

# Anais do XXX Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte

Arte > Obra > Fluxos

Local: Museu Nacional de Belas Artes,  
Rio de Janeiro,  
Museu Imperial, Petrópolis, RJ  
Data: 19 a 23 de outubro de 2010

Organização:  
Roberto Conduru  
Vera Beatriz Siqueira

texto extraído de  
**Trânsitos entre  
criação, crítica e  
história da arte**

## A arte das novas mídias contextualizada no museu do século XXI

Silvana Boone  
Doutoranda/ UFRGS  
USC

### **Resumo**

Este estudo propõe refletir sobre o papel do museu de arte no século XXI como um dos lugares de exposição e preservação da produção artística desenvolvida através das novas mídias tecnológicas, avaliar se ele ainda se mantém como um espaço de legitimação e consagração, bem como apontar questões sobre o lugar das novas mídias no contexto da arte contemporânea.

### **Palavras chave**

Arte das novas mídias, arte contemporânea, museu

### **Abstract**

This study proposes to reflect about the role of art museums in the 21st century as one of the places for exhibition and preservation of artistic production developed through new media technology, to assess whether it still stands as a space of legitimation and recognition, and to identify issues about the role of new media in the context of contemporary art.

### **Keywords**

New media art, contemporary art, museum

A história nos mostra que desde sempre a arte passou por grandes transformações de ordem técnico/tecnológica, mas, nas últimas décadas ocorreram mudanças significativas também no caráter das exposições de obras produzidas com tecnologias que cada vez mais ocupam um lugar importante no contexto da arte contemporânea.

Os recursos oferecidos pelas tecnologias digitais aumentam as possibilidades de produção e conferem à arte contemporânea novos desafios. O final do século XX foi marcado por grandes transformações e evoluções tecnológicas, oportunizando facilidades e rapidez na criação e desenvolvimento visual de uma nova forma de arte. Segundo Michael Rush, “o uso cada vez maior do microcomputador desencadeou uma era na qual muitos artistas podiam pegar material de uma fonte básica (uma fotografia) e manipulá-lo usando a linguagem computadorizada”<sup>1</sup>. Propõe-se uma discussão em torno dessas possibilidades que se apresentam através da arte das novas mídias e sua contextualização enquanto arte contemporânea.

Historicamente, a produção artística do homem está ligada ao contexto em que ele vive. No passado, a arte manifestou-se de diferentes formas, associada muitas vezes ao contexto social, político, geográfico e religioso de sua época, bem como se desenvolvia a partir do aparato técnico e científico do período. Assim, o artista adaptou-se às técnicas ou adaptou-as aos seus processos criativos.

Assim como a materialidade das obras e suas tecnologias, o caráter positivo da arte foi se transformando e faz-se necessário uma análise dessas mudanças junto aos espaços do museu, substituindo a realidade apresentada até a metade do século XX pela diversidade tecnológica, matéria e interativa. Para este estudo, é importante esclarecer que chamaremos de **arte das novas mídias** (*new media art*), termo abrangente usado por Beryl Grahan e Sarah Cook em recente produção sobre curadorias no contexto atual<sup>2</sup> e Christiane Paul, curadora americana que também usa o termo como *guarda-chuva* para abrigar as várias formas de arte que se apresentam hoje através das tecnologias. Assim, o termo “novas mídias” engloba muitas nomenclaturas que, de certa forma, tentam especificar o meio ou formato o qual a obra se apresenta. Podem ser chamadas de arte computacional, arte digital, arte eletrônica, artemídia, *web art*, arte/tecnologia, entre outros nomes que objetivam manifestar o pensamento criador no início do terceiro milênio através de diferentes tecnologias. Também segue-se o conceito de Lev Manovich, de que “as novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição(...) a internet, os sites, a multimídia de computadores, os jogos(...), os CD-ROMs e o DVD, a realidade virtual e os efeitos especiais gerados por computador”<sup>3</sup>.

