

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

ANDRÉ LUÍS CASTILHO PITOL

A curadoria diante do digital: processo curatorial como prática artística em
três projetos do Leste Europeu (*East Art Map*, *Bosnia and Herzegovina Art
Map* e *Invisible Matter - East Art Map*)

SÃO PAULO
2023

ANDRÉ LUÍS CASTILHO PITOL

A curadoria diante do digital: processo curatorial como prática artística em três projetos do Leste Europeu (*East Art Map*, *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter - East Art Map*)

Versão original

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutor em Artes.

Área de concentração: Poéticas Visuais

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Mônica Baptista Sampaio Tavares

SÃO PAULO
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Pitol, André Luís Castilho

A curadoria diante do digital: processo curatorial como prática artística em três projetos do Leste Europeu (East Art Map, Bosnia and Herzegovina Art Map e Invisible Matter - East Art Map) / André Luís Castilho Pitól; orientadora, Mônica Baptista Sampaio Tavares. - São Paulo, 2023.

320 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia

Versão original

1. Curadoria. 2. Mídias digitais. 3. Leste Europeu. 4. Transformação. 5. East Art Map. I. Tavares, Mônica Baptista Sampaio. II. Título.

CDD 21.ed. - 700

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

PITOL, ANDRÉ LUÍS CASTILHO. A curadoria diante do digital: processo curatorial como prática artística em três projetos do Leste Europeu (*East Art Map*, *Bosnia e Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter - East Art Map*). 2023. 320 p. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

Aprovado em: ____/____/____

Banca examinadora

Prof.^a Dr.^a Mônica Baptista Sampaio Tavares

Instituição: CAP - ECA/USP

Julgamento:

Prof.

Instituição:

Julgamento:

Prof.

Instituição:

Julgamento:

Prof.

Instituição:

Julgamento:

Prof.

Instituição:

Julgamento:

Agradecimentos

à Prof^a Mônica Tavares, pela orientação e acompanhamento, sugestões e comentários e, principalmente, pelo espaço seguro para que eu pudesse me fortalecer;

a/os colegas do Grupo de Pesquisa Arte, Design e Mídias Digitais (GP_ADMD), pelas conversas e aprendizagens compartilhadas;

às integrantes da banca de defesa desta tese de doutorado, muito obrigado pela leitura atenta e generosas contribuições;

à Prof^a Silvia Laurentiz, pelas aulas, pelo acompanhamento no estágio Programa de Aperfeiçoamento de Ensino e pelas considerações próximas na qualificação;

ao Prof. Gabriel Menotti, pelas considerações na qualificação deste trabalho;

às Profs. Vânia Mara Alves Lima, Cibele A. C. Marques dos Santos e Cornelia Lund e aos Profs. Ciro Marcondes Filho (*in memoriam*), Marcus Bastos, Francisco Carlos Paletta e Ivan Claudio Pereira Siqueira, pelas disciplinas ministradas e pelas trocas acadêmicas;

à Solange dos Santos, Aparecida Regina Landanji, Stela Maria Martins Garcia, Daniela Abbade e a todo o quadro técnico-administrativo do Departamento de Artes Visuais e da Escola de Comunicações e Artes. Muito obrigado pelo trabalho e por estarem juntos em minha (e em nossa) formação!

à Carla Magalhães Cucolo e a todas as assistentes sociais da COSEAS/USP, pelos anos de CRUSP, pelo auxílio alimentação e por contribuírem com as políticas públicas de permanência estudantil;

ao prof. Eduardo Alves Rodrigues e aos demais coordenadores e colegas da Universidade Virtual do Estado de São Paulo, obrigado pelos dois anos de experiência docente na Especialização em Processos Didático-Pedagógicos para Cursos na Modalidade a Distância;

à Marcos Toyansk, que primeiro me apresentou à arte de Irwin e de Neue Slowenische Kunst;

à Bernard Benazić, Slobodan Roce e Meta Kojc, da Biblioteca Nacional e Universitária da Eslovênia, por terem conseguido a bibliografia sobre Irwin e NSK;

aos integrantes do Irwin, especialmente Miran Mohar e Andrej Savski, pela troca de mensagens e esclarecimentos a respeito do projeto *East Art Map*;

ao Igor Bošnjak, pelos esclarecimentos sobre *Bosnia and Herzegovina Art Map*;

à Iva Kovač e ao Elvis Krstulović, do Fokus Grupa, pelas conversas e esclarecimentos sobre *Invisible Matter – East Art Map*;

à Sanja, por me colocar em contato com Fokus Grupa;

à Profª Ljiljana Kolečnik, do Instituto de História da Arte da Universidade de Zagreb, pelas conversas e trocas sobre Leste Europeu;

à Tomara! Educação e Cultura (Clara Azevedo, Ana Luiza Mendes Borges, Camila Iwasaki), Julia Young, Clarissa Batalha, Fabia Oliveira, obrigado pelos anos na lida com banco de dados, organização da informação e curadoria compartilhada;

à Lisette Lagnado, ao Yudi Rafael, à Ana Helena Curti, a todes es artistas e todes envolvides na exposição *A parábola do Progresso*. Este projeto foi um verdadeiro estágio doutoral em curadoria;

à Fabiana Delboni, que primeiro me ensinou sobre a produção de exposições. Muito obrigado;

ao Felipe Tonelli e Diana Tsonis, desde 2008. Obrigado! Quanta saudade;

à Vivian Braga, Olivier e aos *petites* Emanuele e Oscar. Merci!

ao Tiago Gualberto, Renato Araújo da Silva e Alexandre Ignácio Alves;

à Cristina Toledano, por me ensinar a respirar;

ao Chequin! Luís, Ana, Juliana, Pirata e Denise, que jornada incrível!

à Fernanda Carnevalli e Leony, pela luz e segurança à distância;

à Vanda Castilho Pitol, Tereza Pitol e ao Roberto Pascoal Pitol;

à Jasna, Ivan, Petar e Andro, Marica e Slavko, que essas páginas expliquem um pouco da minha ausência;

à Milan Puh. Por tudo;

à Baika, pela alegria;

E também para: Roger Cavalheiro Silva, Flora Cardoso, Katia Gavranich Camargo, Gregório Bacic, Gabriel Bacic, Luiza Grecco e Marques, Una Krizmanić Ožegović, Mirjana Kovacevic, Tais Bassi Soares, Daniel Inamorato S. Louro, Talisson Melo, Vesna Mačković, Emari Andrade, Mariana Delfini.

“A Europa é indefensável”
Aimé Césaire. **Discurso sobre o colonialismo**. 1950.

Borders (What's up with that?)
Politics (What's up with that?)
Police shots (What's up with that?)
Identities (What's up with that?)
Your privilege (What's up with that?)
Broke people (What's up with that?)
Boat people (What's up with that?)
The realness (What's up with that?)
The new world (What's up with that?)
Egos (What's up with that?)
Your values (What's up with that?)
Your beliefs (What's up with that?)
Your families (What's up with that?)
Histories (What's up with that?)
Your future (What's up with that?)
My boys (What's up with that?)
My girls (What's up with that?)
Freedom (What's up with that?)
Your power (What's up with that?)
This is North, South, East and Western

M.I.A. **Bordes**. 2015. ©

RESUMO

PITOL, ANDRÉ LUÍS CASTILHO. A curadoria diante do digital: processo curatorial como prática artística em três projetos do Leste Europeu (*East Art Map*, *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter - East Art Map*). 2023. 320 p. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

Nesta tese, objetivou-se investigar procedimentos curatoriais presentes em projetos artísticos contemporâneos que dialogam com mídias digitais, especialmente aqueles relacionados à utilização do repertório informacional disponível sobre arte. Partiu-se da hipótese de que trabalhos artísticos multímídias no ambiente virtual evidenciavam comportamentos curatoriais de re/escritura (ARANTES, 2015) e de remixagem (NAVAS, 2012) das narrativas da história da arte, instrumentalizando o processo curatorial como um operador poético e criativo em práticas artísticas enquanto uma experiência tecnocultural de reprodutibilidade tecnológica do mundo. Para tanto, realizou-se um percurso bibliográfico sobre tópicos da informação e da comunicação no contexto da arte contemporânea, discutindo-se conceitos-chave como a arte digital (POPPER, 1993; MANOVICH, 2001; PAUL, 2003), visualização de dados (MANOVICH, 2016; LAURENTIZ, 2021), artes em redes comunicacionais (PRADO, 2003, CARVALHO, 2014) e trama técnico-estético-comunicacional (TAVARES, 2012). Em um segundo momento, contemplou-se o aparato conceitual e analítico da curadoria no âmbito do digital (BHASKAR, 2020; CZEGLÉDY, 2019; GRAHAM, COOK, 2010; ORTH, FRANCELIN, 2015; SHABARWAL, 2015; OLIVER, HARVEY, 2016; SANTOS, 2014) a fim de se criar uma proposta crítica de análise sobre operações como seleção, interação e composição do ciclo de vida curatorial. Em seguida, foram selecionados três projetos artísticos como estudos de caso, em ordem de realização: *East Art Map* (1999-2005), do grupo esloveno Irwin; *Bosnia and Herzegovina Art Map* (2010), do artista bósnio Igor Bošnjak, e *Invisible Matter - East Art Map* (2017-19), da dupla croata Fokus Grupa, por meio dos quais o ciclo de vida curatorial foi analisado em suas dimensões comparativa e encadeada aos projetos, em transformação constante e não-linear. Dentre os achados desta pesquisa, verificou-se a atualização de discussões sobre as interfaces entre tecnologia e cultura, especificamente a respeito de como os procedimentos curatoriais elaboram a complexidade da cultura informacional sobre arte no Leste Europeu. Foi identificada também a especificação de possibilidades de abertura estética e tecnológica, em diferentes níveis de mediação e compartilhamento curatorial, que conta com a participação de outros agentes do campo mediados pelas mídias digitais e também como a cooperação e colaboração desses agentes em suas respectivas comunidades designadas. Diante disso, ficou evidenciado um comportamento curatorial de *transformação*, que perpassa a re/escritura, a remixagem e a performatividade dos arquivos digitais, assim como os aspectos de neocomunicabilidade (POPPER, 2007) e neomaterialidade (PAUL, 2015) do trabalho de arte em uma abordagem curatorial-digital.

Palavras-chave: Curadoria. Mídias digitais. Leste Europeu. Transformação. *East Art Map*

ABSTRACT

PITOL, ANDRÉ LUÍS CASTILHO. Curating in the face of the digital: curatorial process as an artistic practice in three Eastern European projects (*East Art Map*, *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter - East Art Map*). 2023. 320 p. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

In this thesis, the objective was to investigate curatorial procedures present in contemporary artistic projects that dialogue with digital media, especially those related to the use of the informational repertoire available on art. The starting point was the hypothesis that multimedia artistic works in the virtual environment evidenced curatorial behaviors of re/writing (ARANTES, 2015) and remixing (NAVAS, 2012) of art history narratives, instrumentalizing the curatorial process as a poetic and creative operator for artistic practice as a technocultural experience of technological reproducibility in the world. For this purpose, a bibliographic path was laid out on information and communication topics in the context of contemporary art, discussing key concepts such as digital art (POPPER, 1993; MANOVICH, 2001; PAUL, 2003), data visualization (MANOVICH, 2016; LAURENTIZ, 2021), arts in communication networks (PRADO, 2003, CARVALHO, 2014) and technical-aesthetic-communicational plot (TAVARES, 2012). Subsequently, the conceptual and analytical apparatus of curating in the digital context was contemplated (BHASKAR, 2020; CZEGLÉDY, 2019; GRAHAM, COOK, 2010; ORTH, FRANCELIN, 2015; SHABARWAL, 2015; OLIVER, HARVEY, 2016; SANTOS, 2014) in order to create a critical analysis proposal on operations such as selection, interaction and composition of the curatorial life cycle. Then, three artistic projects were selected as case studies, in order of execution: *East Art Map* (1999-2005), by the Slovenian group Irwin; *Bosnia and Herzegovina Art Map* (2010), by Bosnian artist Igor Bošnjak, and *Invisible Matter - East Art Map* (2017-19), by Croatian duo Fokus Grupa, through which the curatorial life cycle was analyzed through the dimensions of comparison and connectivity to projects, in constant and non-linear transformation. Among the findings of this research, an update of the discussions about the interfaces between technology and culture was observed, specifically regarding how curatorial procedures elaborate the complexity of the informational culture about art in Eastern Europe. The specification of possibilities of aesthetic and technological opening was also identified, at different levels of mediation and curatorial sharing, which includes the participation of other agents of this field mediated by digital media and also the cooperation and collaboration of these agents in their respective designated communities. In view of this, a curatorial behavior of *transformation* became evident, which permeates the re/writing, remixing and performativity of digital files, as well as aspects of neocommunicability (POPPER, 2007) and neomateriality (PAUL, 2015) of the artwork in a curatorial-digital approach.

Keywords: Curation; Digital media; Eastern Europe; Transformation; *East Art Map*

SAŽETAK

PITOL, ANDRÉ LUÍS CASTILHO. Kustosiranje pred digitalom: kustoski proces kao umjetnička praksa u tri projekta s područja istočne Europe (East Art Map, Bosnia and Herzegovina Art Map i Invisible Matter - East Art Map). 2023. 320 p. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

U ovoj doktorskoj disertaciji cilj je bio istražiti kustoske postupke prisutne u suvremenim umjetničkim projektima koji su u dijalogu s digitalnim medijima, posebno onima koji se odnose na korištenje informacijskog repertoara koje je dostupno o umjetnosti. Temeljio se na hipotezi da multimedijски umjetnički radovi u virtualnom okruženju dokazuju kustoska ponašanja ponovnog pisanja/raspisivanja (ARANTES, 2015.) i remiksiranja (NAVAS, 2012.) narativa povijesti umjetnosti, instrumentalizirajući kustoski proces kao poetski i kreativni operater za umjetničku praksu kao tehnokulturno iskustvo tehnološke reproduktibilnosti u svijetu. U tu je svrhu napravljen bibliografski pregled informacijskih i komunikacijskih tema u kontekstu suvremene umjetnosti te se raspravljalo o ključnim konceptima kao što su digitalna umjetnost (POPPER, 1993.; MANOVICH, 2001.; PAUL, 2003.), vizualizacija podataka (MANOVICH, 2016.; LAURENTIZ, 2021.), umjetnosti u komunikacijskim mrežama (PRADO, 2003., CARVALHO, 2014.) i tehničko-estetsko-komunikacijskim međupoveznice (TAVARES, 2012.). U drugom trenutku razmatran je konceptualni i analitički aparat kustosiranja u digitalnom kontekstu (BHASKAR, 2020.; CZEGLÉDY, 2019.; GRAHAM, COOK, 2010.; ORTH, FRANCELIN, 2015.; SHABARWAL, 2015.; OLIVER, HARVEY, 2016.; SANTOS, 2014.) kako bi se izradio kritički prijedlog analize operacija kao što su odabir, interakcija i sastav kustoskog životnog ciklusa. Zatim su odabrana tri umjetnička projekta kao studije slučaja, prema redoslijedu realizacije: East Art Map (1999.-2005.), slovenske grupe Irwin; Umjetnička karta Bosne i Hercegovine (2010.), bosanskohercegovačkog umjetnika Igora Bošnjaka, i Invisible Matter - East Art Map (2017.-19.), hrvatskog dvojca Fokus Grupa, kroz koje je kustoski životni ciklus analiziran komparativno te također ulančano s projektima, u konstantnoj i nelinearnoj transformaciji. Među rezultatima ovog istraživanja potvrđeno je obnavljanje rasprave o sučeljima između tehnologije i kulture, posebno o tome kako kustoski postupci razrađuju složenost informacijske kulture o umjetnosti u istočnoj Europi. Identificirana je i specifikacija mogućnosti estetskog i tehnološkog otvaranja, na različitim razinama posredovanja i kustoskog dijeljenja, što uključuje sudjelovanje drugih agenata na terenu posredovanih digitalnim medijima, kao i suradnju ovih agenata u njihovim odgovarajućim zajednicama. S obzirom na to, evidentno je kustosko ponašanje transformacije, koje prožima pisanje/raspisivanje, remiksiranje i performativnost digitalnih datoteka, kao i aspekte neokomunikabilnosti (POPPER, 2007.) i nematerijalnosti (PAUL, 2015.) umjetničkog djela u kustosko-digitalni pristup.

