



ANAIS DO XXXII COLÓQUIO CBHA 2012

DIREÇÕES E SENTIDOS DA HISTÓRIA DA ARTE

Organização

Ana Maria Tavares Cavalcanti

Emerson Dionisio Gomes de Oliveira

Maria de Fátima Morethy Couto

Marize Malta

Universidade de Brasília

Outubro 2012



Arte Computacional nos Museus de Arte Contemporânea do Brasil

Silvana Boone - Docente na Universidade de Caxias do Sul, Doutoranda em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul- UFRGS

Resumo: A proposta deste texto é pensar sobre o lugar da arte computacional nos acervos dos museus de Arte Contemporânea do Brasil partindo do recorte de dois museus que não possuem obras de arte computacional. Constata-se algumas problemáticas sobre o fato de que essas tecnologias ainda não foram sendo assimiladas enquanto arte contemporânea, comparadas com outras linguagens preservadas nos acervos das últimas décadas. Dessa forma, percebe-se que vem sendo criado um isolamento das manifestações mais significativas em arte computacional brasileira e isso pode acarretar a perda irreparável da memória dessa linguagem da arte contemporânea que não está sendo conservada.

Palavras-chave: Arte computacional. Museu. Arte Contemporânea. Tecnologias.

Abstract: The purpose of this text is to think about the place of computational art in the museum collections

of Contemporary Art in Brazil starting from clipping two museums that do not have artwork computing. There has been some issues about the fact that these technologies have yet been assimilated into contemporary art as compared with other languages preserved in the collections of recent decades. Thus, one can see that has been created isolation of the most significant events in Brazilian art computational and this can lead to irreparable loss of memory of the language of contemporary art that is not conserved

Keywords: Computational art. Museum. Contemporary Art. Technologies.

A arte contemporânea manifesta-se através de diferentes formas e inúmeros recursos criativos, desde as técnicas mais antigas às mais recentes tecnologias e, da mesma forma que em períodos anteriores, uma parte significativa da produção é colecionada e conservada nos museus. O uso do computador promoveu mudanças estéticas e sensoriais no cenário da arte a partir do final do século XX e início do século XXI, e como uma nova linguagem, surge a arte computacional nesse contexto.

Apresenta-se aqui uma parte da pesquisa de doutorado em andamento sobre a ausência da arte computacional nos acervos dos museus de Arte Contemporânea do Brasil e, de imediato, já verifica-se que esses possuem poucas obras de arte computacional

(ou nenhuma), o que pode ser visto como um sintoma de que as tecnologias ainda não foram assimiladas enquanto arte contemporânea, em contraponto com outras linguagens mantidas e armazenadas nos acervos adquiridos nas últimas décadas. Dessa forma, surge o questionamento se não está sendo criado um isolamento das manifestações produzidas com tecnologias computacionais na arte, acarretando uma lacuna dessas manifestações contemporâneas no contexto da arte brasileira que, lamentavelmente, não está sendo conservada.

Ao considerar a arte contemporânea (também) como produção atual ou recente, é necessário destacar que uma das possibilidades de criação se dá com as tecnologias de hoje. Para o levantamento feito junto aos museus, estão sendo consideradas as obras cuja característica principal é ter sua existência garantida a partir dos meios tecnológicos computacionais. Interessa refletir sobre os rumos que a história da arte dará à essa produção que ainda não tem um lugar definido no cenário da arte contemporânea brasileira. De que forma as tecnologias na arte estão sendo colecionadas e conservadas nos museus? Os processos de aquisições acontecem da mesma forma que outras manifestações artísticas contemporâneas? Já no início da investigação constata-se que a maioria dos museus de arte contemporânea não dispõe de um acervo significativo em arte computacional. Esta comunicação pretende apresentar alguns resultados iniciais, situando a pesquisa

na investigação de dois museus de arte contemporânea brasileiros: o Museu de Arte Contemporânea de Niterói - MAC Niterói e o Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul - MACRS.

A produção com tecnologias na arte tem seu início ainda na década de 1960, com investigações em torno das possibilidades do que então era chamado de novas tecnologias (ou novas mídias) , mas é a partir dos anos 1990 que as exposições são mais recorrentes, apresentando alguns conceitos destacados por Oliver Grau¹ como realidade virtual, ilusão, imersão, interação, interface, telepresença, que entre outros, estão relacionados às novas tecnologias da arte. Desde então, pode-se dizer que já existe uma consolidação histórica e deveria haver uma motivação para a conservação da produção artístico/tecnológica brasileira, já discutida e incluída em diversas bibliografias. Conforme Belting,

na arte contemporânea a realidade das mídias, assim como antes a realidade da natureza, também incita o artista à reflexão de um mundo presente de signos e aparência. A arte moderna começou a questionar a natureza como superfície da experiência sensível. A arte contemporânea prossegue essa análise com a interrogação das mídias técnicas que produzem uma realidade de informação própria entre o nosso olhar e o mundo.²

Porém, surpreende verificar que, ao contrário do que se esperava encontrar nos museus de arte contemporânea, a maioria não contempla essa produção

¹ GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP/Senac São Paulo, 2007.