Desde os anos 1960, as novas mídias passaram a ser utilizadas no campo da arte, mas sua inserção nos museus ainda passa por um processo lento em relação a outras produções de arte contemporânea cujo caráter não é a tecnologia

1 RUSH, Michael. *New media in art*. Second edition. New York: Thames & Hudson Inc, 2005, p. 178.

2 GRAHAN, Beryl e COOK, Sarah. *Rethinking curating: art after new media*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2010.

3 MANOVICH, Lev. *Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições*. In LEÃO, Lucia(org.) O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005, p. 27.

e que se tornaram acervo de alguns museus, tão logo constituíram-se como referências históricas de uma determinada época. Porém, com o advento do computador, novos suportes para a arte foram ganhando espaço no que tange os mecanismos de exibição das obras que em grande parte, ganham novas características e abandonam a simples recepção contemplativa e adquirem o caráter de interação com o público espectador.

Segundo Christiane Paul, as chamadas novas mídias são uma parte cada vez mais importante das práticas artísticas contemporâneas, desafiam o mundo da arte tradicional, seus métodos habituais de apresentação e documentação, bem como sua abordagem em relação à coleção e preservação<sup>4</sup>. Assim, existe uma necessidade de compreensão maior da arte apresentada pelas novas mídias, da mesma forma que é necessário investigar como está ocorrendo sua inserção, armazenamento e preservação junto ao museu. Com os avanços tecnológicos ocorridos nas últimas décadas, o conceito na produção da arte também foi se transformando, muitas vezes pela sua constituição física e dessa forma, é necessário repensar o armazenamento de determinadas obras a partir da sua forma de exibição ou exposição e conseqüentemente, repensar a sua preservação. É fundamental que as necessidades emergentes sejam atendidas em relação à manutenção de obras que ao longo do tempo podem ser perdidas, inviabilizando sua exposição, por tratarem-se de produções datadas que hoje já não encontram equipamentos compatíveis para sua reprodução ou mesmo para visualização, em função das rápidas transformações tecnológicas, especificidade dos materiais e é claro, situação de mercado. Na questão que caracteriza a obra pelo seu meio, vale ressaltar que não se trata apenas de manter o registro da obra, mas preservá-la na sua originalidade. Uma imagem produzida por um equipamento computacional dos anos 1970 pode ser rerepresentada em qualquer dispositivo atual (assim como as fotografias ou outras imagens hoje são preservadas de forma digital), mas trata-se de pensar a manutenção da obra em si e não apenas sua representação.

Na contemporaneidade, vários teóricos percebem a importância das tecnologias na arte e nos processos criativos. Anne Cauquelin, por sua vez, dá outro nome à arte produzida com os novos meios, chamando-as de tecnoimagens<sup>5</sup>. Quando se refere à essa produção no contexto da arte contemporânea, aponta para o desconforto por parte dos críticos em julgar tais atividades artísticas.

A preocupação dos historiadores em relação às novas mídias é que se possa incorporá-las enquanto linguagem contemporânea do século XXI e não como uma produção marginal, segregada a grupos ou a outras áreas do conhecimento que já têm demonstrado valorização por conta do crescimento tecnológico.

Questiona-se então, o que é necessário para que a arte das novas mídias tenha o devido espaço nos museus de arte contemporânea? Quem vai determinar essa instituição e o que é preciso para que isso ocorra? Qual deve ser a posição

4 PAUL, Christiane(ed.). *New media in the White cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2008, p. 1.

5 CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins, 2005, p. 156-157.(Coleção todas as Artes)

dos críticos diante disso? O quê e quem legitima essa arte enquanto arte contemporânea?