Ključne riječi: kustosiranje; digitalni mediji; istočna Europa; transformacija; *East Art Map*

LISTA DE IMAGENS

Fig. 1-2: Interfaces virtuais de <i>East Art Map</i> , de Irwin	p. 25
Fig. 3: Instalações de <i>East Art Map</i> em Manchester, Inglaterra (2004)	p. 26
Fig. 4: Instalações de <i>East Art Map</i> no Museu de Arte Contemporânea de Castilla y León, Espanha (2012)	p. 26
Fig. 5-6: Interfaces virtuais de <i>Bósnia e Herzegovina Art Map</i> , de Igor Bošnjak	p. 27
Fig. 7: Instalação de <i>Invisible Matter – Institutions</i> , em Onomatopee, Holanda, 2018. p. 28	
Fig. 8: Instalação de <i>Invisible Matter - East Art Map</i> na exposição no Centro Cultural Tobačna 001, em Ljubljana, Eslovênia, em 2018.....	p. 29
Fig. 9: Andy Deck, <i>Ad Infinitum</i> , 1994	p. 96
Fig.10: Eduardo Navas, diagrama de Remix, 2007	p. 116
Fig.11: Marcel Duchamp. <i>Fonte</i> , 1917 (à esquerda) e Sherrie Levine. <i>Fountain (depois de Marcel Duchamp)</i> , 1991 (à direita)	p. 117
Fig.12: Kate Armstrong e Michael Tippett, <i>Grafik Dynamo</i> , 2005	p. 118
Fig.13: Hannah Hoch, <i>Raumfahrt</i> , 1956	p. 119
Fig.14: Espectro de compartilhamento de curadoria, 2020	p. 162
Fig.15: Instalação de <i>East Art Map</i> , de Irwin, em Dortmund, Alemanha (2010)	p. 166
Fig.16: Instalação Fokus Grupa, <i>Invisible Matter - East Art Map</i> na exposição no Centro Cultural Tobačna 001, em Ljubljana, Eslovênia (2018)	p. 174
Fig.17: <i>Retroavantgarda</i> , mixed media, em duas versões: (no topo) a versão de 1996, com 120 x 200 cm; e na sequência, a versão de 2000, com 325 x 600 cm	p. 175/176
Fig.18: Interface virtual do Projeto Grupo Atlas (1989-2004), de Walid Raad	p. 177
Fig.19: Vista da exposição <i>RE:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting</i> , com foco no trabalho “Il Porto dell’amore”, de Janez Janša	p. 185
Fig. 20: Abertura de <i>2000+ArtEast Collection</i> , Moderna Galerija, Ljubljana, Eslovênia, 2001	p. 205
Fig. 21: Modelo de ciclo curatorial do <i>Digital Curation Center (DCC)</i>	p. 213
Fig. 22: Interface virtual de <i>East Art Map</i> , de Irwin	p. 227
Fig. 23: Visualização em preto da área geográfica coberta em <i>East Art Map</i>	p. 229
Fig. 24: Perfil de Marina Gržinić na página <i>Web</i> de <i>East Art Map</i>	p. 232
Fig. 25: Conjunto de imagens da seleção de Marina Gržinić, <i>East Art Map</i>	p. 233
Fig. 26: Conjunto de imagens da seleção de Nermina Zildžo, <i>East Art Map</i>	p. 234
Fig. 27: Interface virtual de <i>East Art Map</i> , de Irwin	p. 235/236
Fig. 28: Página de ferramenta de busca. Interface virtual de <i>East Art Map</i> , de Irwin ...	p. 239
Fig. 29: Captura de tela de <i>The Wayback Machine</i> , buscando <i>East Art Map</i>	p. 241
Fig. 30: Andrej Savski e Miran Mohar, integrantes do Irwin, 2006	p. 243
Fig. 31: Interface virtual com formulário, <i>East Art Map</i>	p. 246
Fig. 32: Propostas <i>on-line</i> incorporadas em <i>East Art Map</i>	p. 247
Fig. 33: Igor Bošnjak apresentando <i>Bosnia and Herzegovina Art Map</i> no Artist Talk, III Spa Port Biennial, Banja Luka, Bósnia e Herzegovina, 31 out. 2010	P. 250
Fig. 34: <i>East Art Map</i> . Artistas da Bósnia e Herzegovina, 1984-1996 e 1996-2004	p. 253

Fig. 35: <i>East Art Map</i> . Busca sem resultados, 1945-1986	p. 254
Fig. 36: Igor Bošnjak apresentando <i>Bosnia and Herzegovina Art Map</i> no Artist Talk, III Spa Port Biennial, Banja Luka, Bosnia e Herzegovina, 31 out. 2010	p. 256
Fig. 37: <i>Still composite</i> derivado da visualização interativa animada de 6 minutos mostrando as atividades de todos os clientes <i>e-flux</i>	p. 264
Fig. 38: Mapa animado com atividades dos clientes de <i>e-flux</i> . Exposição <i>The Trouble with Value: Arts and Its Modes of Valuation</i> , Bunkier Sztuki, Polônia, 2017/2018	p. 265
Fig. 39: Joaquin Torres-García. <i>América invertida</i> , 1943	p. 266
Figs. 40 e 41: Distribuição geográfica das instituições no <i>e-flux</i> , jan. 2000 – nov. 2017. Detalhe da mesma visualização com a identificação de algumas instituições	p. 267/268
Fig. 42: Atividades do <i>East Art Map</i> representadas no <i>e-flux</i> , 2018	p. 269
Fig. 43: Classificação dos Seletores de <i>East Art Map</i> representadas no <i>e-flux</i>	p. 270
Fig. 44: Diagrama de <i>Neue Slowenische Kunst</i> , da seleção de Marina Gržinić	p. 272
Fig. 45: Instalação de <i>Invisible Matter – EAM</i> , em Liubliana, Eslovênia, 2018	p. 275
Fig. 46: Instalação de <i>Invisible Matter – EAM</i> , em Liubliana, Eslovênia, 2018	p. 276

LISTA DE SIGLAS

BH.art.map	Bosnia and Herzegovina Art Map
EAM	East Art Map
IM-EAM	Invisible Matter – East Art Map
DCC	Digital Curation Center
NSK	Neue Slowenische Kunst

SUMÁRIO

Apresentação	p. 16
Introdução	p. 22
Quadro metodológico e materiais de pesquisa	p. 34
Estrutura da tese	p. 43
1. Mídias digitais: um percurso informático-comunicacional	p. 45
1.1 Arte digital e novas mídias	p. 49
1.2 Mídias digitais re/escrevendo a história e a arte	p. 62
1.3 Da história da arte à cultura visual: os <i>bits</i> de informação sobre arte	p. 71
1.4 Arte contemporânea e comunicação: regime, trama e sistema	p. 77
1.5 <i>High tech</i> e Tecnocultura	p. 81
1.6 Artes em redes comunicacionais: telemática, ciberespaço, hipermídia	p. 91
1.7 Dados, informação e visualização	p. 102
1.8 Práticas remix com dados culturais	p. 111
2. Curadoria: abertura e compartilhamento	p. 127
2.1 Curadoria: uma encruzilhada disciplinar	p. 130
2.2 Curadoria, mediação, recepção	p. 135
2.3 Excesso e informação: curadoria como seleção	p. 141
2.4 Curadoria e mídias digitais: níveis de abertura estética e tecnológica	p. 152
2.5 Do mapeamento à curadoria: releituras de <i>East Art Map</i>	p. 166
2.5.1 <i>EAM</i> como auto-historização	p. 175
2.5.2 <i>EAM</i> como autoarquivamento	p. 180
2.5.3 <i>EAM</i> como re-encenação	p. 184
2.6 Uma proposta de abordagem curatorial-digital	p. 188
3. <i>Map, map, map</i>: o ciclo curatorial em três projetos artísticos do Leste Europeu	p. 192
3.1 Processo curatorial como prática artística	p. 193
3.1.1 Nível contextual: o Leste Europeu	p. 196
3.1.2 Nível conceitual: a curadoria digital	p. 208
3.1.3 Nível operacional: o ciclo curatorial	p. 211

3.2 O ciclo curatorial em <i>EAM</i> , <i>BH.art.map</i> e <i>IM-EAM</i>	p. 222
3.3 Criando um Leste Europeu: <i>East Art Map</i> (1999-2005)	p. 226
3.4 Recriando um Leste Europeu: <i>Bosnia and Herzegovina Art Map</i> (2010) ..	p. 249
3.5 Expandindo o Leste Europeu: <i>Invisible Matter – EAM</i> (2017-2019)	p. 259
3.6 Transformando o Leste Europeu: processo curatorial como prática artística	p. 278
Considerações finais	p. 284
Referências bibliográficas.....	p. 288
Anexo. Diálogo com os artistas	p. 305
A. Conversa com Miran Mohar (<i>Irwin</i>)	p. 305
B. Conversa com Igor Bošnjak	p. 307
C. Conversa com Iva Kovač e Elvis Krstulović (<i>Fokus Grupa</i>)	p. 309

Apresentação

Este texto de apresentação abre esta pesquisa no âmbito de doutorado em artes e, ao mesmo tempo, marca o fim de um trajeto universitário de quinze anos, iniciado com a aprovação no vestibular e meu ingresso na turma de 2008 do curso de Artes Visuais, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Esses dois marcadores, de começo e de término, embora antagônicos sem serem contraditórios, manifestaram-se muito fortemente à medida que me encaminhava para a escrita final do texto aqui apresentado, ressoando lembranças e decisões da minha trajetória como estudante, como pesquisador e como pessoa.

No segundo semestre de 2018, durante o primeiro ano do doutorado, cursei uma disciplina ministrada pelo teórico da comunicação prof. Ciro Marcondes Filho (1948-2020), em que ele apresentou reflexões acerca da *Comunicação do Sensível*, uma proposta de abordagem teórica constituída de *pequenas percepções, fruição e transformação*. Essas três variantes eram entendidas como parte de um novo saber sobre percepção e a comunicabilidade de obras e de pessoas, visto que os processos atuais de captura, conquista e sedução dos indivíduos, tanto presencial quanto virtual, operam no campo sutil, discreto, quase “subliminar” da comunicação e que produzem efeitos poderosos no âmbito social. No meu caso, essa aproximação se deu, em primeiro lugar, entre as práticas artísticas contemporâneas digitais e o campo da Comunicação do Sensível e, em segundo lugar, com a relação entre a sensibilidade, o incorpóreo, a arte digital e o espaço de exposição, com o intuito de compreender como essas propostas são construídas e mantidas no meio digital, visando à reflexão acerca das disputas de narrativa da arte contemporânea.

Retomo este momento de partilha em sala de aula pois, além de ter contribuído propriamente com o aporte teórico e metodológico desta tese, a disciplina foi importante por acionar em mim a preocupação para recordar, atentar-me às *pequenas percepções* experienciadas no decorrer de toda a minha jornada universitária e acadêmica em uma escola de artes, interessado em pesquisar e escrever sobre a produção criativa de artistas enquanto eu mesmo praticava a *poiésis*. Alguns acontecimentos e experiências deste percurso, por meio dos quais foi possível desfrutar das oportunidades e dos direitos de estudar em uma universidade pública e que me fizeram perceber em constante *transformação*, serão apresentados a seguir, na busca de materializar a trama irregular de curiosidades, habilidades, dificuldades e disposições que sempre me asseguraram que

persistir no interesse pelas artes e aprender com suas múltiplas intersecções fazia algum sentido.

A primeira experiência remete, não por acaso, à esfera artística no ambiente *on-line*. Em 2011, eu e mais três colegas do curso de Artes Visuais criamos a *Élan Vitali Virtual Gallery*¹, um espaço virtual de produção e circulação de arte contemporânea brasileira. A nossa proposta coletiva era de realizar intervenções artísticas cujo horizonte residia na proposição de ruídos estratégicos no circuito artístico a partir do ciberespaço, por meio da atividade de uma galeria virtual, onde apresentamos obras de arte pertencentes ao acervo ficcional da galeria. Sem uma sede física, o funcionamento da galeria se dava na coleta e constituição de um arquivo virtual de obras de arte, imagens e textos sobre arte brasileira, seus artistas e seu cenário artístico. E por meio do dispositivo de produção/reprodução, objetivava-se reproduzir obras de artistas brasileiros consagrados no cenário tanto nacional quanto internacional, tendo como referência a produção brasileira recente, a partir da década de 1960. A *Élan Vitali* contava com intervenções que se materializaram na forma de duas exposições físicas: a primeira, na Casa ao Cubo, em São Paulo, como uma plataforma que reuniu catálogos, vídeos com depoimentos de curadores convidados e fotografias de jovens artistas, e a segunda exposição intitulada *First International*, ocorrida em Pula, na Croácia, em 2012, com o lançamento de um catálogo impresso com textos em inglês e em croata sobre artistas brasileiros.

Retomo essa pequena percepção de criar um espaço virtual de arte, propriamente estudantil e experimental, na medida em que percebi ali um momento-chave do começo do meu letramento digital, que se deu por causa do e no ambiente universitário, seja pela infraestrutura das salas pró-aluno em que redigi meus primeiros trabalhos para disciplinas na graduação, seja posteriormente com a possibilidade que foi comprar meu primeiro computador ao final do primeiro ano de graduação, em 2008. Foi naquele momento, no começo da década de 2010, que no outro lado do Atlântico, um dos projetos artísticos analisados nesta tese também experimentava com o espaço virtual, suas possibilidades e seus limites na organização da informação sobre Leste Europeu.

Ainda na graduação, o letramento digital continuou por meio do projeto “Levantamento, classificação e análise de dados referentes a teses e dissertações sobre

¹ Criado pelos estudantes de Artes Visuais André Pitol, Diana Tsonis, Felipe Tonelli e Mariana Gil. Disponível em: <https://cargocollective.com/elanvitali>. Acesso em 29 dez. 2021.

ficção televisiva nos programas de Pós-Graduação em Comunicação”, no âmbito do Programa Ensinar com Pesquisa, da Pró-Reitoria de Graduação (PRG), realizado no Centro de Estudos de Telenovela (CETVN/ECA/USP). Ali, foi possível entrar em contato com procedimentos de coleta, organização e análise de dados em uma dimensão qualitativa, uma habilidade aprendida que pude utilizar de volta ao campo das artes, especialmente no meu interesse pela fotografia, pela curadoria e crítica de arte, com a investigação extensa que iniciei sobre a produção do fotógrafo Alair Gomes.

A pesquisa acerca da fotografia de Alair Gomes começou com uma iniciação científica sem bolsa, em que pude adentrar de maneira introdutória na produção do fotógrafo carioca e que, felizmente, foi agraciada com menção honrosa de melhor pesquisa tanto na 3ª Semana de Pesquisa da ECA/USP quanto no 20º Simpósio Internacional de Iniciação Científica da USP (SIICUSP), ambos em 2012. O interesse pela pesquisa e o reconhecimento de que ela se desenvolvia de maneira satisfatória me possibilitou dar continuidade à pesquisa sobre Alair Gomes e transformá-la no Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado *Alair Gomes: fotografia, crítica de arte e discurso da sexualidade* (2013), em que analisei como a fotografia de Alair Gomes pode ser lida como a construção de uma perspectiva homoerótica moldada pela crítica de arte.

O interesse pela fotografia de Alair Gomes levou-me a mais um momento de *transformação*, nos termos de Marcondes, com a realização do mestrado na linha de pesquisa de Teoria, História e Crítica de Arte. Na dissertação “*Ask me to send these photos to you*”: a produção artística de Alair Gomes no circuito norte-americano (2016), identifiquei, localizei, coletei, reuni e organizei um conjunto de cinco trabalhos fotográficos de Alair Gomes – até então inéditos, pois haviam sido publicados nos Estados Unidos nos anos 1970 e 1980 – e pude investigar tanto a esfera de circulação transnacional da obra de arte quanto estudar os aspectos de materialidade, sequencialidade, e, em especial, reprodutibilidade presente na mídia impressa. Ao aproximar tal investigação de mestrado aos conceitos da Teoria remix, de Navas (2012), especialmente dos três estágios cronológicos da reprodutibilidade mecânica, foi possível criar uma nova camada de interpretação, em retrospectiva, de que estava lidando, naquele momento, com imagens do primeiro estágio do *sampleamento*, no qual havia uma combinação de itens do primeiro estágio de reprodutibilidade mecânica – com as imagens sendo literalmente gravadas e retiradas do ambiente natural – juntamente com aspectos do segundo estágio de reprodutibilidade mecânica, baseado no princípio de recortar e

colar, na medida em que Alair Gomes tanto realizava suas próprias imagens quanto as editava visando especificamente à mídia impressa para fazer circular suas imagens.

O deslocamento que foi possível fazer da fotografia para a Teoria remix abriu espaço para novos interesses de pesquisa em artes, como as novas mídias, a partir dos quais dediquei tempo de estudo e de trabalho para compreender outros aspectos e mecanismos disciplinares do campo da arte e da cultura visual, bem como seus debates na contemporaneidade. A partir desse desejo e a fim de aprofundar o letramento digital adquirido com as experiências de extensão anteriormente descritas, escolhi dar prosseguimento aos meus estudos na pós-graduação com novos objetos de pesquisa, mais ligados às novas mídias. Foi o momento em que entrei em contato com *East Art Map*, um projeto artístico desenvolvido pelo coletivo esloveno Irwin, que propõe a (re)construção da história da arte do Leste Europeu na segunda metade do século XX, por meio de procedimentos digitais, como banco de dados, visualização da informação e ciclo de vida curatorial. Embora já conhecesse a produção artística do Irwin, que participou, por exemplo, da Bienal do Mercosul em 2011, aprendi mais sobre a poética do coletivo no ciclo de palestras *Slavoj Žižek e a Nova Arte Eslovena: repensando ideologias*, ocorrida em outubro de 2015 no Centro de Formação e Pesquisa do SESC, em São Paulo. Para compor o evento, fui convidado para realizar uma apresentação panorâmica da trajetória do coletivo e seus principais elementos poéticos, com a palestra “Retro-vanguarda: a anatomia artística do NSK”². A partir desse evento, pude aprofundar-me no estudo dos tópicos relacionados ao Leste Europeu que me chamou mais a atenção, possibilitando perceber que poderia realizar uma investigação no âmbito do doutorado.

A abordagem inicial da pesquisa de doutorado foi intitulada *Documentação e cartografia na produção do grupo Irwin/Neue Slowenische Kunst: uma História da Arte do Leste Europeu* e ainda estava vinculada à linha de pesquisa Teoria, História e Crítica de Arte. O objetivo era analisar como o projeto possibilitava um exame crítico dos modelos lineares e de enquadramentos nacionais das narrativas da história da arte. Porém, a partir da organização do material bibliográfico referente ao projeto artístico assinalado – em conformidade com o plano de trabalho do doutorado –, alcancei outras facetas de análise e camadas de interpretação do projeto. A nova abordagem assumida pelo trabalho

² Disponível em: <http://centrodepesquisaeformacao.sescsp.org.br/atividade/slavoj-zizek-e-a-nova-arte-eslovena-repensando-ideologias>. Acesso em: 24 jan. 2020.

se deu, em especial, pela atenção à dimensão estética e comunicacional da esfera digital presente em *East Art Map*.

Durante o processo de conceituação da pesquisa, assim como do tempo de sua realização, dei-me conta da mudança de abordagem teórico-metodológica que havia feito, de modo que pedi a transferência da linha de pesquisa em Teoria, História e Crítica de Arte para seguir a pesquisa na linha de pesquisa em Poéticas Visuais – Multimeios. Tal movimento, desorientador em um primeiro momento e, no final das contas, *transformador*, demonstrou-se a melhor decisão possível e permitiu a continuação da pesquisa com uma série de novas questões e descobertas, da ordem da imagem digital, da cultural visual, da re/escrita e do remix, da temporalidade na *Web*, ou seja, de características que os trabalhos artísticos compartilhados em rede e, principalmente, com a perspectiva dos processos e procedimentos curatoriais. Esse processo envolveu novas combinações e permitiu que esta investigação incorporasse dois outros projetos artísticos: *Bosnia and Herzegovina Art Map*, do artista bósnio Igor Bošnjak e *Invisible Matter - East Art Map*, do coletivo croata Fokus Grupa. Juntos, os três projetos artísticos possibilitaram a construção do argumento central desta tese, em torno do ciclo de vida curatorial na perspectiva do digital.

Assim, com título “A curadoria diante do digital: processo curatorial como prática artística em três projetos do Leste Europeu (*East Art Map*, *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter – East Art Map*)”, procurei articular elementos que foram sendo incorporados no próprio processo de doutorado e que levaram a pesquisa à sua configuração atual. Nesse percurso, pareceu importante ressaltar uma ideia – uma imagem – acerca da *transformação*, várias vezes enfatizada nesta apresentação. As transformações que estão presentes na abertura poética dos projetos artísticos aqui analisados, todos eles em maior ou menor grau disponíveis para a recriação do espectador na possibilidade de gerar percursos plurais, fragmentados, diferentes, transformadores, não deixam de, retrospectivamente, refletir uma dimensão pessoal e profissional que inevitavelmente aconteceu também em minha trajetória.

E, por último, a ideia de curadoria foi outra imagem que se desdobrou e se transformou de maneira tão importante e poética neste percurso, buscando renovar leituras interdisciplinares entre a arte e as mídias digitais.

