, P. (2012) *The culture of curating and the Curating of Culture(s).* The MIT Press.

O'Neill, P., Wilson, M. (2015) *Curating Research*, Open Editions.

O'Neill, P. (2018). Exhibitions as Curatorial Readymade Forms of Escape. In Song, S. (Ed.), *The Curatorial Parallax* (pp. 143-155). National Museum of Modern and Contemporary Art.

Paul, C. (2002). Collaborative Curatorial Models and Public Curation, *Switch* 17. http://switch.sjsu.edu/archive/nextswitch/switch_engine/front/front.php%3Fartc=70.html

Paul, C. (2003). *Digital Art.* Thames & Hudson, 2015.

Paul, C. (2007). *Not just Art, from Media Art to Artware*. http://dunadigital.com/aminima/2007/07/10/not-just-art-from-media-art-to-artware/

Paul, C. (2008). Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond. In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond* (pp. 53-75). University of California Press.

Paul, C. (2011). The myth of immateriality - Presenting new media art. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research,* nº. 10, 167-172.

Paul, C. (2015). From Immateriality to Neomateriality: Art and the conditions of Digital Materiality. *ISEA2015: 21st International Symposium on Electronic Art,* 552-555. http://www.isea-archives.org/docs/2015/proceedings/ISEA2015_proceedings.pdf

Paul, C. (2020). Digital Art Now: Histories of (Im)materilities, *International Journal for Digital Art History,* vol.5, 2.2-2.11. https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/dah/article/view/75504/69160

Penz, F. (2012). Museums as Laboratories of Change: The Case for the Moving Image. In Vacche, A.D. (Ed.), *Film, Art, New Media: Museum Without Walls?* (pp. 278-300). Palgrave Macmillan

Perry, D. (2021). Critical Digital: Museums and their Post Digital Circumstances. In Barranha, H., Henriques, J. (Eds.), *Art, Museums & Digital Cultures. Rethinking Change.* (16-26). IHA / NOVA FCSH & MAAT.

Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. LINK Editions.

Rancière, J. (2000). *The Politics of Aesthetics*. Continuum, 2004.

Rancière, J. (2004). *Aesthetics and its discontents*. Polity Press, Cambridge, 2009.

Rancière, J. (2005). *A partilha do sensível*. Editora 34, 2009.

Rajchman, J. (2009) Les Immatériaux or How to Construct the History of Exhibitions: Landmark Exhibitions Issue', *Tate Papers,* nº. 12. https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/12/les-immateriaux-or-how-to-construct-the-history-of-exhibitions

Rancière, J. (2010). *Le spectateur émancipé*. La Fabrique éditions.

Rosen, M., Weibel P., Fritz, D., Gattin, M. (Eds.). (2001). *A Little-Known story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in Art: New Tendencies and Bit International, 1961-1973.* ZKM, The MIT Press.

Ross, D. (1999). Net Art in the Age of Digital Reproduction, *Camerawork*, nº. 26. http://www.stunned.org/ross.htm

Serexhe, B. (2013). *Preservation of Digital Art: Theory and Practice, The project digital art conservation*. Ambra V, ZKM.

Shaw, J. (1990). Virtual World Voyage. In Duquet, A.; Klotz, H.; Weibel, P., (Eds.), *Jeffrey Shaw – a user's manuel ein Gebrauchsanweisung. From Expanded Cinema to Virtual Reality* (pp.150-152). Edition ZKM, Cantz, 1997.

Shaw, J. (1992). Modalities of Interactivity and Virtuality. In Duquet, A.; Klotz, H.; Weibel, P., (Eds.), *Jeffrey Shaw – a user's manuel ein Gebrauchsanweisung. From Expanded Cinema to Virtual Reality* (pp. 53-54). Edition ZKM, Cantz, 1997.

Shaw, J. (1995). The Dis-Embodied Re-Embodied Body. In Duquet, A.; Klotz, H.; Weibel, P., (Eds.), *Jeffrey Shaw – a user's manuel ein Gebrauchsanweisung. From Expanded Cinema to Virtual Reality* (pp. 55-58). Edition ZKM, Cantz, 1997.