O museu como espaço de conservação e preservação da arte ao longo da história costumava legitimar as produções artísticas que já haviam ganhado a aceitação do público, da crítica e por vezes, do mercado. Por outro lado, o fato de uma obra pertencer ao museu, independentemente do reconhecimento do público, promovia essa ao espaço consagrado e legitimado da arte. Assim como a arte conceitual e outros movimentos da segunda metade do século XX, dada a dificuldade dos museus e da crítica para aceitarem novas formas de criação que conflitavam com as normas de inserção dos museus, tendo em vista os seus suportes ou a falta deles (*body art, minimal art, land art*), da mesma forma a arte criada pelas novas mídias se coloca nessa posição hoje, mas, é preciso que haja o reconhecimento da crítica de arte para garantir a posteridade e o futuro dessas manifestações contemporâneas. Oliver Grau manifesta sua preocupação com esse futuro, na relação das obras produzidas através das tecnologias com os museus e à própria história da arte, quando diz que “estamos, portanto, correndo o risco de apagar uma significativa porção da memória cultural de nossa história recente”<sup>6</sup>.

Se as manifestações artísticas do homem associam-se ao seu tempo, a tecnologia como meio na constituição da arte contemporânea precisa ser vista como uma evolução histórica, dada a existência atual, não como algo que está fora do seu contexto, à parte. No que tange os processos de legitimação da arte produzida com novas mídias, devemos reconhecer que muitas exposições vêm acontecendo em feiras, bienais, em eventos de caráter tecnológico e/ou científico (mas que privilegiam a criação artística) promovidos por grandes empresas de tecnologia, além da constituição de acervos em institutos de pesquisa e tecnologia que abrem um espaço de valorização da arte que originalmente pertencia apenas aos museus e galerias. A arte das novas mídias se apresenta como um desafio e uma nova realidade para o museu do século XXI, portanto, cabe analisar se hoje, o museu ainda atua como agente de legitimação. Se buscarmos a teoria de Bourdieu em relação aos processos de legitimação(da arte), pode-se dizer que o museu atua como um agente que possui “o capital necessário para ocupar posições dominantes nos diferentes campos”<sup>7</sup> já que possui o domínio cultural a partir das funções de guardar, armazenar, conservar as obras e as referências históricas da arte e de outras produções humanas, bem como apresentá-las ou devolvê-las para a sociedade a qual está inserido. Mas, se verificarmos o contexto atual da arte, o caráter das exposições, o público que visita o museu e compararmos com a proliferação de eventos que atingem um público bem maior, talvez possamos repensar qual o lugar que legitima a arte hoje e analisar se essa legitimação não acontece através das vias mais informais do que o meio institucionalizado que, de certa forma, perdeu força ao longo das últimas décadas.

6 GRAU, Oliver. Integrando a arte-mídia em nossa cultura – História da arte como ciência da imagem. In ARAUJO, Denize Correa(org.). Imagem (ir)realidade: comunicação e cibernética. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 263.

7 BOURDIEU, Pierre. *As regras da arte*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996, p. 244.

Assim como as novas mídias ganharam espaço na arte e em diversos circuitos culturais, essa forma de criação ainda é questionada pela materialidade em que se apresenta e muitas vezes, afastada do contexto da arte institucionalizada pelas relações híbridas entre ciência e comunicação. Percebe-se que a arte das novas mídias passa a ter sua legitimação no momento em que várias instituições do mundo, artísticas ou não, além de alguns acervos de grandes museus, apresentam obras pelo seu valor conceitual, como mais uma linguagem da arte somada às tantas que se mostram hoje.

É fato indiscutível que as tecnologias computacionais invadiram o cotidiano do homem contemporâneo, de forma intensa pela rapidez com que o mercado evolui e torna indispensável o aparato tecnológico na sua convivência, seja através do computador, das redes de relacionamento via internet cada vez maiores, dos dispositivos de comunicação instantâneos via telefone celular, entre inúmeros outros equipamentos que já formam uma lista de acessórios impossível de ser ignorada. E, se enquanto meio está mais próximo do público do que outras formas de arte, podemos pensar que a proximidade e banalização das tecnologias seja um entrave para a aceitação ou consagração da arte mídiática como arte institucionalizada e não periférica, mas é necessário um estudo mais aprofundado sobre o assunto e um interesse substancial por parte dos teóricos e críticos para que essas manifestações tenham a garantia de um lugar na história da arte contemporânea, bem como detenham o espaço físico de preservação ainda considerado principal, o museu.