Introdução

A criação de trabalhos artísticos voltados para o ambiente virtual *on-line* é um episódio historicamente recente das investigações da arte no contexto das novas mídias, especialmente as mídias digitais como o computador e a sua rede mundial, a Internet. As características, configurações e a própria lógica de composição hipertextual e multimídia presentes nessas produções permitem identificar que esse é um campo de interesse artístico em transformação e, por isso, premente de inúmeras possibilidades para a estética digital. Além disso, suas potencialidades poéticas possibilitam, por exemplo, que os usuários interajam com os conteúdos oferecidos (interatividade), manipulem o conjunto de informações disponibilizadas em rede (conectividade) e que, por meio disso, formulem caminhos não-lineares e re/escrevam narrativas a fim de atualizar a proposição artística contemporânea em questão, além de fazer com que aquela experiência gere ou resulte em novos sentidos para a compreensão do mundo e a produção de conhecimento na arte.

Esta introdução circunscreve o fenômeno de dimensão artístico-telemática que tem seu ponto de inflexão nos anos 1990, com a *World Wide Web*, mas que segue nos anos 2000, com o avanço da infraestrutura de redes, dos sistemas, programas e linguagens específicas para a *Web*, em direção às mídias sociais e à interação do usuário. Também nos ajuda a localizar a produção artística no ciberespaço, um dos componentes que constituem essa pesquisa. As camadas e as temporalidades desse fenômeno em relação à comunidade artística é a separação entre as comunidades artísticas em rede (*Net Art*), como fóruns e *sites*, e as configurações recentes de sociabilidade nas redes sociais, como *Facebook* e *Instagram*. Dos primeiros *sites* pessoais e criações coletivas, possibilitadas pelos *browsers* capazes de apresentar imagens e textos, como o *Mosaic* (1993), passando pela criação das plataformas de arte *on-line* em grande escala, como o *DevianArt* (2000) – em um momento da Internet cujos desafios eram a necessidade de encontrar espaço para armazenar e gerenciar plataformas com uma quantidade cada vez maior de dados, ainda preservando o *ethos* comunitário –, até que, a partir dos anos 2000, o incremento da multimídia e da transferência de dados desafiou a configuração que as comunidades artísticas estavam acostumadas, seja em termos gráficos, seja na explosão de participantes e interações, tendo o *Tumblr* como norteador³. Desse modo, a consolidação da Internet “se moveu em direção à homogeneidade e passividade, e as comunidades de arte outrora

³ Há ainda uma quarta etapa, que não aprofundaremos nesta tese, e que foi gerada pela homogeneização das redes de mídia social, como *Instagram* e *Facebook*, com seus algoritmos que nos trazem apenas conteúdos semelhantes aos que postamos ou colecionamos, alterando significativamente aspectos da circulação e consumo de imagens das etapas anteriores (DILÁSCIO; TESSAROLO, 2019).

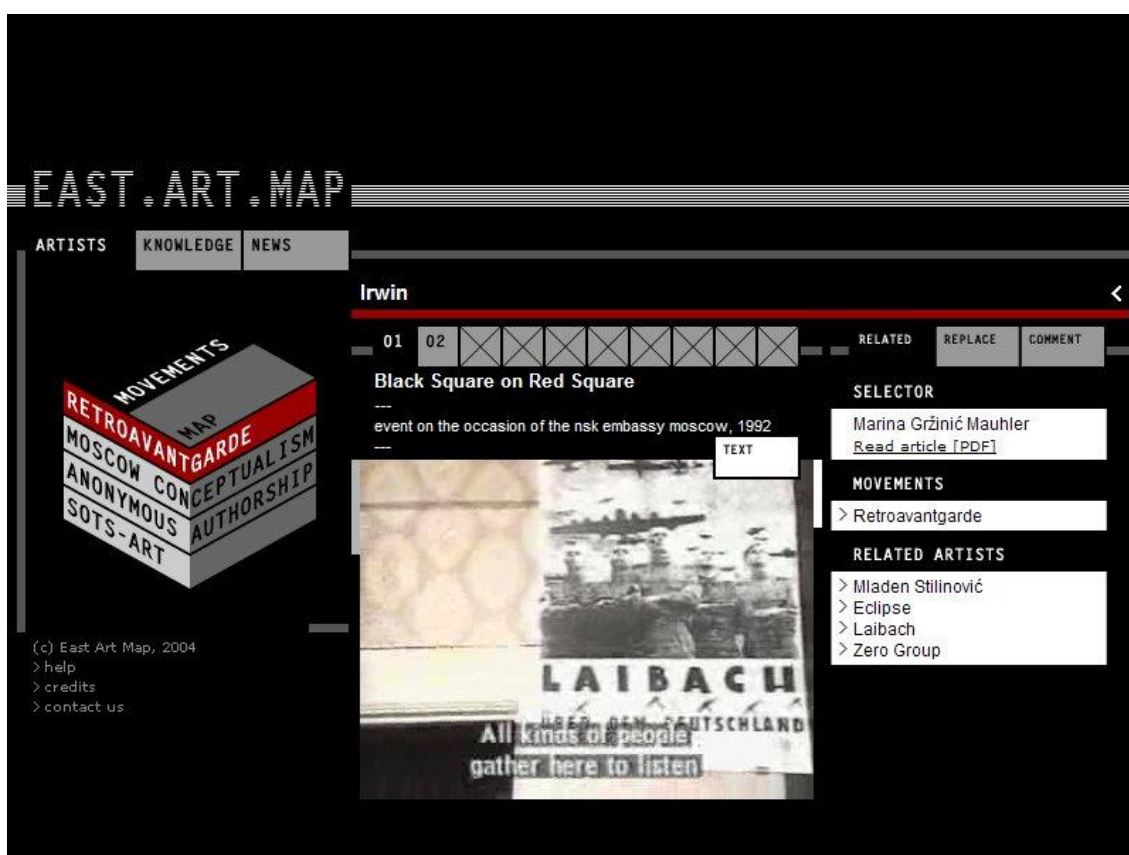
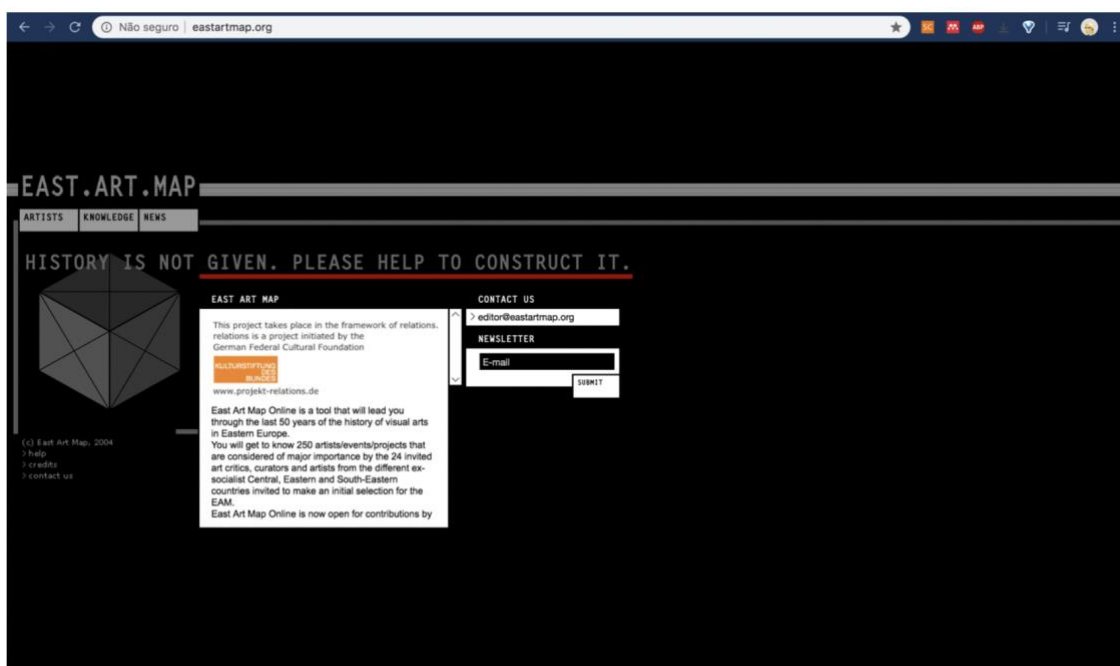
vibrantes da Internet se tornaram vítimas do rápido crescimento obliterativo das mídias sociais” (ABLES, 2019, s.p.).

Este trabalho permeia alguns momentos do percurso sugerido, considerando especialmente a transformação tecnológica em diversos cenários da produção artística, dentre eles o da arte contemporânea. Em específico, propomos nesta tese analisar e examinar três projetos artísticos multimídia em rede: 1) *East Art Map: A (Re)Construction of the History of Contemporary Art in Eastern Europe*, realizado pelo coletivo esloveno Irwin entre 1999 e 2005⁴; 2) *Bosnia and Herzegovina Art Map*, realizado pelo artista bósnio Igor Bošnjak, em 2010, e 3) *Invisible Matter - East Art Map*, projeto desenvolvido pela dupla Fokus Grupa entre 2017 e 2019.

1) *East Art Map: uma reconfiguração da história da arte contemporânea no Leste Europeu* baseia-se na proposição de estratégias e procedimentos para a construção de relações, transmissão de informação e produção de contexto sobre artistas, obras de arte e exposições dos ex-países socialistas do Leste europeu. O objetivo era o de reconstruir ou ainda dar visibilidade a um conjunto extenso de produção artística contemporânea realizadas e pensadas nos países da Europa Oriental entre os anos de 1945 e o ano 2000. O projeto lançou mão de uma série de procedimentos curatoriais, como a reunião de uma equipe de profissionais do campo artístico, o mapeamento da produção artística no período indicado e a disponibilização das informações em dispositivos contemporâneos, como exposições, *Websites* e banco de dados.

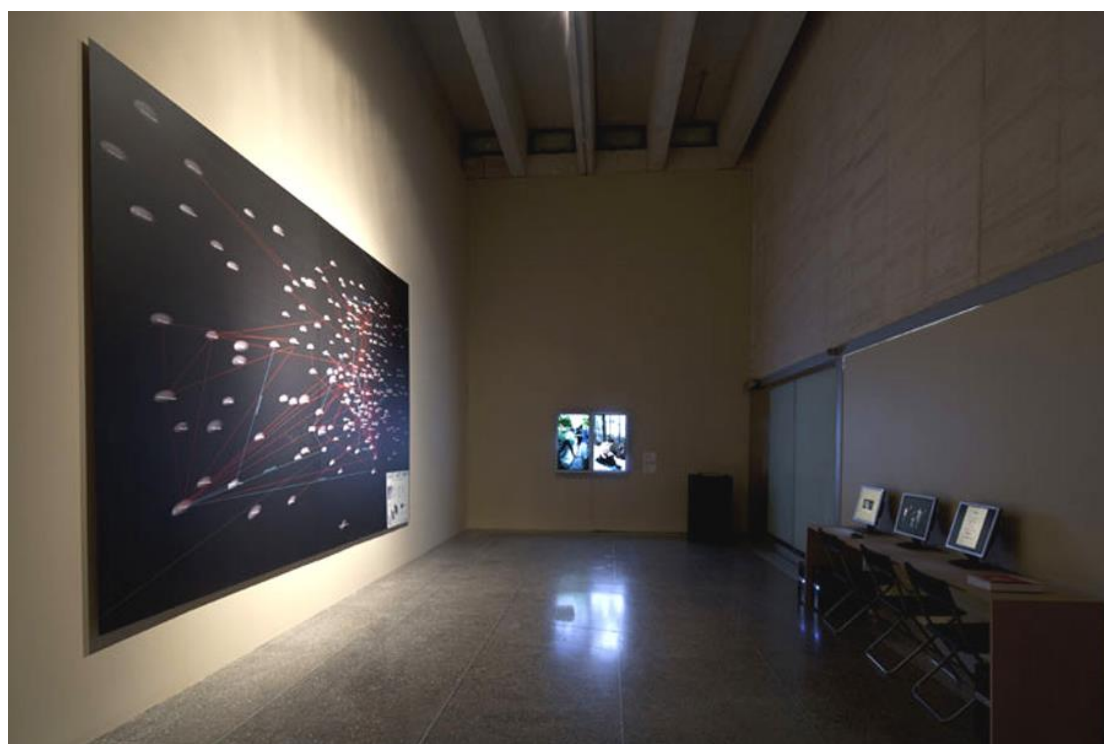
⁴ Neste trabalho, utilizaremos a periodicidade de 1999 a 2005, publicada em *East Art Map: Contemporary Art and Eastern Europe* (2006); porém, é possível encontrar em outras fontes onde o projeto ocorreu, entre 2000 e 2006.

Figura 01 e 02: Interfaces virtuais de *East Art Map*, de Irwin



Fonte: <http://www.eastartmap.org/>. Acesso em: 01 mar. 2020.

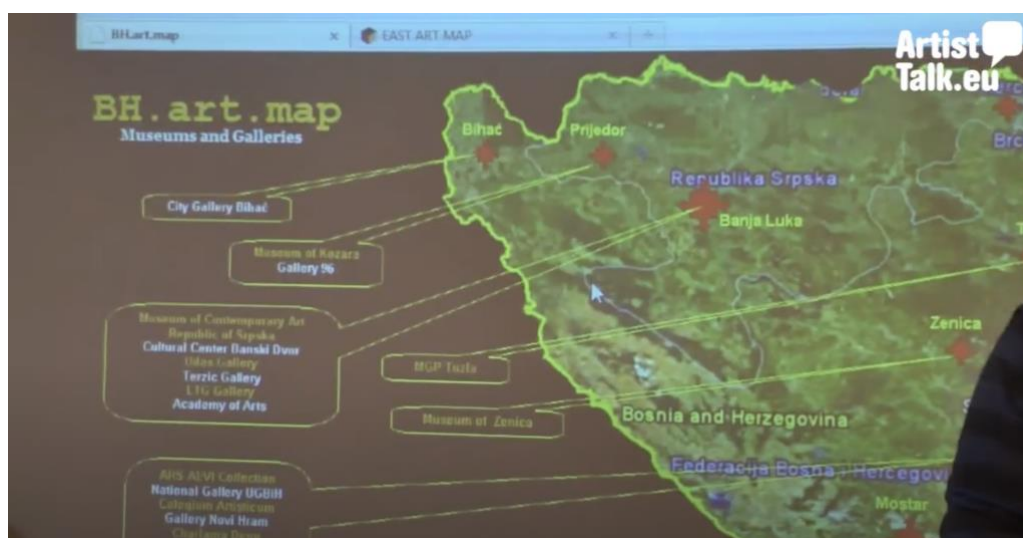
Figura 03 e 04: Instalações de *East Art Map* em exposição em Manchester, Inglaterra (2004) e no Museu de Arte Contemporânea de Castilla y León, Espanha (2012)



Fonte: <https://www.irwin-nsk.org/news/one-sixth-of-the-earth/>. Acesso em: 20 jul. 2020.

2) O projeto *Bósnia and Herzegovina Art Map* foi realizado pelo artista Igor Bošnjak em 2010, ou seja, cinco anos depois que *EAM* havia sido finalizado. *BH.art.map* é descrito como um projeto de mapeamento e uma plataforma para o fornecimento de informações a respeito do cenário artístico da Bósnia e Herzegovina. Teve como objetivo preencher uma lacuna percebida por Bošnjak no projeto *EAM*, com a falta de referências sobre artistas e projetos bósnios. O projeto foi desenvolvido no decorrer de 2010, como parte do projeto interdisciplinar INVENT / TURA, que visava a examinar os mecanismos de escrita da história na Bósnia e Herzegovina em termos das artes visuais contemporâneas e literatura e consistiu na produção de textos e trabalhos de arte inéditos, além de uma reflexão teórica a respeito dos resultados alcançados.

Figura 05 e 06: Interfaces virtuais de *Bósnia and Herzegovina Art Map*, de Igor Bošnjak



Fontes: <https://youtu.be/jXYX6VtrPxA>. Acesso em: 25 ago. 2021

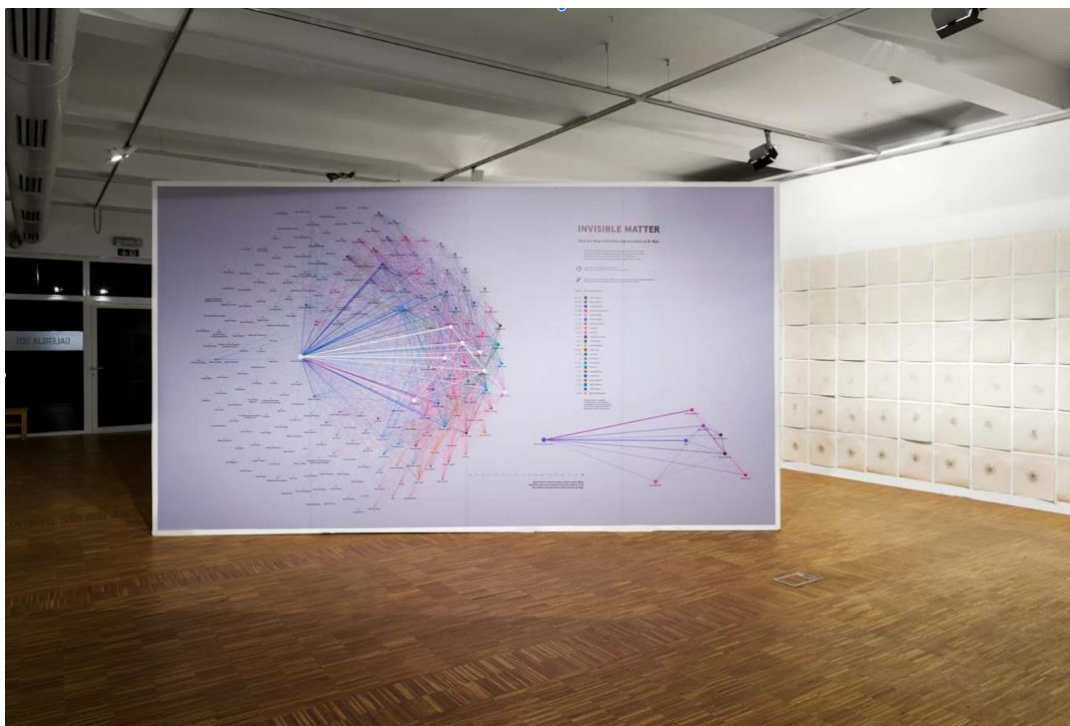
3) *Invisible Matter - East Art Map* foi desenvolvido pela dupla Fokus Grupa (cujos integrantes são Iva Kovač e Elvis Krstulović) como um projeto multimídia voltado para a Internet. Criado em 2017, teve a primeira etapa desenvolvida até 2019, com expectativas de que novas etapas sejam realizadas no futuro. O projeto é uma pesquisa baseada em dados sobre o campo da arte contemporânea, com foco nas relações de poder entre as instituições, os artistas e outros atores do sistema da arte contemporânea, especialmente acerca das lógicas de divulgação nos anúncios publicados na plataforma *e-flux*. A experimentação do projeto está principalmente na visualização de informação comparativa entre o cenário global de arte contemporânea e o conjunto de dados criado por *EAM*, a partir da qual são possíveis reflexões e considerações sobre os direcionamentos da produção artística.