² BELTING, Hans. *O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois*. Trad. Rodnei Nascimento. São Paulo: CosacNaify, 2006, p. 243.

e talvez as lacunas, que já são evidentes na área, mantém à margem boa parte da produção tecnológica do Brasil nos últimos cinquenta anos.

Nas últimas décadas, o Brasil teve um número significativo de artistas envolvidos com produções tecnológicas não reconhecidas enquanto arte contemporânea, mas enquanto uma categoria à parte, exibida em mostras específicas de arte e tecnologia, tais quais o FILE – Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas,³ criado em São Paulo desde 2000 e o Emoção Art.ficial,⁴ evento bienal de arte eletrônica promovido pelo Itaú Cultural a partir de 2002. Em 2012, a sexta edição dessa bienal também foi divulgada como a última: a direção do Itaú Cultural percebeu, depois de uma década, que não cabe mais realizar um evento que distancie tal produção do contexto maior que é a arte contemporânea. A arte produzida com tecnologias computacionais ou eletrônicas serão exibidas conjuntamente com os outros projetos da instituição que contemplam as diversas linguagens da arte contemporânea. Tal atitude soa como um alerta para os museus, que ainda não abriram seus acervos para a conservação da produção midiática. Ressalta-se que a pesquisa não analisa as instituições específicas de exibição e conservação de arte produzida com mídias tecnológicas, apenas as que se caracterizam como museu de arte contemporânea. Alguns institutos privados contam com acervos e têm preservado a história das mídias na arte, como é o caso do Itaú

3 http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=308&a2=308&id=2

4 <http://www.emocaoartficial.org.br/>

Cultural, presente na pesquisa como a maior referência de acervo, porém, desconsiderado enquanto museu de arte contemporânea. Analisar um acervo específico seria reforçar o pensamento separatista entre as tecnologias e o contexto da arte contemporânea.

Para a pesquisa junto aos acervos dos museus de arte contemporânea foram usadas as informações sobre os acervos disponibilizadas pelos sites, o contato via e-mail e telefone, bem como uma série de entrevistas com os diretores/coordenadores de acervo. Alguns museus brasileiros, ao serem contatados e especificado o assunto foram eliminados de imediato por informarem que não possuem nenhuma obra computacional ou outras tecnologias e por não terem uma visibilidade grande no cenário da arte nacional. São formuladas algumas hipóteses a serem comprovadas enquanto problemáticas: nos museus de arte contemporânea do Brasil, não há um acervo significativo de tecnologias computacionais; os museus nacionais ainda não investem em obras que tem caráter tecnológico por conta da sua manutenção e obsolescência; na aquisição de obras para os acervos, não há prioridade para as tecnologias computacionais; a arte computacional ainda é vista num contexto separado da arte contemporânea, o que muitos teóricos e críticos consideram como guetos. Neste recorte, serão constatadas as referidas ausências a partir do breve relato de investigações feitas em dois museus de arte contemporânea do Brasil: o MAC Niterói e o MACRS.

MAC Niterói

O primeiro museu investigado nesta pesquisa foi o Museu de Arte Contemporânea de Niterói-RJ, existente desde 1996. No conjunto das exposições que ocorreram desde a sua inauguração - mais de cem - pouco mais de uma dezena de exposições incluíram obras com diferentes mídias e tecnologias computacionais. De acordo com Márcia Muller⁵, Chefe da Divisão de Acervo, o MAC Niterói considera como novas mídias na arte as “obras que exploram linguagens não-convencionais da arte”, e nessa lógica, o museu conta no seu acervo apenas com fotografias e vídeos advindos de processos digitais. Levando em conta a política de aquisições para o acervo do museu: alguns critérios são considerados para a escolha das obras adquiridas, tais como “a relevância do artista na cena artística; o potencial do artista (em se tratando de um artista emergente); a importância da obra dentro de certos grupos do acervo”⁶ sendo que as obras em geral, são incorporadas por meio de aquisições via editais financiados publicamente (Funarte, Secretaria Estadual de Cultura, etc.), ou doações, via Coleção Sattamini, ou ainda, solicitadas diretamente junto aos artistas. Constatou-se que o processo de aquisição do museu privilegiou outras linguagens que não as tecnológicas.

A partir do acesso ao setor de catalogação e biblioteca do museu, percebe-se que nas referências de obras não há o termo arte computacional, mas verificou-se o termo

⁵ Entrevista concedida por e-mail: MULLER, Márcia. **MAC NITERÓI**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <sboone@terra.com.br>. em: 12 abr. 2012.

⁶ Ibidem.