A partir dos anos 1980, percebe-se um aumento significativo de instituições de pesquisa, alguns institutos de arte/tecnologia no mundo que têm a preocupação em apresentar e manter um acervo considerável de produções com diferentes mídias, associados a grupo científicos e de pesquisas avançadas em tecnologia, e que gradativamente tentam legitimar as obras enquanto arte contemporânea. Temos alguns exemplos de instituições que, desde os anos 1960, pesquisam e promovem processos híbridos entre arte, ciência, comunicação e tecnologia: a LEONARDO (ISAST), *The International Society for Art, Science and Technology*, formada em 1982 para expandir o trabalho desenvolvido pela Revista Leonardo, criada por Roger Malina, em 1968, publicada pelo MIT Press, Cambridge, Massachusetts, EUA; a Fundação Daniel Langlois, de Montreal, Canadá; o ZKM – *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* em Karlsruhe, na Alemanha; a INTEL Corporation; o evento ARS ELETRONICA, Linz, Áustria; o ISEA – *Inter-Society for the Electronic Arts* e o Itaú Cultural no Brasil, entre outros institutos que têm trabalhado para a promoção e preservação da arte das novas mídias.

Enquanto espaço institucionalizado da arte, o MoMA, Museu de Arte Moderna de Nova York ganha espaço frente de outros museus no que se refere à preservação das obras que estavam na vanguarda da arte a partir dos anos 1960, através do *Department of Media and Performance Art* (criado em 2006), cujo objetivo maior tem sido a aquisição e conservação de arte das novas mídias produzidas recentemente.

Assim, os institutos de arte e tecnologia e, de forma mais tímida, alguns museus, têm desempenhado o papel de mantenedor dessa forma de criação e aproxima o público das produções contemporâneas fazendo, por vezes, a função reconhecida do museu, apresentando peças históricas já consagradas nesse contexto. Pode-se associar ao que Bourdieu chama de “princípio da legitimidade específica, aqueles que estão certos do reconhecimento de seus pares, suposto indício de uma consagração duradoura”<sup>8</sup> mas que para a arte, ainda não contempla o reconhecimento dessa manifestação artística enquanto conceito que está acima da materialidade da obra.

Ainda são poucas as coleções de arte das novas mídias em Museus de Arte, como o *Los Angeles County Museum of Art* (LACMA), o *Whitney Museum* e o MoMA em Nova York, EUA. A iniciativa dos grandes museus de arte contemporânea ainda é pequena em relação à arte e as novas tecnologias. Também cabe repensar aqui o conceito de espaço (físico) no museu contemporâneo: a virtualidade do ciberespaço permite guardar informações que ora podem estar num espaço concreto do museu, ora pode estar armazenadas no ciberespaço, enquanto dados imateriais disponibilizados e tornados visíveis através de interfaces computacionais. Tais discussões necessitam aprofundamento teórico, bem como visam aproximações mais significativas da arte das novas mídias e os espaços institucionalizados da arte. O contato com instituições, curadores e artistas envolvidos em processos de criação poderão comprovar, num futuro próximo, as ideias apontadas neste texto, referentes ao papel do museu como um agente de legitimação da arte das novas mídias no contexto da arte contemporânea, mas não mais o principal. É fundamental que os historiadores da arte pensem a arte das novas mídias como uma das formas de produção de arte que deverá se consolidar cada vez mais e que deve ser aceita como a arte de hoje, produzida hoje, iniciada num passado recente e visando o futuro da arte, talvez imaterial, talvez desprovido de fisicalidade, mas que deverá manter o pensamento do homem como o principal conceito, tendo em novos suportes a extensão das suas potencialidades criadoras.

---

8 BOURDIEU, 1996, p. 248.