Figura 07: Instalação de *Invisible Matter – Institutions*, em Onomatopee, Holanda, 2018



Fonte: <https://www.onomatopee.net/exhibition/the-trouble-with-value/>. Acesso em: 18 fev. 2023.

Figura 08: Instalação de *Invisible Matter - East Art Map* na exposição no Centro Cultural Tobačna 001, em Ljubljana, Eslovênia, em 2018



Fonte: <https://mgml.si/en/center-tobacco/exhibitions/260/fokus-grupa/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

Os três projetos que produzem o recorte desta tese compartilham dos componentes anteriormente apresentados, ou seja, são iniciativas artísticas que lidam com o ambiente *on-line*. Além de existirem na virtualidade do ciberespaço, podemos acrescentar outros elementos que contribuem para o direcionamento hipotético proposto, tais como a vontade de repensar estruturas e perspectivas hegemônicas por meio de possibilidades narrativas hipermediáticas e curatoriais da cultura visual do Leste Europeu na segunda metade do século 20 e a passagem para o século 21. Essas três propostas diferentes e integradas, sob a perspectiva do ciclo de vida curatorial, como veremos, articulam-se em termos tecnológicos, elaborando os processos de digitalização de dados e informação culturais, criando, a partir disso, visualizações geoespaciais, mapas interativos e outros formatos de extroversão material e estética relacionados à produção artística do Leste Europeu. Vislumbrou-se, pois, verificar como esses três projetos artísticos evidenciam momentos diferentes, mas inter-relacionados, de como a arte lidou com o contexto tecnocultural contemporâneo da digitalização e reprodutibilidade tecnológica do mundo e, em termos do sistema de arte, foi criada a partir das tecnologias de informação e

comunicação, permitindo estratégias operacionais e poéticas ligadas às propostas curatoriais de organização e visualização da arte, ou ainda de seleção e arranjo da arte.

Neste sentido, nossa hipótese é a de que trabalhos como *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM* evidenciam comportamentos que re/escrevem e remixam a narrativa da história da arte, propondo outras visualizações para a estrutura linear e para o enquadramento nacional da disciplina. Para tanto, utilizaremos o aparato conceitual e analítico da noção de curadoria digital, especialmente das estratégias do ciclo curatorial, para analisar como o processo curatorial pode ser lido como um instrumento da prática artística em uma experiência tecnocultural das mídias digitais no contexto da arte contemporânea.

A partir da hipótese elencada, objetivou-se investigar os elementos curatoriais presentes em projetos artísticos contemporâneos em diálogo com as mídias digitais, especialmente relacionados à utilização de aportes de abertura tecnológica e de procedimentos hipermidiáticos e curatoriais do repertório informacional (iconográfico e textual) como estratégias artísticas *on-line*. Especificamente, esta tese tem por objetivos: i) estudar projetos de arte que se constituem por meio de um ciclo de estratégias de pesquisa, seleção e arranjo da informação em plataformas digitais; ii) investigar os procedimentos curatoriais presentes nos aspectos materiais e expressivos de documentação e visualização sobre a arte no Leste Europeu; iii) criar uma proposta crítica de análise de produções artísticas que utilizam plataformas digitais de organização, sistematização de imagens e textos na cultura visual.

Seguindo com as indicações de nossa hipótese, a aproximação entre os projetos *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM* se dá em termos curatoriais, entendidos aqui como processos de curadoria em novas mídias (GRAHAM, 2010), que envolvem de maneira circunstanciada as decisões que um usuário pode fazer em relação ao conjunto ou base de dados disponíveis, visando a tornar tais produções públicas (GONRING, 2015). Os três projetos apresentam elementos que estão vinculados ao contexto constitutivo da cultura visual, que remete a uma cultura da imagem que faz uso ilimitado do repertório eclético da arte, supostamente sem hierarquias estabelecidas, e que se contrapõe a uma compreensão unidimensional da modernidade. Tal cultura da imagem técnica relaciona-se também às alterações das concepções culturais de arte e tecnologia, da estética digital e do ambiente de tecnocultura contemporânea, assim como dos processos curatoriais que

se tornaram evidentes na prática artística recente. Essa articulação curatorial faz-se presente no recorte escolhido de duas maneiras: uma diacrônica e outra sincrônica.

A respeito do eixo diacrônico, assinalou-se que a centralidade da investigação está na discussão de três projetos artísticos desenvolvidos para o ambiente virtual da Internet entre o fim dos anos 1990 até o ano de 2019, perfazendo um arco temporal de vinte anos. Isso evidencia a produção de contexto dos projetos, no sentido de que o arco temporal que os junta também envolve o fato de *BH.art.map* e *IM-EAM* serem trabalhos artísticos que resultaram da interação de seus respectivos artistas com o projeto *EAM*, de Irwin. Tanto o projeto em específico como a atuação de Irwin são uma referência artística importante na região⁵, tendo contribuído para a criação de outros dois projetos artísticos como recriação de *EAM*.

Em sua gênese, no final dos anos 1990, *EAM* teve forte reconhecimento por se comportar tanto como a produção de uma instituição, virtual e paralela em relação ao sistema da arte, como também realizando a crítica institucional da situação museal e cultural eslovena – de onde são os integrantes de Irwin –, em um momento em que o sistema esloveno da arte não se encontrava ainda voltado para a arte contemporânea. Segundo Badovinac (2014), às intervenções de Irwin (e do Neue Slowenische Kunst como um todo) no sistema da arte, deve-se considerar que a elaboração dessa crítica se realizava por meio de “mídias avançadas e tecnologias mais recentes, em particular a Internet, e o seu trabalho já não se relaciona exclusivamente com as instituições de arte” (BADOVINAC, 2014, p. 2).

Ao produzir trabalhos que propunham organizar e processar a informação acerca da arte do Leste Europeu, Irwin aproximou-se de estratégias estabelecidas pelo que se pode chamar de “artista-curador”. Conforme Graham (2010), organizar, arranjar e categorizar são ações que, no contexto das novas mídias, tanto um artista quanto um curador fazem e, nesse sentido, projetos como *EAM* podem ter seus limites borrados ao mesmo tempo como um instrumento artístico e um instrumento curatorial. Como lembra-

⁵ O projeto é o resultado de outros trabalhos do Irwin, dedicados ao tema da arte e do sistema da arte do Leste Europeu. *Retroavantgarda* (1994-2000), por exemplo, foi um mapeamento de práticas artísticas apenas dos países da ex-Iugoslávia (Bósnia-Herzegovina, Croácia, Eslovênia, Montenegro, Macedônia e Sérvia). A pesquisa deu origem a um diagrama em uma resposta ao diagrama que propõe uma genealogia dos movimentos de arte moderna, criado por Alfred Barr no MoMA. Nessa perspectiva de um programa artístico coerente, *East Art Map* é uma extensão de *Retroavantgarda*, ampliando seu mapeamento para a produção artística dos demais países ex-socialistas da Europa Central, Oriental e Sudeste europeu.

nos Arantes (2015, p. 179-180), “a expansão da prática curatorial trouxe a incorporação de novos formatos e circuitos expositivos, muitas vezes em diálogo com parâmetros existentes na própria produção artística: curadorias em processo [...] e curadorias em rede são alguns dos exemplos”). Levando-se em consideração o trabalho com as novas mídias, as características das poéticas tecnológicas e a configuração de trabalho multimídia, entendemos que projetos como *BH.art.map* e *IM-EAM* não são resultantes de referências visuais ou temáticas advindas de matrizes de como se parecem, mas estão imbricadas nas potencialidades do que podem fazer (ou do que foram imaginados para executar), ou seja, presentes na própria interação que Igor Bošnjak e Fokus Grupa tiveram enquanto receptores do projeto *EAM* – encontrando, arranjando, interpretando e disseminando informação poética de cada um dos projetos.

No que diz respeito à faceta histórico-cultural que intersecta este trabalho, um dos horizontes de intervenção dessas propostas artísticas foi o próprio contexto cultural e, especificamente, o campo da arte, levando-se em conta as contribuições da arte contemporânea e seus processos curatoriais. Assim, o modo como cada projeto argumentou e elaborou os dados referentes à produção visual e à história da arte do Leste Europeu permite uma compreensão que envolve como tais termos foram transformados ao longo de sua conceituação na passagem do século 20 para o 21, ou seja, em um momento em que aquela região vivia um momento de passagem de várias sociedades socialistas, como a Iugoslávia socialista, para sociedades voltadas para a ordem capitalista⁶. Essa perspectiva aproxima-se do que Graham (2010) comenta a respeito da atividade artística com as novas mídias envolvendo as “fronteiras entre método e sentido” (p. 170), ou entre processo e conteúdo. Essa discussão também foi uma maneira de aprofundar os argumentos presentes na relação entre tecnologia e cultura, ou tecnologia e história, aproximando-nos do que Arantes (2015, p. 195) propõe com a “re/escrita da história em diálogo com a mídia”.

⁶ O mote geral estruturado pelo NSK era o de simular o próprio socialismo iugoslavo, com suas repartições ministeriais, programas e atividades (NSK, 1991), para analisar a relação entre a ideologia política e a cultura do espaço no qual se originaram, onde a “base cultural e política [era] a nação eslovena e sua história, uma nação no ponto de encontro das civilizações da Europa Central, da Europa Ocidental e da Europa do Leste” (IRWIN, 1991, s.p.). No começo, a atuação do coletivo ocorria dentro do território de um outro Estado, a Iugoslávia, e após a sua fragmentação – com a Declaração de Independência da Eslovênia em 1991 e Guerra da Croácia que seguiria até 1995 – episódios inseparáveis do processo de globalização intensificado na última década do século XX, o NSK altera seu status político e passa a se organizar em torno da denominação *NSK State in Time*, oferecendo uma guinada no sentido de uma perspectiva utópica de um Estado sem território, baseado no tempo e na virtualidade, ou seja, nos modelos teóricos, processos, fluxos e de outros episódios de configuração de uma nova ordem mundial, capitalista.

No que diz respeito ao eixo sincrônico da abordagem curatorial presente nos projetos artísticos, será possível investigar as especificidades e as transformações de cada um dos projetos em termos dos processos curatoriais. Ou seja, analisar comparativamente cada um dos projetos em suas especificidades, assim como as transformações que um projeto disponibilizou para que o projeto seguinte pudesse recriar e incorporar em sua configuração a estética nova. Como veremos, processos curatoriais são aqui entendidos como um modo operativo da arte contemporânea, envolvendo etapas e níveis de um ciclo com graus de abertura em que práticas de seleção e arranjo estão vinculados à lida com a complexidade da sociedade e da cultura informacional.

Retomando os pontos relativos aos eixos diacrônicos e sincrônicos, anteriormente esboçados, compreender cada um dos projetos artísticos individualmente e, ao mesmo tempo, conseguir articulá-los segundo os processos curatoriais e as possibilidades de recepção da poética digital ajuda-nos a elaborar a constituição metodológica e o desenvolvimento da pesquisa.

Esta tese aproxima-se ao que Graham denomina “tensão entre campos” (GRAHAM, 2010), em nosso caso, uma abordagem interdisciplinar entre os campos das novas mídias, história, arte e curadoria. Mais especificamente, assinala-se as tensões entre cultura visual e história da arte, estratégias artísticas e processos curatoriais ou, ainda, diferenças entre uma abordagem da teoria da arte sobre a pesquisa e métodos da prática artística que desafiam a dominância textual (JEFFERIES, 2010). É interessante também considerar a proposição metodológica de Medeiros e Pinho (2018) de uma intercomunicação entre organização da informação e do conhecimento, os estudos sobre memória e a produção de obras artísticas. Os autores entendem esta proposição como uma “interlocação entre os sentidos que circundam a relação de comunicação”, em diálogo com as obras de arte como produtos sociais carregados informacionalmente. Estas relações os levam a conceber que “a característica comum às obras de arte [...] é a comunicabilidade, o que contempla as obras de arte agregar-lhes a possibilidade de subsidiar novas pesquisas e tipificá-las como uma oportunidade a mais de aproximação da área com o meio social” (MEDEIROS; PINHO, 2018, p. 193-194).

Nesse sentido, partindo das considerações indicadas de Graham e Medeiros e Pinho, nossa investigação estima uma abordagem interdisciplinar, que articula os campos de Artes Visuais, Ciência da Informação, Humanidades Digitais e Curadoria.

Especificamente, dentro desses campos será possível adentrar tópicos mais pontuais, embora não menos complexos, como a arte contemporânea e a curadoria digital.

Quadro metodológico e materiais de pesquisa

Esta pesquisa é o resultado de um quadro metodológico atento e preocupado com aspectos e modos de operar presentes nos métodos heurísticos de pesquisa e criação, indicados nos termos de Plaza e Tavares (1998, p. 87), como “investigar a criação intelectual, não mais se distinguindo entre a criação artística e a criação científica, mas buscando os pontos de similaridade entre ciência e arte”. Esse percurso, que se formou instável e dinâmico à maneira que se caminhou e que se processou o pensamento criativo, ressalta a descoberta e a escolha por determinados métodos de pensamento que se fizeram presentes “como uma ferramenta da mente para a determinação de *insight*” (p. 88), cruciais para a solução dos problemas elencados nesta pesquisa, relacionados às artes no diálogo com as novas mídias.

Outro condutor metodológico foi o método de pesquisa do professor Ciro Marcondes, o conceito de *Metáporo*. Desenvolvido no âmbito da Nova Teoria da Comunicação, parte de três pressupostos teóricos – a proposição do movimento de Heráclito, de intuição de Bergson e na física de Lucrecio – para focar-se no pesquisador, tanto em seus processos de trabalhos quanto ao quadro mais confiável do momento de vida dele. Focado na comunicação enquanto acontecimento – investigada no percurso de sua ocorrência, na tentativa de se perceber as intensidades e as qualidades das afecções, o método tem o anseio de lidar com a inconstância na *práxis* cotidiana, relacionando ao mesmo tempo os dados sensíveis e a significação do processo de pesquisa. O princípio do meta+poros não é o de seguir um caminho previamente construído, mas sim atentar-se e aperceber-se para o que está lhe afetando no caminho caótico da pesquisa.

Assim, o *Metáporo* acabou por configurar-se como um laboratório para a aplicação do “quase-método” de investigação acadêmica, que levou em consideração os níveis emocionais e perceptivos dos alunos em seu decorrer e sua relação com a pesquisa de cada um. O processo metapórico experienciado trouxe como resultado um guarda-chuva de questões para abarcar as expectativas para esta pesquisa. Em nosso caso,

atentou-se para as relações que poderiam ser apreendidas dos exemplos da relação comunicacional da disciplina para com o campo das artes e, em específico, com o percurso desta pesquisa.

A partir do percurso metodológico e das aproximações entre criação artística e criação científica, da noção de metáfora e também das experiências que envolveram a prática curatorial do autor desta pesquisa, no contexto de pesquisas conceituais e de exposições artísticas, pode-se elencar os materiais principais e auxiliares de pesquisa em quatro grupos: estudos de caso, entrevistas, pesquisa bibliográfica e pesquisa conduzida pela prática, que serão desdobradas individualmente a seguir:

Estudos de caso

Como apresentado anteriormente, os projetos *East Art Map*, *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter – EAM* foram escolhidos como estudos de caso do ciclo de vida curatorial, a fim de analisar como o processo curatorial é parte da prática artística. Cada um dos projetos permite-nos assinalar pontos acerca da aproximação entre mídias digitais e curadoria, ilustrando uma variedade de práticas de funcionamento de projetos artísticos em relação com os processos curatoriais. O objetivo não é apenas identificar, descrever e ilustrar as diferentes abordagens dentro da curadoria digital, mas também apresentar a complexidade e os desafios que as novas formas de prática artística apresentam a curadores e instituições.

Um componente importante, ou imprescindível, da proposta dos projetos é a interação necessária para que os trabalhos sejam vivenciados em suas múltiplas possibilidades. Nesse sentido, é importante registrar que a presença do receptor se fez presente de diversas maneiras no processo desta pesquisa, ressoando o que Tavares (2007) comenta sobre colocar o receptor sempre em novas situações. A autora chama a atenção para a autonomia do receptor no sistema de arte digital, em que há uma relação intrínseca de engajamento e agência na recepção da obra por parte do consumidor, para que a obra desvende o seu conteúdo.

Retomando os estudos de caso, por serem ou por terem sido projetos criados para o ambiente *on-line*, a ubiquidade e o tempo real são elementos temporais centrais das

artes em rede, refletindo o regime de comunicação da arte contemporânea e a teoria informacional da forma estética. Em relação ao *EAM*, esta pesquisa foi feliz em conseguir investigar e interagir com um projeto artístico que, tendo sido desenvolvido em 1999, ainda permanecia *on-line*, mesmo com várias de suas funcionalidades desatualizadas; diferente de tantos outros trabalhos ou projetos criados posteriormente ao *East Art Map* e que já se encontram fora do ar. Essa interação do pesquisador com o trabalho em funcionamento permitiu uma experiência e um entendimento singular dos percursos hipermediáticos possíveis de serem realizados, ressoando a ideia de Moles (1973) de que o receptor é uma amostra de um público-alvo, na medida em que a Estética Informacional se apoiou na ideia de *comunicação* entre o criador e um indivíduo tomado na sociedade de massa e que, de alguma maneira, a representa culturalmente” (p. 8).

O ano de 2020, porém, foi um divisor de águas. Não apenas em relação à pandemia de Covid-19, que transformou o mundo e a vida de cada um de diversas maneiras, mas no que diz respeito a esta pesquisa, deu-se conta que o projeto *EAM* fora criado e funcionava por meio do reprodutor de multimídia e aplicações *Flash*, desenvolvido pela empresa *Adobe Inc.* em 1996. Diante de tantos desenvolvimentos tecnológicos atuais em aplicativos, *software* e dispositivos de interfaces ligados aos elementos multimídias, decidiu-se que o padrão *Flash* seria paulatinamente substituído desde 2016 e, finalmente, desligado no final de 2020. Nesse sentido, o período inicial de desenvolvimento desta investigação, de 2018 até 2020, foi uma última oportunidade de interagir, enquanto pesquisador e interator, com o projeto *EAM* em sua versão original. Parte das análises apresentadas, principalmente em relação aos percursos narrativos possíveis a partir do que o *EAM* oferecia, estão documentados no terceiro capítulo desta tese. A partir de 2021, com a descontinuação do *Flash* e a impossibilidade de interagir com o *EAM*, a discussão passou para as estratégias de preservação, como a migração ou a emulação do projeto, na medida em que muitas das questões que envolvem a apresentação e a preservação da arte das novas mídias estão relacionadas à sua materialidade e, principalmente, por serem operações relacionadas ao ciclo de vida curatorial ao qual esta investigação se baseia.