Shiner, L. (2001). *The Invention of Art: a Cultural History*. The University of Chicago Press.

Simon, N. (2010). The Participatory Museum. http://www.participatorymuseum.org

Simondon, G. (1989) *Du mode d'existance des objets techniques*. Aubier-Montaigne.

Skurvida, S. (2017). John Cage, Rolywholyover A Circus. In Filipovic, E. (Ed.), *The Artist as Curator, an anthology* (pp. 229-245). Mousse Magazine and Publishing.

Smits, R., Smite, R. (2015). Save as? Rethinking Representation of Media Art – From Source Code to Stage Production. In Smite, R., Smits, R., Manovich, L. (Eds.), *Data Drift- Archiving Media and Data Art in the 21st Century Acoustic Space* (pp. 21-28). Rixc Publishing.

Smith, T. (2001). Questionnaire on The Contemporary, *October Magazine*, 47-54.

Smith, T. (2009). *What is Contemporary Art*. The University of Chicago Press.

Smith, T. (2012). *Thinking Contemporary Curating*. Independent Curators Internacional.

Spampinato, F. (2015). *Tabula Rasa, A Diachronic Approach to Emptiness in Visual Arts*, *Mould,* 110-119.

Steyerl, H. (2012). The Wretched of the Screen, *e-flux journal.* Sternberg Press.

Stiegler, B. (2008). *L'Économie de L'Hypermatériel et Psychopouvoir*. Mille et une nuits.

Stiegler, B. (2018). *On the Need for a Hyper-Materialist Epistemology*, Nanjing University. https://www.academia.edu/36553634/Bernard_Stiegler_On_the_Need_for_a_Hyper-Materialist_Epistemology_2018_

Storr, R. (2010). Show and Tell. In Marincola, P. (Ed.), *Questions of Practice: What Makes a Great Exhibition)?.* Reaktion Books Ltd.

Subrizi, C. (2013). Effetti Duchamp: Casi Italiani per ripensare la storia. In Coltelli, G., Cossu, M. (Eds), *Duchamp Re-Made in Italy* (pp. 149-171). Electa.

Santos, D. (2014). *A Reinvenção do real, curadoria e arte contemporânea no Museu do Neo-Realismo*. Documenta.

Szope, D. (2015). Writing as a Primal Medium: The Early Work of Media Artist Peter Weibel In Scheffer B., Stenzer, C., Weibel P., Zehle S. (Eds.), *TYPEMOTION, Type as Image in Motion* (pp. 123-129). ZKM.

Ulrich Obrist, H. (2009). *A Brief History of Curating*. Les Presses du reel.

Ulrich Obrist, H. (2010). After the Moderns, the Immaterials. In Hoffman, J (Ed.), *The Exhibitionist / Journal on Exhibition Making*, nº. 5, 12-15.

Ulrich Obrist, H. (2014). *Ways of Curating*. Penguim Random House.

Van Oost, O. (2012). Living lab methodology in museum studies: an exploration, *Proceedings of DREAMS Conference: The Transformative Museum*, Roskilde University, 482-493.

Verwoert, J. (2010) Control I'm Here: A Call for the Free Use of the Means of Producing Communication. In O'Neill, P., Wilson, M. (Eds.), *Curating and the Educational Turn* (pp. 23-31). Open Editions.

Vierkant, A. (2010). The Image Object Post-Internet. https://jstchillInorg/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf

Walsh, V. (2018). Situated research: curating technology, and the future. In Song, S. (Ed.), *The Curatorial Parallax. What Museums Do* (pp. 107-125). National Museum of Modern and Contemporary Art.

Weibel, P. (2001). Digital Art: Intrusion or Inclusion? In Rosen, M., Weibel P., Fritz, D., Gattin, M. (Eds.), *A Little-Known story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in Art: New Tendencies and Bit International, 1961-1973* (pp. 43-48). ZKM, The MIT Press.