“novas mídias” para apresentar cinco obras no conjunto geral do acervo. Ao investigar essas obras, constatou-se que, na verdade, elas também são questionáveis em relação ao perfil atribuído (três vídeos digitais e duas obras com técnicas mistas). Mesmo que as obras fossem condizentes com a categoria discutida, a quantidade de obras que estariam presentes no acervo seria quase insignificante se comparada às outras obras conservadas pelo museu. Ao ser questionada sobre a referida quantidade ou inexistência das obras computacionais Muller⁷ responde que “a aquisição de obras deste perfil é um fenômeno recente em diversos museus do país(...)” e que “o acervo, atualmente constitui-se principalmente de pinturas, esculturas, objetos e desenhos”.

Uma outra questão que se coloca em relação à inexistência dos acervos é a questão da conservação das obras. Para a Diretora do Acervo do MAC Niterói, é positiva a entrada das tecnologias no museu, porém, “novas tecnologias ficam “obsoletas” rapidamente” e esta ainda é uma realidade que deverá ser discutida e ampliada junto aos museus de arte contemporânea.

MAC RS

O MAC RS, Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul tem uma história de vinte anos. Ao longo desse tempo, foram realizadas cerca de cem exposições. Desde a inauguração do museu, em 1992, as exposições privilegiam “uma produção mais formal”, conforme o Diretor do MACRS,

⁷ MULLER, op. cit.

André Venzon⁸. Há poucos registros de obras produzidas com tecnologias computacionais entre as exposições realizadas pelo MACRS, sendo algumas produções em som, vídeo e fotografia digital.

Por sua vez, o acervo do museu não possui nenhuma obra com o caráter computacional. Ao ser questionado sobre a razão para a ausência dessas tecnologias no acervo, Venzon⁹ responde que “a instituição tem várias razões de estrutura”: não há espaço para armazenamento do acervo, condições de adquirir e de conservar as obras e que se tivesse, o museu não dispõe de técnicos especializados neste tipo de acervo. Ainda conforme o diretor, “a tecnologia também é um risco administrativo por que estraga, por que tem que ter alguém para operar no âmbito da exposição, (...) isso é uma preocupação constante”. Da mesma forma, o museu não conta com recursos tecnológicos para manter uma exposição com diferentes tecnologias, bem como enfatiza que seria muito difícil o armazenamento de tais obras em função do espaço físico do museu, ainda sem uma sede própria. E finalizando sua percepção sobre o assunto, o diretor acredita que a produção no Rio Grande do Sul ainda não é expressiva entre os artistas, sendo uma produção relativamente pequena em relação a outras regiões do país.

Questionado sobre as tecnologias no contexto da arte contemporânea, André Venzon acredita que em muitos casos existe um medo em relação às tecnologias, e que o público ainda é muito conservador. Outro motivo também pode ser

⁸ Entrevista realizada com André Venzon, Diretor do MACRS, na sede do Museu junto à Casa de Cultura Mário Quintana, porto Alegre, em 20 de abril de 2012.

⁹ Idem.

a falta de informação, “uma dificuldade digital, existe um analfabetismo digital”¹⁰. Além dos entraves relacionados à estrutura física e financeira dos museus, ele justifica que as instituições são conservadoras e ainda não estão abertas a receber este tipo de arte e complementa: “esses artistas tem um papel muito importante, eles trazem o novo, eles portam a invenção mas vai ter sempre o medo, por que a gente vive numa sociedade conservadora, tradicional”. Assim, o MACRS não possui acervo em arte computacional.

Ao finalizar esta primeira análise, a partir dos dois museus citados, comprova-se (até o momento) as quatro hipóteses iniciais: nos museus de arte contemporânea do Brasil, não há um acervo significativo de tecnologias computacionais; os museus nacionais ainda não investem em obras que tem caráter tecnológico por conta da sua manutenção e obsolescência e não tem previstas políticas de inserção; na aquisição de obras para os acervos, não há prioridade para as tecnologias computacionais, por conta dos entraves mencionados na hipótese anterior e, lamentavelmente, por fim, a arte computacional ainda é vista num contexto separado da arte contemporânea, já que o lugar de excelência para o armazenamento ainda não reconhece a arte computacional junto aos seus pares.

Neste momento, a pesquisa ainda encontra-se em andamento, mas, considerando as políticas institucionais que assemelham-se em muito de um museu para outro, é previsível que o resultado final não seja muito diferente do recorte apresentado aqui. Com a pesquisa finalizada, espera-

¹⁰ Idem.

se um quadro mais abrangente sobre a situação dos acervos de arte computacional nos museus de arte contemporânea do Brasil, bem como poderá ser desenvolvida uma análise mais detalhada sobre o atual contexto.

Referências Bibliográficas:

BELTING, Hans. O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois. Trad. Rodnei Nascimento. São Paulo: CosacNaify, 2006.

GRAU, Oliver. Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP/Senac São Paulo, 2007.

MULLER, Márcia. MAC NITERÓI. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <sboone@terra.com.br>. em: 12 abr. 2012.

VENZON, André. Entrevista inédita realizada no MACRS, Porto Alegre, em 20 abr. 2012.