Assim, o projeto *East Art Map* foi analisado com base na experiência do autor desta pesquisa, enquanto os projetos *BH.art.map* e *IM-EAM* foram analisados como produtos e projetos artísticos resultantes do engajamento dos artistas dos respectivos trabalhos enquanto receptores e interatores do *East Art Map*, possibilitando-lhes darem

sequência ao ciclo curatorial, ou seja, com o trabalho de reuso e de recriação dos dados sobre a arte no Leste Europeu.

Essa situação ocorrida em pleno doutorado foi de caráter dúbio: por um lado, ficaram evidentes as discussões em torno da obsolescência da tecnologia, dos sistemas e do apagamento das informações no ciberespaço (importantes para esta pesquisa); por outro lado, tornou-se possível elaborar tal ocorrido enquanto aprendizado da preservação de dados presente no processo curatorial e que se materializa na documentação que os projetos artísticos *BH.art.map* e *IM-EAM* remixaram de *East Art Map*.

Esta experiência ressoa aspectos do método dos limites que, segundo Plaza e Tavares (1998, p. 98), implica como “Reconhecer esses limites ou estas regras induz à instauração de uma ordem, de uma reflexão, de uma crítica, que impele o indivíduo a atuar, de forma transgressora, a partir de códigos inerentes ao seu meio de produção, para atingir a continuidade do seu projeto”, o que no nosso caso foi o reconhecimento de que o projeto a partir do qual a pesquisa fundamenta-se estava programado para deixar de existir, impondo limites à interação do pesquisador autor enquanto interator da obra. Ao mesmo tempo, seguindo com os autores, “Esta forma de proceder é intrínseca ao desenvolvimento do trabalho criativo com os meios eletrônicos onde é preciso vencer a complexidade tecnológica que lhes é própria, procurando descobrir as qualidades e as virtualidades deste instrumental, a serem utilizadas como potencial de criação” (PLAZA, TAVARES, 1998, p. 98), foi possível encontrar nessa limitação imposta no processo, entendimentos e elaborações que dessem conta de utilizar a situação imposta como impulso de pensamento da pesquisa, assim como de enxergar nos dois outros projetos analisados o potencial de criação para dar continuidade à ideia de curadoria. Ainda com relação à análise dos projetos, e por conta dos limites reportados acerca da impossibilidade de interagir com os trabalhos, tornou-se necessário o contato com seus proponentes via *e-mail*, a fim de que dúvidas fossem sanadas e entendimentos produzidos. Isso também levou a outros recursos metodológicos, como as entrevistas, descritas a seguir.

Entrevistas

Entrou-se em contato com os artistas e coletivos dos projetos aqui analisados, a fim de que fossem realizadas entrevistas, as quais foram feitas nos estágios finais do processo de pesquisa, entre julho de 2022 e fevereiro de 2023, como um meio de complementar as questões elaboradas durante a pesquisa bibliográfica e interação com os estudos de caso. Dos contatos iniciais, cada processo de conversa levou a uma forma de comunicação diferente, seja em conversas síncronas que foram transcritas, seja na troca de mensagem por *e-mail*. As entrevistas encontram-se anexadas ao final desta tese.

No caso de *East Art Map*, houve retorno de Miran Mohar, integrante de Irwin, professor na Academia de Artes Visuais de Ljubljana e tutor da Escola de curadoria SCCA World of Art. O professor muniu-nos principalmente de uma variedade de materiais sobre o projeto. No caso do artista Igor Bošnjak, criador de *BH.art.map*, a comunicação foi realizada por *e-mail*, com perguntas mais gerais sobre o projeto; pelo fato dele não estar mais no ar, as perguntas se deram no sentido de que o artista pudesse recordar *pequenas percepções* e outras memórias sobre a motivação e a execução do projeto. Da parte do Fokus Grupa, ambos os integrantes retornaram o contato. A entrevista com Fokus Grupa foi realizada sincronamente por meio da plataforma *Zoom*, com perguntas vagamente estruturadas, algumas mais abertas destinadas a obter mais informações sobre o processo de desenvolvimento do projeto, além de aspectos práticos, desafios e objetivos que norteiam a prática.

As entrevistas resultaram em muitas respostas e sugestões interessantes de direcionamento da pesquisa, de modo que vários trechos foram incorporados como citação nesta tese. Dependendo do interlocutor, as questões centrais sobre abordagens curatoriais e estratégias de produção foram complementadas com questões mais específicas relacionadas com o seu papel particular na organização ou um projeto particular de interesse para a pesquisa em que a pessoa estava envolvida. As percepções e experiências compartilhadas nas entrevistas forneceram informações valiosas e referências adicionais para dados obtidos por meio de outros métodos de pesquisa, complementando, por exemplo a pesquisa bibliográfica, descrita a seguir.

Pesquisa bibliográfica

Em paralelo à interação com os estudos de caso e as entrevistas com seus respectivos criadores, foi realizada uma pesquisa bibliográfica acerca das noções de mídias digitais e de curadoria, que se tornaram as duas questões conceituais significativas no processo. O levantamento de materiais de referência acerca desses dois conceitos levou ao aprofundamento tanto das proposições de autores como Christine Paul, Lev Manovich e Frank Popper acerca da arte digital, apresentadas no primeiro capítulo, quanto gerou uma sistematização de leituras a respeito do tema da curadoria, possibilitando uma discussão que envolve curadoria compartilhada, curadoria participativa, curadoria pública, curadoria digital, entre outras apresentadas e discutidas no segundo capítulo.

Foi possível também localizar outras pesquisas, já finalizadas ou em andamento, que investigam justamente o entrecruzamento entre as noções de mídias digitais e curadoria, ressaltando a contemporaneidade dos tópicos. São exemplos: a pesquisa de Franciele Filipini dos Santos, que estabelece a relação da curadoria e da produção artística com as novas mídias. A autora desenvolveu essas relações com a realização de entrevistas com pesquisadores, professores e curadoria (SANTOS, 2009). Também aprofundou o debate em diversos artigos, explorando as abordagens curatoriais em estudos de casos como exposições de arte e tecnologia (SANTOS, 2011), analisando as tramas conceituais e espaciais de projetos curatoriais (SANTOS, 2012) até chegar à discussão da contribuição de algumas exposições de “Arte, ciência e tecnologia” de uma perspectiva da historiografia da arte contemporânea (SANTOS, 2015).

Outro caso é a pesquisa de Priscila Arantes, que oferece abordagens para a convergência entre curadoria e novas mídias. Para além do conceito de re/escritura (2015), que será mais bem analisado no primeiro capítulo, a investigação da autora perpassa a estética midiática e digital ligada às novas mídias (ARANTES, 2005) e que, aos poucos, foi desenvolvendo reflexões acerca da prática curatorial no contexto da arte contemporânea, seja abarcando novos formatos e circuitos (ARANTES, 2011), seja no uso de material de arquivo na arte contemporânea (ARANTES, 2014). Esses temas firmaram bases para que a autora pudesse discutir alguns diálogos possíveis entre Curadoria e Novas mídias (ARANTES, 2017, p. 385), a fim de “investigar como certas

características da cultura da mídia – como processos colaborativos e *networking* – estão presentes nas práticas curatoriais atuais”, assim como direcionar os temas da curadoria e do arquivo para o recorte da cultura digital (ARANTES, 2019) e da estética da interface (ARANTES, 2020).

No contexto internacional, os principais referenciais da relação entre curadoria e mídias digitais foram o livro *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (2008), um conjunto de textos de autores variados editados por Christiane Paul, e também o volume *Rethinking Curating: Art after New Media* (2015), escrito por Beryl Graham e Sarah Cook. Como o próprio título anuncia a associação entre curadoria e novas mídias, esse livro buscou repensar a curadoria em duas partes: em Arte depois das novas mídias: histórias, teorias e comportamentos e Repensando curadoria: contextos, práticas e processos – visando a apresentar e a analisar um conjunto amplo de temas – como Espaço e Materialidade, Tempo, Sistemas participativos, Modos de curadoria, Colaboração, entre outros, além de comentar ao final de cada capítulo tanto exemplos artísticos quanto curatoriais do tema em questão. Além desses dois livros, foi importante a contribuição de *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts* (2011), editado por Margot Lovejoy, Christiane Paul e Victoria Vesna.

Esse levantamento bibliográfico aconteceu, em um primeiro momento, em *sites* de buscas e em repositórios acadêmicos *on-line*, nacionais e internacionais, por meio de palavras-chave. Em um segundo momento, com a participação do pesquisador no projeto “Modos mais compartilhados de fazer curadoria: concepções e experiências práticas de curadoria compartilhada” (2020), realizado por iniciativa do Museu Paulista da Universidade de São Paulo, por conta da reformulação arquitetônica e curatorial da instituição. Nesse projeto, foi realizado um extenso levantamento terminológico acerca da noção de curadoria compartilhada.

A sistematização dos materiais recolhidos foi feita em uma planilha de uso do pesquisador, a fim de comparar diferentes interpretações a respeito de um mesmo conceito, ou para estabelecer aproximações de conceitos diferentes em materiais similares. Também foi feito o uso do gerenciador de referências *Mendeley* para organizar o material coletado em agrupamentos temáticos e realizar seus cruzamentos.

Pesquisa conduzida pela prática

Por último, a pesquisa conduzida pela prática diz respeito às experiências profissionais vivenciadas pelo autor com a curadoria no decorrer do doutorado. A pesquisa conduzida pela prática é entendida aqui como uma prática preocupada com a natureza da prática de uma maneira operacional, explorando e refletindo acerca de como avançar o conhecimento sobre a prática ou ainda avançar o conhecimento dentro da prática que se tem interesse.⁷ Entre o início desta pesquisa, em 2018, e o seu término, em 2023, podem-se elencar as seguintes práticas curatoriais do pesquisador:

Em 2018, houve a participação no projeto *Consultas Curatoriais*, concebido pelo espaço de arte contemporânea PIVÔ, em São Paulo. Na época, ainda um projeto piloto da instituição, foi possível a realização de acompanhamentos regulares dos artistas residentes na instituição (Andrés Pasinovich, Daniel Jablonski, Eleni Bagaki, Pedro Victor Brandão e Romain Dumesnil), assim como propostas com o grupo de algumas conversas a respeito de suas respectivas práticas artísticas e curadoria. O projeto terminou com a produção de um ensaio crítico publicado no blog PIVÔ⁸, e uma Conversa Pública com o curador e artistas participantes.⁹

Depois disso, a experiência individual de propor e realizar a mostra *Expondo patrimônios: a arte de pendurar histórias*, na Sociedade Amigos da Dalmácia - Croácia, São Paulo, em 2019.¹⁰ A exposição partiu do acervo de imagens e de objetos dessa sociedade de imigrantes croatas, a fim de prestar atenção e olhar com cuidado para as histórias que esse acervo guarda, para as memórias que cercam a instituição e que ela guarda entre suas paredes, aquilo que ela tem como precioso. A curadoria envolveu trabalhar em todos os aspectos da exposição, incluindo o desenvolvimento do conceito da exposição, propondo os itens que comporiam a mostra e obras de arte; orçamentos;

⁷ A noção de pesquisa conduzida pela prática no contexto curatorial foi desenvolvida como metodologia na tese de doutorado *Contemporary models of curatorial and institutional praxis: a study of the Foundation for Art and Creative Technology (FACT)* (2014), de Aneta Krzemień Barkley. Disponível em: <https://livrepository.liverpool.ac.uk/2010519/>. Acesso em: 24 jan. 2023.

⁸ O ensaio produzido foi intitulado "Sorry to bother you (EUA, 2018, 105 minutos)". Disponível em: <https://www.pivo.org.br/blog/andre-pitol/>. Acesso em 2 fev. 2020.

⁹ Realizada no dia 20 de junho de 2018, a Conversa Pública está disponível em: <https://www.pivo.org.br/canal/conversa-publica-andre-pitol-andres-pasinovich-daniel-jablonski-eleni-bagaki-pedro-victor-brandao-romain-dumesnil/>. Acesso em 2 fev. 2020.

¹⁰ Disponível em: <https://youtu.be/Fib7hKsLzIM>. Acesso em 13 fev. 2023.

montagem; *design* e entrega da exposição; redação de textos curatoriais, discussão dos aspectos práticos da entrega do projeto, proporcionando uma compreensão aprofundada dos processos de curadoria e produção de exposições, assim como as complexidades e contingências do processo curatorial.

Uma experiência diferente e complementar às anteriores foi a oportunidade de integrar a equipe de pesquisa “Modos Mais Compartilhados de Fazer Curadoria: concepções e experiências práticas de curadoria compartilhada”, realizado pela Tomara! Educação e Cultura por iniciativa do Museu do Ipiranga, no âmbito da restauração arquitetônica e uma requalificação conceitual pela qual a instituição passou por 9 anos, até sua reabertura em 7 de setembro de 2022. O reposicionamento do Museu na sociedade incluiu a revisão de práticas curatoriais e de possibilidades para a exposição do acervo especializado em história da cultura material da sociedade brasileira e o relatório final¹¹ produzido é composto por quatro frentes de pesquisa que foram desenvolvidas paralelamente e envolveram: 1) pesquisa bibliográfica; 2) pesquisa terminológica (levantamento de termos, definições, ideias e referências para expressar a ideia de curadoria compartilhada); 3) pesquisa de experiências de práticas de curadoria compartilhada; e 4) pesquisa para escuta da equipe do Museu do Ipiranga.

Já a cocuradoria da 30ª Mostra de Arte da Juventude, realizada no Sesc Ribeirão Preto em 2021 (mas inaugurada apenas em 2022), envolveu trabalhar em estreita colaboração com a cocuradora Luciana Ribeiro no desenvolvimento dos processos de seleção das 400 obras inscritas e das categorias de avaliação de cada um desses projetos para se chegar ao número de 40 selecionados. O processo curatorial também incluiu reuniões com o grupo de escuta composto por programadores do setor de artes visuais da instituição, em uma interlocução sobre os processos de seleção dos trabalhos da exposição. Essa vivência já se encontra no contexto da pandemia de Covid-19, que justifica tanto o adiamento da abertura da exposição, como também foi incontornável no próprio processo de seleção e organização da mostra, no sentido de que todo o processo de inscrição dos artistas, de reuniões e de seleção dos trabalhos quanto de outras atividades envolvidas na exposição foram realizadas em reuniões síncronas entre os

¹¹O relatório final da pesquisa está disponível em: <https://www.tomaraeducacaoocultura.com.br/post/pesquisa-sobre-curadoria-compartilhada-para-o-museu-do-ipuranga>. Acesso em 24 jan. 2023.

participantes (utilizando recursos tecnológicos de telecomunicação), fazendo desta cocuradoria também uma experiência, em alguma medida, de curadoria *on-line*.

E, por último (até o momento), a experiência como curador adjunto na exposição *A parábola do Progresso*, realizada no Sesc Pompeia entre outubro de 2022 e abril de 2023. Com coordenação curatorial da crítica de arte e curadora Lisette Lagnado e curadoria adjunta também de Yudi Rafael, a exposição teve como marcos os 40 anos de criação do Sesc Pompeia, a partir da reforma de Lina Bo Bardi, os 100 anos da Semana de Arte Moderna e os 200 anos da Independência do Brasil. A exposição aconteceu na Área de Convivência do Sesc Pompeia, uma antiga fábrica industrial que foi reformada pela arquiteta ítalo-brasileira Lina Bo Bardi. Nesse espaço, quase cem participantes, entre artistas, ativistas e poetas, dialogam acerca da formação identitária e os processos de modernização da nação, interrogando a idílica imagem de “país do futuro” do Brasil. Entre os trabalhos artísticos apresentados, estão a participação de cinco “territórios” culturais com características sociais e educativas e diferentes modelos de convivência, experimentando justamente com a noção de curadoria compartilhada.

Em resumo, as experiências vividas de curadoria, cocuradoria, curadoria adjunta, curadoria *on-line* e pesquisa sobre curadoria compartilhada possibilitaram uma vivência diversa em curadoria e sobre curadoria, permitindo uma visão expandida e ao mesmo tempo aprofundada a respeito do tema na contemporaneidade. Tanto a dimensão teórica quanto a prática das experiências permitiram uma compreensão próxima das diferentes considerações, aspectos da ordem do fazer e formas de trabalhar dentro e fora do contexto universitário, bem como para vários ângulos de observação que foram utilizados na análise. Ou seja, o diversificado e intenso contato com a prática curatorial forneceu uma compreensão profunda e concreta do seu funcionamento, moldando significativamente esta pesquisa.

Estrutura da tese

Além da apresentação e desta introdução, esta tese estrutura-se em três capítulos, que refletem acerca da dinâmica entre a curadoria e mídias digitais em três eixos centrais, seguidos de uma conclusão.

No primeiro capítulo, apresentou-se a revisão da literatura e das teorias que descrevem o contexto crítico para o exame das mídias digitais, em suas esferas artísticas ligadas às tecnologias da informação e às dimensões da comunicação. Como forma de apresentar e desenvolver essas discussões, escolheu um percurso que se inicia pelas relações mais gerais entre arte e novas mídias, o que inclui a reflexão crítica acerca dos entendimentos acerca da arte digital e de como ela ressignificou as esferas da história da arte, expandindo-a para uma noção mais geral de cultura visual. Isso considera fatores tecnológicos e culturais envolvidos nessa transformação de uma estética *high-tech*. As tecnologias de informação e da telemática aqui são discutidas principalmente por meio das noções de re/escritura e de remix dos dados disponíveis nas redes comunicacionais.

No segundo capítulo, buscamos o aprofundamento teórico e metodológico acerca da noção de curadoria, assim como sua interface com o digital. Em um primeiro momento, isso permitiu discutir as práticas curatoriais do ponto de vista da mediação e da recepção que ela constrói com o público interator, assim como as estratégias da curadoria para lidar com o excesso de informação da tecnoesfera contemporânea, presentes principalmente nos níveis de abertura tecnológica e agência da curadoria. No segundo momento, iniciamos a aproximação da noção de curadoria com os estudos de caso analisados, especialmente o *East Art Map*, apresentando como o projeto já fora lido em outras pesquisas e argumentando acerca da perspectiva curatorial digital proposta.

No terceiro capítulo, dá-se continuidade à perspectiva curatorial a partir do funcionamento do ciclo de vida curatorial, e dispõe-se a análise dos três estudos de caso escolhidos em cotejamento tanto ao arcabouço sobre mídias digitais presente no primeiro capítulo quanto a sistematização dos argumentos acerca da curadoria. No referido capítulo, propõe-se uma análise das características, dos contextos e, principalmente, do funcionamento de *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM*, buscando compreender os processos curatoriais envolvidos na prática artística de cada projeto e entre os projetos. O encerramento da parte do estudo de caso é uma reflexão a respeito das transformações ocorridas no processo curatorial que re/escreve a poética dos projetos artísticos.