Weibel, P. (2002). An End to the End of Art?? On the Iconoclasm of Modern Art In Latour, B., Weibel, P. (Eds.), *Iconoclash - Beyond the Image wars in science, religion and art.* (pp. 589-672). ZKM, Engelhardt & Bauer.

Weibel, P. (2005). The Post-Medial Condition, *Arte ConTexto,* nº. 6, 11-15. https://www.ocopy.net/2017/01/18/peter-weibel-the-post-medial-condition-2005/

Weibel, P. (2009). New Protagonists and Alliances in 21st century art in Søndergaard, M., Jacobsen, M. (Eds.) *Re_Action: The digital Archive Experience. Renegotiating the competence of the Archive and the (Art)Museum in the 21st century* (pp. 18-24). Aalborg University.

Weibel, P. (2013). Globalization and Contemporary Art. In Belting, H., Buddensieg, A., Weibel, P. (Eds.) (2013). *The Global Contemporary and the Rise of New Art Worlds* (pp.20-27). ZKM, The MIT Press.

Weibel, P. (2016). For another reset: renaissance 2.0 In Latour, B (Ed.), *reset Modernity!* (pp. 516-541). The MIT Press.

Weibel, P. (2020). Peter Weibel, Bruno Latour: »BEYOND MATTER: A Return of History« (2020). A talk with Peter Weibel and Bruno Latour. https://zkm.de/en/media/video/beyond-matter-a-return-of-history

Wolf, J.P.M. (2017). Beyond Immersion: Absorption, Saturation, and Overflow in the Building of Imaginary Worlds. In M. Boni (Ed.), *World Building* (pp. 204–214). Amsterdam University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctt1zkjz0m.14

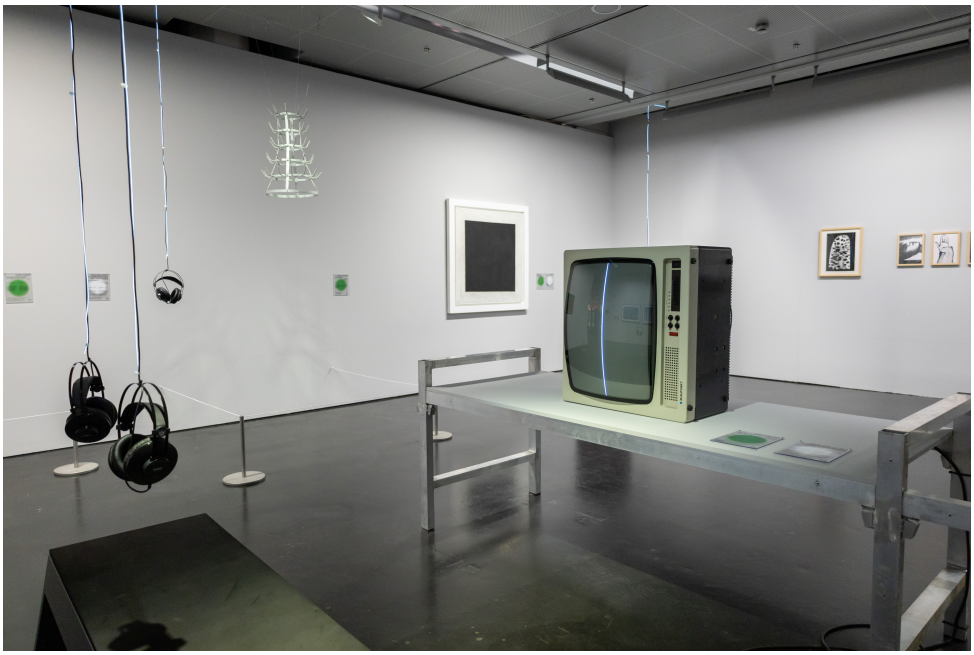
Wollheim, R. (1980). *A arte e seus objetos.* Martins Fontes, 1994.

Anexos

Anexo 1



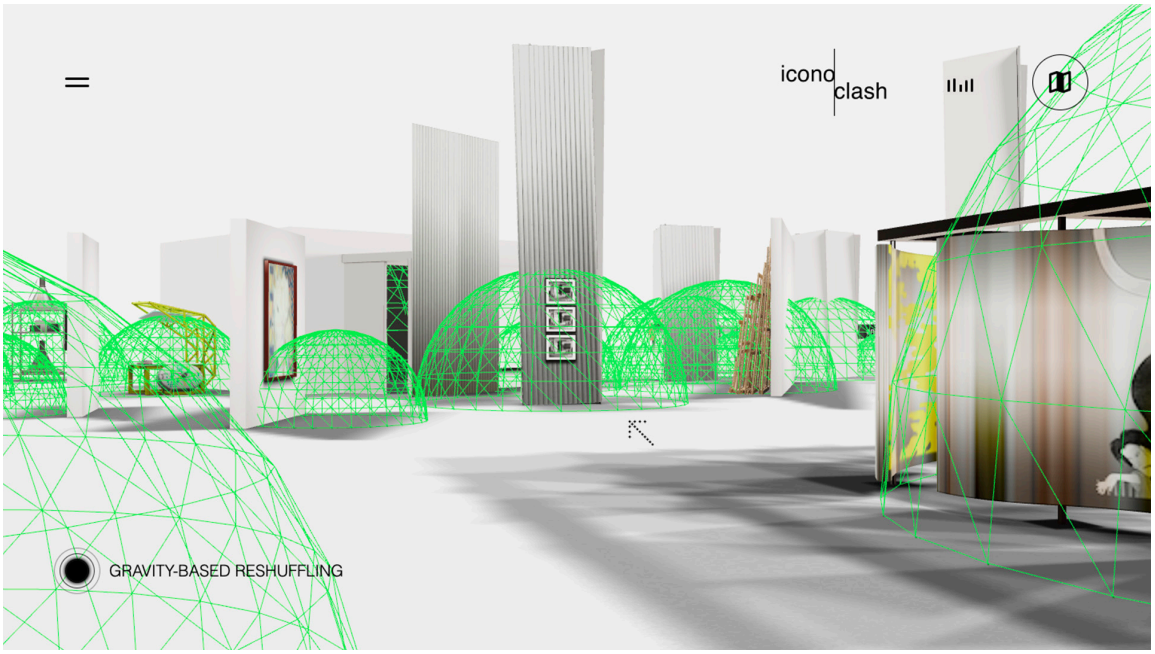






Matter. Non-Matter. Anti-Matter. Past Exhibitions as Digital Experiences, ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, 2022 © ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe; Photo: Esteban Gutiérrez-Jiménez