O texto de conclusão resume os resultados da pesquisa a respeito das mídias digitais, a curadoria e a perspectiva do processo curatorial como prática artística. Aqui, pois, retornam-se às questões de pesquisa e discute-se como a re/escritura e o remix dos dados culturais potencializam a poética da prática artística contemporânea, em um ciclo contínuo de transformações.

Primeiro capítulo

**Mídias digitais: um percurso
informático-comunicacional**

Neste capítulo, inicia-se o caminho que pavimentará esta tese. Aqui, apresentam-se os principais conceitos e as noções articuladoras que perpassam o campo das novas mídias¹², especialmente das mídias digitais, e discorre-se como essas noções e conceitos dialogam com e re/escrevem as esferas da informação cultural, da comunicação telemática no contexto das artes contemporâneas.

Tudo isso foi realizado a fim de atingir os seguintes objetivos: apresentar e discutir alguns dos termos ligados às novas mídias, especialmente mídias digitais sobre contexto artístico, a fim de contemplar o próprio vocabulário referendado na tese; e discorrer acerca de questões relativas aos temas apreendidos no desenvolvimento da pesquisa, como as redes comunicacionais da arte digital, a visualização de dados culturais, entre outros que serão elaborados junto à análise dos projetos artísticos no terceiro capítulo.

Este é um capítulo de discussão terminológico-conceitual e, por isso, tornam-se necessárias pelo menos duas considerações iniciais acerca de tal aparato.

Em primeiro lugar, vale registrar a limitação tácita que este texto tem em oferecer uma varredura completa do vasto conjunto de definições implicadas na área da arte digital e suas intersecções disciplinares. As dificuldades para que tal pretensão fosse realizada, mesmo que possível, tornaria difícil a tarefa de delinear um corpo central de novos conceitos de mídia, assim como elucidar outras considerações importantes.¹³ Apenas a título de exemplo, indicam-se as considerações de Boden e Edmonds (2009) acerca das várias formas pelas quais se denomina arte generativa ou arte por computador, esmiuçando particularidades e desdobramentos realizados no decorrer dos últimos 70 anos. Remontou-se à década de 1960, quando essa forma de arte se relacionava com a

¹² A discussão em torno do qualificador “novo”, de novas mídias, tem elementos suficientes para gerar uma investigação independente e paralela deste trabalho. No livro clássico de Manovich (2001), o autor comenta sobre a linguagem das novas mídias discorrendo acerca do que são as novas mídias ou, mais precisamente, como as mídias tornam-se novas, indagando diferenças na concepção de novas mídias baseadas na distribuição e exibição computadorizada para as que incluem a produção digital. Já para Graham and Cook (2015), embora a nomenclatura se altere – como é da própria natureza das mídias digitais – “o importante é a maturidade do trabalho mais do que a ‘novidade’ [*newness*] da tecnologia” (p. 2). Já mais recentemente, apontamos Paul (2020), para a qual o termo “implica sua própria integração, datação e obsolescência e, na melhor das hipóteses, deixa espaço para acomodar as tecnologias emergentes mais recentes” (p. 3).

¹³ A quantidade de livros que compilam referências variadas sobre a relação da arte com as novas mídias é enorme. A cada combinação diferente de referências, seria possível desenvolver essa seção de uma maneira diferente. Apenas a título de considerar alguns trabalhos sobre o assunto, Cf. **The New Media Reader**, de Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort (2003); **New Media: a Critical Introduction**, de Martin Lister [*et al.*] (2009); **Beyond New Media Art**, de Domenico Quaranta (2013); **Digital Arts: An Introduction to New Media**, de Cat Hope e John Charles Ryan (2014); **Media art: towards a new definition of arts in the age of technology**, de Valentino Catricalà (2015).

cibernética e com a teoria geral do sistema – e cujo campo artístico incorporou também ideias sobre emergência, evolução, corporificação e auto-organização. Em síntese, os autores afirmam que:

Os rótulos anexados a essas novas formas de arte variam e ainda não se estabeleceram em uma taxonomia geralmente aceita. Os nomes preferidos pelos artistas envolvidos incluem: arte generativa, arte por computador, arte digital, arte computacional, arte baseada em processos, eletrônica arte, arte de software, arte tecnológica e telemática. Todos esses termos são comumente usados para denotar todo o campo – e (embora às vezes sejam feitas distinções) são muitas vezes tratados como sinônimos (BODEN; EDMONDS, 2009, p. 22).¹⁴

Ou seja, uma empreitada direcionada especialmente para a organização conceitual da relação entre novas mídias e curadoria seria o objetivo de uma tese por si só. Pelo fato dos conceitos comportarem-se como formas múltiplas e dinâmicas que desafiam uma definição simples, nesta tese escolhemos valorizar os quatro pontos que Gane e Beer (2008) apontam sobre a relação entre conceitos e mídias: i) que os conceitos de novas mídias frequentemente derivam de disciplinas que se preocupam com os aspectos técnicos das novas tecnologias de mídia; ii) que os novos conceitos de mídia podem interagir uns com os outros; iii) que eles fornecem uma maneira de transformar novos objetos de mídia em fenômenos sociais e culturais, enquanto permanecem sensíveis às suas materialidades subjacentes e iv) que a análise conceitual nos força a repensar a possibilidade da teoria da mídia crítica em uma era de mudanças sociais e culturais aceleradas. Em nosso caso, procurou-se apresentar e relacionar um conjunto delimitado de definições para contribuir com a compreensão do problema de pesquisa abordado na tese, a saber, as relações entre as mídias digitais e a noção de curadoria, trazendo um olhar atualizado acerca dos projetos artísticos aqui analisados e procurando oferecer outras visões para a bibliografia a respeito deles.

Em segundo lugar, apresentou-se o desafio de encontrar um equilíbrio ou ponto de consenso com relação à experiência de delimitação do conceito de novas mídias e do desenvolvimento das múltiplas definições relacionadas ao termo. No processo de

¹⁴ Todas as traduções nesta tese são nossas. No original: “The labels attached to these new art forms vary and have not yet settled down into a generally accepted taxonomy. The names preferred by the artists involved include: generative art, computer art, digital art, computational art, process-based art, electronic art, software art, technological art and telematics. All of those terms are commonly used to denote the entire field—and (although distinctions are sometimes drawn) they are often treated as synonyms”.

pesquisa bibliográfica, realizado em grande parte por meio de bancos de dados universitários, a experiência de pesquisa no labirinto virtual aproximou-se muito do que também foi narrado, por exemplo, por Leão (2005), no sentido de que a quantidade de publicações, compêndios conceituais e artigos a respeito do tema manifestou-se no que a autora descreveu como um “aspecto duplo e paradoxal da experiência hipermidiática” (LEÃO, 2005, p. 25). Por um lado, a experiência hipermidiática relaciona-se ao acesso a materiais de qualidade, permitindo a realização de correlações e conexões que vias mais lineares não têm; por outro lado, a reflexividade existente em tal experiência de processamento com essa quantidade de dados qualitativos acaba por gerar um desafio da ordem que confirma o que a autora aponta: “pesquisar na WWW é ao mesmo tempo se encontrar nas multiplicidades e se perder; é avançar e recuar o tempo todo” (Ibidem).

Ao transpor a experiência da autora para refletir acerca do processo de desenvolvimento e escrita desta tese, acreditamos importante registrar que hoje, quase vinte anos depois das considerações de Leão (2005), ainda permanece, no ambiente virtual, algum grau de dificuldade de processamento para obter a segurança e a objetividade no enquadramento de quais vieses, quais tipologias ou hierarquias estabelecer entre os muitos conceitos, campos interdisciplinares e revisões possíveis acerca do tema. A aproximação com bibliografias das novas mídias e o aprofundamento na maneira como os estudos da área elaboram seus interesses e preocupações parece apontar para uma complexidade que se renova, evidenciando mesmo a existência de uma área de pesquisa sem pretensões totalizantes, em movimento e transformação.

Considerando tanto as limitações para realizar um vocabulário “completo” ligado às novas mídias, assim como o enquadramento estipulado para a apresentação e a discussão dos tópicos elencados, as seções que constituem este capítulo foram divididas em três núdulos articuladores entre a arte e as mídias digitais. O primeiro nóculo é composto pelas seções 1.1, 1.2 e 1.3 e versa a respeito das relações mais gerais entre arte e novas mídias, especificamente sobre a presença das mídias digitais nas mudanças de uma história da arte para o entendimento de uma cultura visual. No segundo nóculo, nas seções 1.4 e 1.5, elaboram-se considerações entre a trama formada pelas relações entre o sistema da arte contemporânea e o regime da comunicação, assim como pela aproximação com as noções de *high-tech* e de tecnocultura, ambas imprescindíveis para a criação de entendimento a que propomos entre arte digital e cultura visual. Por último, as seções 1.6, 1.7 e 1.8 compõem um nóculo centrado nas relações entre as tecnologias de informação

e comunicação e as práticas remix de dados culturais no ambiente telemático ou ciberespaço. Todos os três nódulos foram escritos em consideração aos projetos artísticos que são os estudos de caso desta tese, ou seja, o ciclo curatorial constituído pelo trabalho com dados culturais digitais nos projetos *East Art Map*, *Bósnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter – East Art Map*.

As oito seções deste capítulo, portanto, são tidas como nódulos articuladores de um percurso de investigação a respeito da informática e a comunicação, pois conjugam processos, entendimentos e contribuições de autores e disciplinas como: Teoria da Informação e Ciências da Informação (Robert K. Logan, Abraham Moles, Brian Wilson, Rafael Capurro e Birger Hjørland, Rafael Semidão); Humanidades Digitais e adjuntos interdisciplinares (Oliver Grau, Roberta Shapiro, Nathalie Heinich) e Arte e Cultura Digital (Christiane Paul, Roy Ascott, Cláudia Gianetti, R. L. Rutsky, Debra Benita Shaw (2008), Frank Popper, Lev Manovich, Gillian Rose, Mônica Tavares, Anne Cauquelin, Gilberto Prado, Juan Prada, José Luis Brea, Nuria Rodríguez-Ortega, Maria Gržnić, Lúcia Leão, Silvia Laurentiz, Martin Grossmann e Debora Aita Gasparetto).

1.1 Arte digital e novas mídias

Em 2003, no livro *Arte Digital*, a curadora e professora Christiane Paul apontou que “definições e categorias podem ser perigosas ao estabelecer limites predefinidos para abordar e entender uma forma de arte, principalmente quando ela está em constante evolução, como é o caso da arte digital”¹⁵ (PAUL, 2003, p. 15). Ao realizar essa afirmação na virada do século 21, a autora chamava a atenção para o cenário em que as tecnologias digitais haviam se tornado onipresentes, em maior ou menor grau, e cujo desenvolvimento tecnológico havia se dado em um ritmo sem precedentes, seja na esfera do *hardware*, do *software* e, especialmente, na intensificação da conectividade global com o estabelecimento da interface gráfica da *Web* em meados dos anos 1990.

¹⁵ No original: “Definitions and categories can be dangerous in setting up predefined limits for approaching and understanding an art form, particularly when it is still constantly evolving, as is the case with digital art.”

A fluidez da terminologia referente à arte digital reflete, segundo Paul (2003), os diferentes rótulos ou nomes que as formas de arte tecnológica receberam, dependendo do momento histórico. Por exemplo, o que era chamado de arte do computador, nos anos 1960, tornou-se arte multimídia e ciberarte nos anos 1990. Atualmente, a arte digital é tida frequentemente como a forma intercambiável de arte com as novas mídias. As alterações advindas de exercícios de conceituação do termo novas mídias, ou mídias digitais, dizem respeito aos diferentes estágios de desenvolvimento no oferecimento de possibilidades para a produção e distribuição da arte, ou seja, tanto para a criação quanto para a experiência artística.

Se procurássemos interrogar tal questão por outros caminhos como, por exemplo, pelas considerações de Santaella (2003), entenderíamos que uma das razões pelas quais o circuito da arte nas sociedades contemporâneas se tornou hipercomplexo é porque os padrões para a sua produção e modos de compreensão de formas culturais funcionam de acordo com lógicas distintas da cultura de massa. Para a autora, as:

[...] mídias, em função dos processos de comunicação que propiciam, são inseparáveis das formas de sociabilização e cultura que são capazes de criar, de modo que o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio e que fica impregnado de todas as contradições que caracterizam o modo de produção econômica e as conseqüentes injunções políticas em que um tal ciclo cultural toma corpo (SANTAELLA, 2003, p. 25).

Tal colocação auxilia-nos a compreender qual ou quais noções e sentidos que utilizamos neste trabalho, a partir do arco temporal delimitado pelos trabalhos em análise, a saber, o período das duas primeiras décadas do século 21.

A partir de Paul (2003), a autora reúne as múltiplas possibilidades da arte das novas mídias em termos de um guarda-chuva que engloba uma diversa escala de práticas e obras de arte, mas informa que uma das divisões cruciais desse guarda-chuva é entre a noção de arte digital como ferramenta, cujas tecnologias digitais são utilizadas visando à produção de trabalhos artísticos em fotografia ou escultura, ou seja, mais tradicionais, e a arte computável, nascida digital, como meio, “que é criada, armazenada e distribuída por meio de tecnologias digitais e utiliza seus recursos como seu próprio meio”¹⁶ (PAUL,

¹⁶ No original: “digital-born, computable art that is created, stored, and distributed via digital technologies and employs their features as its very own medium.”

2003, p. 14). Cotejando novamente com Santaella (2003), podemos adicionar o quanto tais tecnologias se interrelacionam com o universo da comunicação, no sentido de que:

[...] processos comunicativos e formas de cultura que nelas se realizam devem pressupor tanto as diferentes linguagens e sistemas sígnicos que se configuram dentro dos veículos em consonância com o potencial e limites de cada veículo quanto devem pressupor também as misturas entre linguagens que se realizam nos veículos híbridos de que a televisão e, muito mais, a hipermídia são exemplares (SANTAELLA, 2003, p. 25).

É a respeito da segunda noção de arte digital, como meio, que Paul (2003) reconhece especificamente como a “arte das novas mídias”. Em 2020, ou seja, quase vinte anos depois do texto da autora acima referenciado, Paul atualiza a distinção realizada entre arte digital como ferramenta e como meio, reafirmando que “a arte digital agora é predominantemente entendida como a arte digital e computável que é criada, armazenada e distribuída por meio de tecnologias digitais e usa os recursos dessas tecnologias como um meio”¹⁷ (PAUL, 2020, p. 4). Entre as características distintivas das obras de arte das novas mídias – ou seja, que não são encontradas, por exemplo, em fotografias ou gravuras digitais – podemos citar o fato delas serem “orientadas para o processo, baseadas no tempo, dinâmicas e em tempo real; participativo, colaborativo e performativo; modular, variável, generativa e personalizável, entre outras coisas”¹⁸ (PAUL, 2020, p. 4). Como será possível perceber, esse conjunto de termos perpassam diversas discussões e análises no decorrer deste trabalho.

A noção de arte digital como meio, porém, não fez dela uma categoria unificada. Como continua Paul (2020), suas características permitem que a arte digital assuma várias formas, como “instalações interativas e/ou em rede; *software* ou arte na Internet sem qualquer manifestação física definida; realidade virtual ou realidade aumentada; arte de mídia locativa distribuída por meio de dispositivos móveis ou usando tecnologias

¹⁷ No original: “Digital art is now predominantly understood as digital-born, computable art that is created, stored, and distributed via digital technologies and uses the features of these technologies as a medium.”

¹⁸ No original: “Digital artworks are computational, and can be process-oriented, time-based, dynamic, and real time; participatory, collaborative, and performative; modular, variable, generative, and customizable, among other things”.

baseadas em localização”¹⁹ (PAUL, 2020, p. 4). Esse aspecto também se aplica à materialidade ou neomaterialidade²⁰ da arte digital, no sentido de que o seu meio reside em materialidades distintas cujos resultados artísticos são derivados do código e da expressão matemática, de modo que a “nova materialidade digital é caracterizada por processos de ver como e ser visto por meio de dispositivos digitais e mudou profundamente nossa relação com a objetividade e nossa representação como sujeitos”²¹ (PAUL, 2020, p. 10).

Tais aspectos, como veremos, apresentam-se de maneira variada entre os três projetos analisados neste trabalho, como, por exemplo, a vasta proliferação de visualizações com os dados culturais presente em *Invisible Matter – East Art Map*.

Obviamente, para uma obra ser considerada arte digital, ela não necessariamente precisa se enquadrar ou satisfazer a todos os aspectos indicados, pois dependendo do contexto cultural e histórico, das limitações específicas e da intencionalidade da própria proposta artística, ela assumirá variadas combinações de tecnologias digitais, seja de informação, de comunicação ou ainda na intersecção de campos. Por exemplo, o trabalho de Boden e Edmonds (2009), já referenciado, indica que a depender dos aspectos específicos encontrados em produções artísticas, elas podem ser enquadradas em até onze definições de arte generativa.

Nos termos de Manovich (2001, p. 27), as características das novas mídias “não devem ser consideradas como leis absolutas, mas sim como tendências gerais de uma cultura submetida à computadorização”²². Nessa cultura com diferentes estágios de desenvolvimento e complexidade, as tendências gerais das mídias digitais podem assumir diversos comportamentos ou formas compostas, a depender do posicionamento teórico.

¹⁹ No original: “Born-digital art still is far from a unified category but can take numerous forms: interactive and/or networked installations; software or Internet art without any defined physical manifestation; virtual reality or augmented reality; locative media art distributed via mobile devices or using location-based technologies such as the Global Positioning System (GPS).”

²⁰ O conceito de neomaterialidade, segundo Paul (2015) visa a descrever uma objetividade que incorpora tecnologias digitais em rede e incorpora, processa e reflete de volta os dados de humanos e do ambiente, ou revela sua própria materialidade codificada e a maneira pela qual os processos digitais veem nosso mundo.

²¹ No original: “The new digital materiality is characterized by processes of seeing like and being seen through digital devices and has profoundly changed our relationship with objecthood and our representation as subjects.”

²² No original, “They should be considered not as absolute laws but rather as general tendencies of a culture undergoing computerization”.

Nos termos de Paul (2003), por exemplo, tais tendências apresentam-se como quatro elementos: interação, participação, dinamismo e personalização. Detalhemos: i) a interação como existente em qualquer obra de arte, mas no “que diz respeito à arte digital, no entanto, a interatividade permite diferentes formas de navegar, montar ou contribuir para uma obra de arte que vão além desse evento puramente mental”²³, de modo remoto e imediato entre homem, máquina e conteúdo (p. 136); ii) a participação em relação à contribuição de vários usuários, individual ou coletivamente, seja dentro dos parâmetros definidos pelo artista, seja pelos próprios parâmetros definidos pelos participantes; iii) o dinamismo equivale à mudança no fluxo de dados e à transmissão de dados em tempo real, cujas visualizações por parte dos usuários “podem variar de visuais complexos a processos de comunicação muito abstratos”²⁴ (p. 138); e iv) o meio digital também é “personalizável, adaptável às necessidades ou intervenção de um único usuário, por exemplo, em obras de arte onde o usuário individual passa a ser a base para o desenvolvimento e mudanças no trabalho”²⁵ (PAUL, 2003, p. 138-139).

Já nos termos de Popper (1993), uma possível categorização das várias tendências de mídias digitais é relacionar as principais implicações estéticas da arte tecnológica às noções de: interatividade, simulação e inteligência artificial. Especifiquemos: i) interatividade como uma simulação de interação, uma transformação da realidade natural e artificial em realidade virtual de simulação e possibilitando o diálogo entre essas diferentes realidades²⁶; ii) simulação como a construção de modelos próximos ao máximo do real e espaço para a interação; e iii) inteligência artificial como técnicas nas quais máquinas e, em particular, computadores, podem simular processos de pensamento humano, como de memória e de dedução, entre outros.

Ao cotejar as categorizações de ambos os autores, chama a atenção para algumas diferenças propostas, especificamente referentes às noções de interação e participação. Se a definição de Paul (2003) indica que esses dois termos são independentes, Popper (1993) aponta uma diferença entre um e outro. Para o autor, o termo participação

²³ No original, “With regard to digital art, however, interactivity allows different forms of navigating, assembling, or contributing to an artwork that go beyond this purely mental event”.

²⁴ No original, “The results can range from complex visuals to very abstract communication processes.”

²⁵ No original, ““Another prominent feature of the medium is that it is customizable, adaptable to a single user’s needs or intervention, for example in artworks where the user’s individual profile becomes the basis for the development of and changes in the work.”

²⁶ A noção de interatividade como uma simulação de interação de Popper (2003) parte do trabalho de Marie-Hélène Tramus, especificamente “L’image interactive au service des artistes: un transformateur de réalités. *Culture Technique*, CRCT, n.22, p. 83-87, jan. 1991”.

relaciona-se mais com um envolvimento tanto no nível contemplativo quanto no nível do comportamento, enquanto o termo interação é mais recente²⁷ e refere-se a um tipo de envolvimento no qual “o artista tenta estimular uma interação de sentido duplo entre seus trabalhos e o espectador, um processo que se torna possível somente através novos dispositivos tecnológicos que criam uma situação na qual questões do usuário/ espectador são efetivamente respondidas pelo próprio trabalho de arte”²⁸ (POPPER, 1993, p. 8), ou seja, aproximando-se mais da proposição de “cultura submetida à computadorização” de Manovich (2001).

A respeito ainda da noção de interação, Popper (1993) mostra que a rede global é uma das principais formas atuais em que há o envolvimento desse tipo, pois indica uma relação aberta de mão dupla, em acontecimento, entre o indivíduo e o sistema de inteligência artificial. Em sentido mais geral, a “arte interativa” é para o autor:

[...] uma gama muito ampla de experimentação e inovação em uma variedade de mídias [e] apresenta um fluxo de dados (imagens, texto, som) e um conjunto de estruturas, ambientes e redes cibernéticas, adaptativas e (pode-se dizer) inteligentes (como performances, eventos, encontros pessoais e experiências privadas) de tal forma que o observador pode afetar o fluxo, alterar a estrutura, interagir com o ambiente ou navegar na rede, envolvendo-se diretamente em atos de transformação e criação²⁹ (POPPER, 1993, p. 172).

Nesse sentido, as três possibilidades de tendências gerais das mídias digitais de Popper (1993) visam a uma comunicação criativa, que empregue atitudes construtivas, críticas e inovadoras. Passando para mais uma possibilidade no que diz respeito ao caso

²⁷ O autor estabelece a passagem da participação para a interação temporalmente. Nas palavras do autor, “o conceito de participação sofreu um eclipse parcial durante a década de 1970. No entanto, pode-se estabelecer uma ligação direta entre as realizações participativas da Op e da Arte Cinética nos anos 50 e 60 e a arte tecnológica dos anos 80 e início dos anos 90. É particularmente nos setores ligados à interatividade que as realizações artísticas mais significativas podem ser observadas”. No original, “the concept of participation suffered a partial eclipse during the 1970s. However, a direct link can be established between the participatory achievements of Op and Kinetic Art in the ‘50s and ‘60s and the technological art of the ‘80s and at the beginning of the ‘90s. It is particularly in the sectors concerned with interactivity that the most significant artistic achievements can be observed”.

²⁸ No original, “the artist tries to stimulate a two-way interaction between his works and the spectator, a process that becomes possible only through the new technological devices that create a situation in which questions by the user/spectator are effectively answered by the artwork itself”.

²⁹ No original, “identifies a very wide range of experimentation and innovation in a variety of media. Interactive art presents a flow of data (images, text, sound) and an array of cybernetic, adaptive and (one might say) *intelligent* structures, environments and networks (as performances, events, personal encounters and private experiences) in such a way that the observer can affect the flow, alter the structure, interact with the environment or navigate the network, thus becoming directly involved in acts of transformation and creation”.

das novas mídias como atividades artísticas baseadas no computador, as contribuições de Manovich (2005) também são cruciais para a investigação em curso.

Ao evidenciar que tal questão não é facilmente passível de simplificações ou conceitos unidirecionais, Manovich (2005) desenvolveu não três nem quatro, mas dez conceitos e respostas possíveis do que poderiam ser as artes das novas mídias, examinando, por exemplo, os paralelos e as relações estabelecidos em relação à cibercultura, ao aspecto distributivo da tecnologia computacional, aos dados digitais controlados por *software*, ao entroncamento entre as convenções culturais existentes e as do *software*, como a estética que acompanha o estágio inicial de toda mídia e tecnologia da comunicação, como metamídia³⁰, entre outros.

Abordamos, neste momento, as considerações de Manovich (2001) acerca da linguagem das novas mídias. Por linguagem, o autor indica se tratar de um lembrete para o diferencial do trabalho, voltado mais para elementos como as convenções emergentes, os padrões de *design* recorrentes e as principais formas de novas mídias do que para as dimensões sociológicas, econômicas ou políticas de outros trabalhos. O autor ressalta, ainda, a preocupação de situar sua pesquisa em novas mídias em relação às outras tradições das artes e das mídias, da tecnologia computacional, da cultura visual contemporânea e da cultura informacional contemporânea.

Análoga à divisão de Paul (2003) entre a arte digital como ferramenta e como meio, Manovich (2001) inicia o debate acerca do que são ou do que poderiam ser as novas mídias, indicando uma separação entre dois entendimentos do termo: um mais popular que identifica as novas mídias com o uso do computador para a distribuição e exibição mais do que a produção, e outro que considera justamente o computador como instrumento para produção ou como dispositivo de armazenamento. Segundo o autor, diante do potencial de transformação da linguagem cultural, a revolução das novas mídias afeta todos os estágios de comunicação, de maneira que a passagem de todas as culturas para formas mediadas pelo computador também inclui a “aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição; também afeta todos os tipos de mídia – textos, imagens

³⁰ Segundo Manovich (2004, p. 137), “um objeto metamídia contém ao mesmo tempo linguagem e metalinguagem - tanto a estrutura da mídia original (um filme, um espaço arquitetônico, uma trilha sonora) quanto as ferramentas do software que permitem ao usuário gerar descrições dessa estrutura e mudar essa estrutura”.

estáticas, imagens em movimento, som, e construções espaciais”³¹ (MANOVICH, 2001, p. 19). Esse conjunto de ações envolvidas no que Manovich (2001) chama de uma tradução de todas as mídias em dados numéricos acessíveis por computador fez com que gráficos, formas, sons, espaços, imagens, textos tornassem-se computáveis e estivessem disponíveis para o uso como um conjunto de dados de computador. Isso permite que o autor amplie certa visão que se tinha do computador “não mais apenas uma calculadora, um mecanismo de controle ou um dispositivo de comunicação, o computador tornou-se um processador de mídia”³² (MANOVICH, 2021, p. 25-26).

Com isso, em uma perspectiva diferente das categorizações de Paul (2003) e Popper (1993), a transformação das novas mídias como tendências gerais de uma cultura submetida à computadorização é analisada pelo autor em termos de seus princípios, que são cinco: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação cultural.

Começando com a representação numérica, Manovich (2001) aborda o código digital que compõe todos os objetos midiáticos, sejam eles digitalizados por conversão ou digitais, transformação que os possibilita serem descritos matematicamente, assim como manipuláveis e programáveis por algoritmo. O autor atenta-se para a terminologia e para o processo de digitalização [*digitization*] enquanto conversão – que será retomado em outra seção deste capítulo. O processo parte da ideia de que dados de formas midiáticas são contínuas, ou seja, não são indivisíveis em unidades, de modo que para serem processadas no computador, são convertidas em unidades discretas. Essa conversão é, em primeiro lugar, realizada pela amostragem de dados em intervalos regulares, ou *resolução*, para que, em segundo lugar, eles sejam quantificados, de maneira que um valor numérico lhe é atribuído. No caso das novas mídias, que seguem a lógica da sociedade pós-industrial, a representação numérica dos objetos digitais relaciona-se com a “customização individual, mais do que a padronização de massa”³³ (MANOVICH, 2001, p. 30).

³¹ No original, “acquisition, manipulation, storage, and distribution; it also affects all types of media – texts, still, images, moving images, sound, and spatial constructions”.

³² No original, “No longer just a calculator, control mechanism, or communication device, the computer becomes a media processor”.

³³ No original, “individual customization, rather than mass standardization”.

O princípio da modularidade segue a imagem do fractal, no sentido de que seu todo se constitui da mesma estrutura modular de maneira independente, ou seja, ela mantém sua identidade separada mesmo em um objeto de larga escala, de modo que “elementos de mídia, sejam eles imagens, sons, formas, ou comportamentos, são representados como coleções de amostras discretos (*pixels, polygons, voxels, characters, scripts*)”³⁴ (MANOVICH, 2001, p. 30). Seguindo um exemplo que nos interessa aqui, Manovich cita a *Web*, que é um caso de estrutura completamente modular, discreta e não hierárquica, no sentido de que cada página é um conjunto de elementos de mídia separados, que podem sofrer modificações independentemente de outras páginas ou aplicativos.

Manovich (2001) assinala que os três próximos princípios da linguagem das novas mídias são dependentes dos dois primeiros já apresentados.

Nessa configuração, a automação é um princípio baseado tanto na representação numérica quanto na estrutura modular, a fim de realizar várias operações envolvendo o acesso, a criação ou a manipulação da mídia. Manovich (2001) indica dois níveis de automação: um de nível-baixo, com o qual o usuário do computador modifica ou cria do princípio um objeto midiático usando modelos ou algoritmos simples, ou então automação de alto-nível, envolvendo inteligência artificial, em que os sentidos embutidos na criação dos objetos midiáticos sejam entendidos, ou seja, sua semântica. Esse tipo de automação não pertencia ao campo de investigação da interface homem-máquina, mas principalmente nos jogos computacionais, como ocorre atualmente com IA.

Mas, juntamente com os níveis baixos e altos de automação de criação de mídia, Manovich (2001) indica o acesso à mídia como uma área de uso da mídia também sujeita à crescente automação, uma área que se aproxima dos projetos artísticos aqui estudados. Segundo o autor, essa forma de automação é resultante da passagem das tecnologias que automatizam a criação de mídias, como câmeras fotográficas e gravadores, para um momento em que o acúmulo dos materiais midiáticos é tamanho, como arquivos fotográficos, bibliotecas e filmotecas, que levou à necessidade de novas tecnologias para armazenar, organizar e acessar tais materiais, em uma sociedade agora “preocupada tanto

³⁴ No original, “Media elements, be they images, sound, shapes, or behaviors, are represented as collections of discretos samples (*pixels, polygons, voxels, characters, scripts*)”.

com o acesso e reuso de objetos midiáticos existentes como com a criação de novos objetos”³⁵ (MANOVICH, 2001, p. 36).

Assim como a automação, o princípio da variabilidade é vinculado ao código numérico e à estrutura modular e diz respeito à potencialidade do objeto de mídia existir em infinitas e diferentes versões. Essa variabilidade também é entendida como mutável ou líquida. Nas palavras de Manovich (2001, p. 36), “ao invés de cópias idênticas, um objeto de novas mídias tipicamente gera muitas versões diferentes”³⁶, pois são elementos armazenados digitalmente e que, por isso, podem ser arranjados em inúmeras sequências por meio de algoritmos. Além disso, grande parte dos objetos podem ser criados via automação e customizados, já que a mídia não é um objeto material, mas dados que respondem aos *inputs* de cada usuário, como visualizações de dados diferentes a depender do conjunto de dados analisados em cada situação.

O exemplo oferecido por Manovich que mais se aproxima desta tese é a estrutura da hipermídia, na qual os elementos de um documento multimídia são independentes e conectados por *hiperlinks*, como a *Web*, que é uma “particular implementação de hipermídia na qual os elementos são distribuídos por toda a rede [...]. Seguindo os links, o usuário recupera uma versão particular do documento”³⁷ (MANOVICH, 2001, p. 38). Assim, no “nível da interface homem-computador, esse princípio significa que ao usuário são dadas muitas opções para modificar a performance do programa ou do objeto de mídia, seja um jogo, uma página *Web*, o navegador, ou o sistema operatório”³⁸ (MANOVICH, 2001, p. 43-44). A estrutura da hipermídia será mais bem elaborada na seção 1.6 deste capítulo.

E, por fim, o quinto e último princípio que Manovich expõe é o da transcodificação, ou transcodificação cultural, tida como a consequência mais substancial

³⁵ No original, “now concerned as much with accessing and reusing existing media objects as with creating new ones”.

³⁶ No original, “Instead of identical copies, a new media object typically gives rise to many different versions”.

³⁷ No original, “The World Wide Web is a particular implementation of hypermedia in which the elements are distributed throughout the network. [...] By following the links, the user retrieves a particular version of a document”.

³⁸ No original, “On the level of the human-computer interface, this principle means that the user is given many options to modify the performance of a program or media object, be it a computer game, Web site, Web browser, or the operating system itself”.

da computadorização das mídias e, por isso, leva em consideração os quatro princípios anteriores.

Transcodificar é transpor, traduzir o código de algo em outro formato, uma ação bastante comum no campo computacional. Quando o autor acopla o termo cultural, indica que a transcodificação cultural aponta para a composição conjunta entre o que chama de “camada da cultura” e de “camada do computador”, que sinaliza uma nova cultura do computador, uma “mistura de significados humanos e computacionais, de maneiras tradicionais nas quais a cultura humana modela o mundo e os próprios meios do computador representá-la”³⁹ (MANOVICH, 2001, p. 46).

Segundo Manovich (2001), a computadorização da cultura tornou as mídias em dados de computador. Por um lado, a organização dessas mídias computadorizadas faz sentido para os usuários humanos, no sentido de que se assemelham a imagens com objetos reconhecíveis, arquivos textuais com estrutura gramatical presente etc., permitindo o diálogo com outras imagens culturais, seus conteúdos e qualidades. Por outro lado, tais características seguem as convenções estabelecidas de organização e processamento de dados do computador, estruturados em listas, com seus tamanhos, tipos e formatos de arquivos. Sentido, a transformação que se forma é aquela segundo a qual “a lógica do computador influencia significativamente a lógica tradicional da cultura das mídias; o que significa que podemos esperar que a camada do computador afeta a camada cultural”⁴⁰ (MANOVICH, 2001, p. 46).

Depois de apresentar os argumentos de Paul (2003; 2020) e Manovich (2001) referentes aos aspectos constitutivos da arte das novas mídias, podemos sintetizar as visões de ambos afirmando que a arte digital assume uma forma distintiva de estética, que para Paul é composta pelos elementos de interação, participação, dinamismo e personalização e, para Manovich, pelos princípios de representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação cultural. Comparando os dois conjuntos, percebe-se que os dois autores apresentam raciocínios distintos, porém interconectados em determinados pontos. Por um lado, alguns dos aspectos são específicos de cada autor – por exemplo, interação e participação, no caso de Paul, e

³⁹ No original, “a blend of human and computer meanings, of traditional ways in which human culture modeled the world and the computer’s own means of representing it”.

⁴⁰ No original, “the logic of a computer can be expected to significantly influence the traditional cultural logic of media; that is, we may expect that the computer layer will affect cultural logic of media”.

transcodificação cultural, no caso de Manovich. Por outro lado, outros aspectos parecem significar partes de uma mesma concepção, como o fato de a modularidade e a automação que Manovich aponta como parte da sociedade pós-industrial propiciem, na verdade, a criação de objetos artísticos e midiáticos personalizados ou, ainda, que a variabilidade existente é componente de uma produção dinâmica de versões diferentes.

O fato dos projetos artísticos *East Art Map (EAM)*, *Bósnia and Herzegovina Art Map (BH.art.map)* e *Invisible Matter - East Art Map (IM-EAM)* terem sido criados e distribuídos via *Web* permite-nos explorar os cinco elementos descritos por Manovich (2001), de modo a cernir a quais formas distintas da arte digital cada elemento corresponde, assim como são entendidos como um conjunto.

Manovich (2001) indica-nos, por exemplo, as páginas *Web* como um exemplo evidente do que chama de interfaces culturais. Para o autor, a interface cultural descreve a transformação na cultura da interface homem-máquina, ocorrida nos anos 1990, quando o computador passou de uma ferramenta usada para criar conteúdo cultural que circularia em mídias analógicas para a imagem pública de máquina de mídia universal, que não apenas cria, mas armazena, distribui e nos permite acessar todas as outras mídias. Como parte da transcodificação cultural, e à medida que a Internet se direcionava para ocupar um lugar central na cultura contemporânea, “as maneiras como organizamos informação, apresentamos para o usuário, relacionamos tempo e espaço, e estruturamos a experiência humana no processo de acessar informação”⁴¹ (MANOVICH, 2001, p. 72) passaram a se direcionar para páginas *Web*, antigos CD-ROMs, museus virtuais e enciclopédias multimídias e outros objetos culturais de novas mídias, resumidas como a cultura codificada na forma digital. Com o tempo, a partir da incorporação de modos e usos de outras mídias, assim como as transformações da própria linguagem computacional com a inteligência artificial, sua autonomia de recursos e categorizações, automação de procedimentos e execução de tarefas e demandas, a página *Web* tornou-se uma convenção cultural dominante, incluindo uma variedade de tipos de mídia, sua natureza hipertextual, a interação via a utilização de *hiperlinks* com uma maneira de suspender hierarquias entre dois documentos digitais.

⁴¹ No original, “way of organizing information, presenting it to the user, correlating space and time, and structuring human experience in the process of accessing information”.