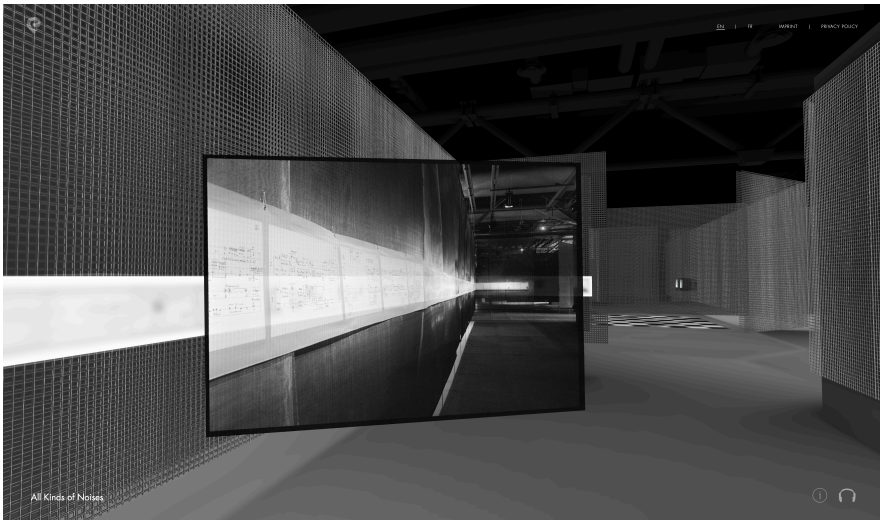
Anexo 2

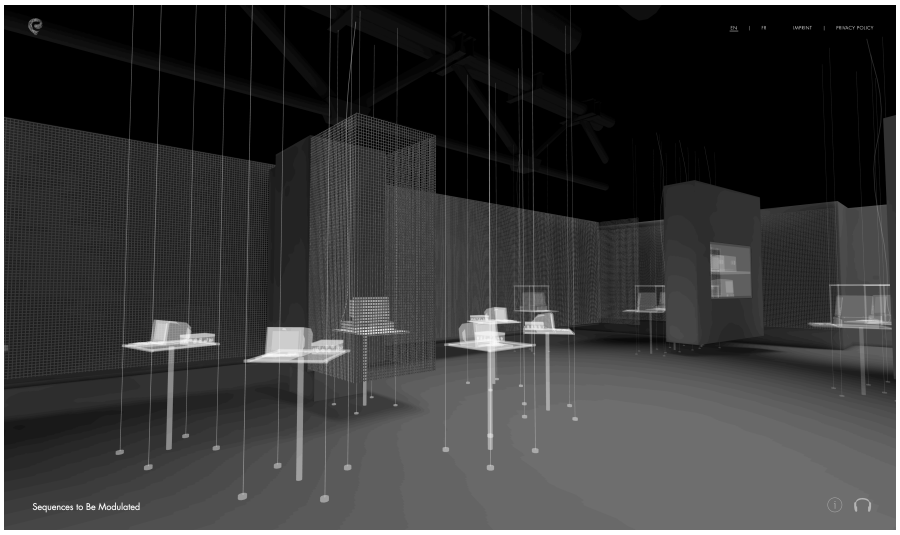


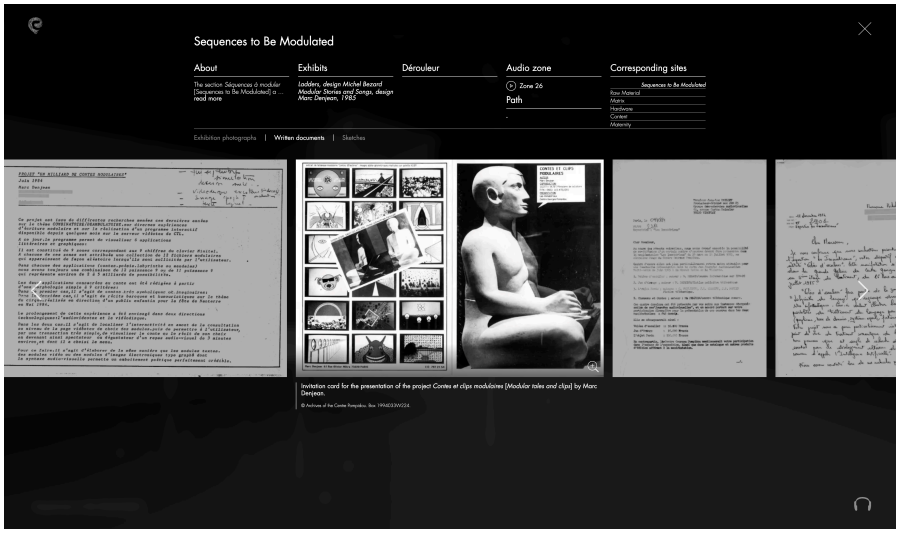


Iconoclash as Digital Experience, Screenshot. © ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe; Development: Netzbewegung, Matthias Heckel; Design advisor: Schroeder Rauch

Anexo 3







Les Immatériaux: A Virtual Exhibition, Screenshot. © Centre Pompidou, Paris; Development: Netzbewegung, Matthias Heckel; Design: Niklas Alenius, Edoardo Piroddi

Outubro 2023