Já em relação aos aspectos trazidos por Paul (2003), à interação, à participação, ao dinamismo e à personalização podem ser acrescentados: i) a estrutura não-linear do hipertexto e da hipermídia, criada Tim Berners-Lee no começo dos anos 1990, a *World Wide Web* (usada aqui como *Web*) é: um “sistema de informação multimídia colaborativo distribuído, baseado em protocolos de transferência de hipertexto (http), que permite o acesso a documentos escritos em linguagens que permitem estabelecer ligações entre documentos e nós arbitrários”⁴² (PAUL, 2003, p. 215); ii) a proposição de formas narrativas e caminhos de navegação pelo sistema de interconexão de *hyperlinks*; iii) o processo de digitalização e o processamento de textos e imagens por meios de tecnologias de informação e comunicação, entre outros. Nas próximas seções deste capítulo, aprofundaremos as considerações de algumas das características assinaladas, a fim de informar o escopo teórico e analítico dos três projetos artísticos estudados na tese.

A partir do conjunto variado de aspectos trazidos por Paul e Manovich, os temas da arte digital e das novas mídias serão mais bem examinados e ampliados, por meio do cruzamento de outros autores⁴³ e levando em consideração os projetos artísticos de hipermídia *on-line* estudados nesta tese. Assim como foi com a escolha das abordagens de Paul e Manovich, a suposta escolha de outros autores ligados à discussão das novas mídias traria um conjunto igualmente heterogêneo e diferente de conceitos e sentidos. Apenas a título de exemplo, os conceitos-chave das novas mídias escolhidos por Gane e Beer (2008) são: rede, informação, interface, arquivo, interatividade, simulação – alguns dos quais, como informação, ainda aparecerão neste capítulo. Além de refletir as escolhas dos percursos de investigação individuais de cada pesquisa, é preciso assinalar que os “conceitos nunca são ferramentas fixas ou definitivas de pensamento, e são apenas significativos ou 'bons' na medida em que podem ser aplicados ao estudo de problemas de pesquisa específicos”⁴⁴ (GANE; BEER, 2008, p. 121), como veremos nesta tese.

Enquanto “tecnologias de pensamento”, como os conceitos são chamados pelos autores, eles podem ser profundamente contestados e podem assumir diferentes poderes

⁴² No original, “a ‘distributed collaborative multimedia information system’. The World Wide Web is based on the hypertext transfer protocol (http) that allows one to access documents written in HTML (Hypertext Markup Language), a language that makes it possible to establish links between documents and arbitrary nodes.”

⁴³ Segundo Shulgin e Bookchin (2005), podemos indicar algumas das questões anteriores em termos da formação de comunidades de diferentes nações e disciplinas: a colaboração e a comunicação em relação à representação, a imediatividade, a imaterialidade, a temporalidade e a processualidade.

⁴⁴ No original, “Concepts are never fixed or definitive tools of thought, and are only meaningful or ‘good’ insofar as they may be applied to the study of specific research problems”.

de acordo com as tarefas demandadas. Nesse sentido, as características até aqui esboçadas por meio das abordagens de Paul (2003) e Manovich (2001), e o fato deles terem sido colocados em contato uns com os outros, possibilitam que se forme um conjunto de instrumentos para a análise das novas mídias e, em vez de preservar os conceitos como entidades separadas, podem ser montados em uma rede de “tecnologias de pensamento”, que informará o trabalho analítico e crítico no decorrer deste trabalho.

Por ora, cabe-nos ressaltar que o amplo espectro de características, aspectos e princípios da arte digital como novas mídias evidencia potencialidades existentes na confluência da arte com os novos meios tecnológicos, em um processo de recodificação das artes, mídias e culturas anteriores, ou melhor, “superpondo-se sistematicamente aos modos de produção do passado, incorporando-os, traduzindo-os [...]. Uma espécie de formidável museu imaginário eletrônico em eTERNo rETorno, sempre disponível via INTERNET” (PLAZA; TAVARES, 1998, p. XVII).

1.2 Mídias digitais re/escrevendo a história e a arte

Além das características da arte digital como meio, indicadas na seção anterior, Paul (2003) também nos informa sobre a arte digital em termos de seus principais temas, que, em nosso caso, se aproxima da estética de banco de dados, da visualização de dados, dos ambientes *on-line* e dos territórios. Assim, pode-se considerar aqui como um metatema, que é a própria história da arte. Os temas da arte digital aproximam-nos do fato de que a arte digital não pode ser separada de seu contexto social e político, nem do contexto histórico-artístico. Eles indicam, ainda, um cenário de possíveis investigações poéticas vinculado a duas genealogias: uma da história da arte e outra da arte e tecnologia, “moldada tanto pela história da ciência e da tecnologia quanto pelas influências históricas da arte”⁴⁵ (PAUL, 2003, p. 15).

A autora ressalta as várias linhagens da história da arte às quais a complexidade da arte digital se entrelaça, como a arte conceitual baseada em instruções, as formas de

⁴⁵ No original, “the history of digital art has been shaped as much by the history of science and technology as by art-historical influences”.

arte de sistemas abertos, outra linhagem ligada à arte cinética e *op art*, a experimentação de luz e imagem em movimento, assim como formas cinematográficas, televisivas ou imersivas. Dentre as possíveis maneiras de se considerar essas linhagens e, principalmente, as balizas teóricas na vinculação entre arte, ciência e tecnologia com a história da arte, trazemos a tese de Ortega (2013), a qual se propõe a investigar interdisciplinarmente a convergência entre cultura artística, história da arte, linguagem computacional e meio digital, uma confluência de temas importantes e que elucida elementos existentes nos projetos analisados nesta tese.

Partindo do diagnóstico de baixa presença e escassa representatividade que os estudos digitais e computacionais têm para com a produção e cultura artística na sociedade digital, Ortega (2013) busca novos paradigmas interpretativos para lidar com o desenvolvimento da cultura e do conhecimento humanístico na esfera digital, indicando a emergência da chamada História da Arte Digital. Um dos pontos elencados por Ortega (2013) diz respeito à base textual dos estudos computacionais, advinda da literatura e da linguística, que estabelece limites conceituais e institucionais às análises da cultura artística, de modo que as trajetórias acadêmico-profissionais relacionadas ao campo da história da arte ou da cultura visual aparecem sub-representadas ou dissociadas. A autora alerta para a necessidade de novas estratégias de análise e novos paradigmas interpretativos para discutir a produção artística e a cultura visual por meio de parâmetros vinculados, nos quais seja possível investigar as “potencialidades de conjuntos de dados; as análises de redes; a distribuição e representação geoespacial; as novas visualizações de informação que fornece o meio digital; o desenvolvimento de novas narrativas multimodais, etc.”⁴⁶ (ORTEGA, 2013, p. 20).

Nesse sentido, a arte contemporânea é percebida por Ortega (2013) como um nó conceitual e interdisciplinar passível de ser enriquecido com pesquisas e vieses teóricos da vinculação entre os estudos computacionais e digitais relacionados com as artes visuais e cultura artística. Por isso, possibilitaria investigar:

[...] as especificidades do nosso objeto de estudo: a imagem, o sentido da estética, a representação simbólica e formal da cultura, a materialidade e objetualidade do que é entendido como artístico, suas

⁴⁶ No original, “las potencialidades del procesamiento computacional de grandes conjuntos de datos; los análisis de redes; la distribución y representación geoespacial; las nuevas visualizaciones de información que proveen el medio digital; el desarrollo de nuevas narrativas multimodales, etc”.

diatribes e expansões intelectuais, sua circulação social, econômica e política⁴⁷ (ORTEGA, 2013, p. 23).

De algum modo, a percepção de Ortega (2013) aproxima-se da trajetória de pesquisas de Lev Manovich, como *The Language of New Media* (2001), que partem de teorias do cinema, da história da arte e da teoria literária para discutir as artes das novas mídias. Também, podemos indicar a discussão trazida por Laurentiz (2021) a respeito do interesse pela arte-tecnologia no contexto atual e o exame da interrelação entre arte conceitual e arte e tecnologia, assim como da relação entre arte moderna e novas mídias. Segundo a autora, com base em Shanken e Burnham, “tanto a arte conceitual quanto a arte e a tecnologia compartilham semelhanças que muitos historiadores da arte ainda não reconhecem hoje, e que mudariam a direção dos discursos da arte contemporânea dominante”⁴⁸ (LAURENTIZ, 2021, p. 1). No que diz respeito à própria discussão a respeito da arte contemporânea, ela é realizada em relação às novas mídias, como temos analisado no decorrer deste capítulo.

A partir das perspectivas anteriores, parece-nos útil estudar quais formas os projetos artísticos analisados nesta tese investigam, da perspectiva da arte digital, “as questões intelectuais significativas a serem feitas por meio do processamento computacional; quais são as novas histórias e narrativas que podem nos conduzir a uma nova compreensão dos fenômenos artísticos”⁴⁹ (ORTEGA, 2013, p. 23). Em nosso caso, trata-se da cultura artística e da história da arte ligadas a procedimentos curatoriais, práticas de remix e estratégias de visualização de um acervo de dados digitais disponíveis.

Trata-se de uma transformação disciplinar significativa, mas que já foi considerada em termos da morte da arte ou de seu suposto fim. Por um lado, Danto (2013), Belting (2006) e Haxthausen (2002), e, por outro, Moles (1973) são autores que elaboraram diferentes interpretações para esse momento pelo qual passou a arte, embora

⁴⁷ No original, “para indagar en las especificidades propias de nuestro objeto de estudio: la imagen, el sentido de lo estético, la representación simbólica y formal de la cultura, la materialidad y la objetualidad de lo entendido como artístico, sus diatribas y expansiones intelectuales, su circulación social, económica y política...”.

⁴⁸ No original, “Shanken finds that both conceptual art and art and technology share similarities that many art historians still do not recognize today, and that would change the direction of the discourses of the dominant contemporary art”.

⁴⁹ No original, “las preguntas intelectuales que son significativas plantear a través del procesamiento computacional; cuáles son los nuevos relatos y narrativas que pueden llevarnos a un nuevo entendimiento de los fenómenos artísticos...”.

todos constituam seus argumentos por meio do exemplo do Museu Imaginário de André Malraux.

O debate em torno da história da arte na segunda metade do século 20 mobilizou uma série de perspectivas sobre os novos rumos da disciplina, particularmente direcionadas ao seu suposto fim. Via-se que tal epílogo havia se dado de maneira enviesada, na interpretação direta do termo *fim* enquanto *morte* da arte, o que fez com que autores como Danto (2013) e Belting (2006) tivessem de se posicionar perante suas próprias formulações a respeito do assunto. Tratava-se, pois, de lidar com o fim da arte “enquanto uma sequencial de fases de uma narrativa em desdobramento” (DANTO, 2013, p. 82), o que dizia respeito também ao “fim de uma tradição, que desde a modernidade se tornara o cânone” (BELTING, 2006, p. 23). O fim da grande narrativa ou da tradição poderia ser entendida, também, nos termos de um direcionamento a uma maior consciência dos seus próprios meios. Os autores informam-nos, portanto, das modificações das regras de um jogo, que passou a não mais se ajustar aos novos enquadramentos do campo, do objeto de arte e de seu discurso.

As esferas da universidade e do museu, por exemplo, são dois modelos teórico-metodológicos da história da arte, cada qual com a própria formação e características, técnicas e métodos da disciplina, seja em termos de práticas profissionais, de discursos e enunciados, seja em termos de concepções (inter)disciplinares em relação aos estudos digitais da arte. Segundo Haxthausen (2002), o desenvolvimento das técnicas de reprodução de imagem e texto, como a fotografia a partir do século 19, tornou-se um instrumento de grande proveito para a história da arte, utilizada tanto na esfera do museu quanto da universidade, e cujas potencialidades de reprodução contribuíram para abstrair uma ampla gama de objetos do mundo e da cultura material e artística, sendo utilizada em muitos projetos, tais como o museu sem muros de André Malraux.

Haxthausen (2002) refere-se ao trabalho de Malraux, de 1947, sobre as transformações decorrentes do deslocamento de uma obra de arte, ou da produção cultural como um todo, da sua localização primeiro em direção ao museu, de maneira que esse seja analisado em termos de *confronto de metamorfoses* (HAXTHAUSEN, 2002). Malraux destrincha a ideia na análise de dois aspectos: a faceta do museu como espaço institucional, onde ocorre o deslocamento de sentido acima indicado, e a sua proposição do museu imaginário, a partir da ampliação das possibilidades técnicas de reprodução da

imagem. Segundo Haxthausen (2002), é essa segunda compreensão que possibilita atualizar algumas das limitações de nossa relação com o museu enquanto espaço, como a apresentação recortada do acervo.

Como veremos mais à frente com Navas (2012), a utilização da fotografia como uma forma de capturar o mundo real via reprodução técnica, e cujo alcance chegou à reprodutibilidade da arte – como o museu de Malraux –, corresponde apenas ao primeiro dos três estágios cronológicos da reprodução mecânica, com a tecnologia de captura e controle da produção material como uma forma de gravar e, posteriormente, samplear. Se o daguerreótipo, de Daguerre, e o Motor analítico, de Babbage, foram criados na mesma época, durante a década de 1830, seria um longo caminho de convergências até às potencialidades da digitalização de documentos e imagens, assim como sua disponibilização na *Web* e a possibilidade do surgimento de experiências virtuais de museus encontrados na Internet.

Nesse percurso, a produção da história da arte vinculada à esfera do museu e da universidade alterou-se substancialmente com o desenvolvimento científico e o aparelhamento tecnológico da informação e comunicação, como a fotografia, mas principalmente com o desenvolvimento do computador, dando seguimento ao contínuo processo de transformação.

Já Moles (1973) oferece-nos outra abordagem acerca da proclamação da morte da arte. Para ele, a despeito da divulgação desse suposto acontecimento, “por toda parte se assiste a uma floração sem precedente de doutrinas e ensaios” (MOLES, 1973, p. 150), que envolveu o reposicionamento da arte em relação ao artista no sentido de que “a posição da Arte foi abalada pela nova forma do meio social” (idem), ou seja, considerando nessa relação também o público receptor, ou “consumidor artístico”, nos termos do autor. Aliás, se o autor admite o tema da morte da arte, é no sentido de afirmar que “chegamos ao fim de um longo período de questionamentos, experimentações e ensaios que, no limite, teve como resultado uma destruição total da forma artística. É sobre esses escombros que iremos reconstruir” (idem), indicando já o cenário póstumo como um novo momento ou ponto crucial das relações entre a arte e a sociedade contemporânea.

O autor apresenta essa destruição da forma pela aproximação da arte com a Teoria da Informação, em que a liberdade foi demarcada, a complexidade para com o estímulo estético aumentou, e “a fronteira da desordem perfeita já foi atingida, a dissolução da obra

de arte já está consumada” (MOLES, 1973, p. 150). Indica, a partir de então, “a possibilidade de brincar dentro desse campo” das artes com novas escalas de valor. Ele prossegue:

[...] a obra de arte se dissolve na sociedade de massa onde o caráter consumitivo leva a melhor sobre o caráter transcendental: a criação do museu imaginário através da cópia inumerável e a aniquilação do valor do original pela alienação turística são seus principais mecanismos (MOLES, 1973, p. 151).

Ao retomar a noção de museu imaginário de Malraux, já discutida por meio de Haxthausen (2002), a posição de Moles (1973) propõe um mecanismo que “estabelece a autenticidade da cópia (fotografias, reproduções em cores, discos, objetos de série) em detrimento do original” (MOLES, 1973, p. 151), no qual a cópia estabelece uma nova visão da obra de arte na sociedade, a saber: a de sua disponibilidade. O autor continua argumentando que “em toda parte, em todo momento, toda forma espacial ou temporal pode ser posta à *disposição de todos*” (idem). Aponta, com isso, para a imersão atual que temos para um universo estético disponível e onipresente, o qual não mais se divide entre os que podem ter acesso a ele e os que não têm, e sim diferenciado pela vontade de público que quer a percepção estética daquele que não quer tal experiência.

Além disso, Moles (1973) também indica que o museu imaginário trouxe para a discussão a economia política da obra de arte, já que “a partir do momento em que a obra de arte passa a ser múltipla em sua essência, cria-se, no interior do universo das cópias, uma série de *camadas de qualidade*, que se afastam paulatinamente da perfeição do original, realizadas que são em exemplares cada vez mais numerosos” (MOLES, 1973, p. 152-153). Para o autor, a relação entre essas camadas de qualidade e o aumento exponencial de cópias de exemplares de obras de arte vincula-se à “*função estética na nova sociedade*” (p. 155), ressaltando que essa função não tem mais uma dimensão global ou de completude, mas sim está ligada ao seu papel heurístico.

Resumindo, a perspectiva de Moles (1973), em relação ao museu imaginário, reforça a função da arte na sociedade pós-industrial, marcada pela produção artística e cultural contemporânea com as “máquinas de criar”. Assim como o autor chama de *processo de desgaste da obra pela multiplicidade dos olhares* (p. 9), percebe-se, no argumento da reprodução tecnológica, a codependência entre cultura e tecnologia.

Contrapondo-se à tese de que o fim da arte havia deixado espaço para que os artistas seguissem “livres do fardo da história da arte” (BELTING, 2006) em direção à atribuição de um novo papel ao esteta pela enformação da função criadora dentro da sociedade pelo trabalho com a máquina de traduzir, ou máquina de criar (MOLES, 1973), o término das grandes narrativas impeliu os artistas de se deslocar e deslocar suas produções para longe de tais narrativas. Esse deslocamento de função evidenciou-se, por exemplo, na busca por um entendimento renovado para com a história da arte, principalmente com relação às possibilidades da produção artística contemporânea em diálogo com as mídias digitais.

Esse entendimento renovado, posto também como novas estratégias de análise e novos paradigmas interpretativos (ORTEGA, 2013) ou, ainda, como a função do novo universo estético à disposição de todos (MOLES, 1973), é elaborado conceitualmente por Arantes (2015) por meio do que ela denominou de re/escritura da história. Para a autora, a re/escritura é um “contraponto ao modelo de morte da história que ecoou em diferentes campos do saber ao longo da chamada pós-modernidade” (ARANTES, 2015, p. 33). Além disso, se dá “como uma forma de entendimento da mesma não como representação mimética de um passado inerte, mas com um dispositivo passível a novas e diferentes apresentações” (p. 19), levando em consideração os processos contemporâneos de desterritorialização. Enquanto um dispositivo de apresentação de novos modelos de entendimento da história da arte, a re/escritura acontece com as mídias digitais no campo da arte contemporânea por meio de estratégias, dentre as quais, a curatorial.

Arantes (2015) inicia a abordagem da re/escritura indicando a mediação onipresente que sempre tivemos em nossa relação com a história, “transformada radicalmente no contexto da cultura da visualidade midiática” (ARANTES, 2015, p. 32), que é marcada pelo tempo presente, pela instantaneidade das percepções dos acontecimentos e por um constante fazer processual, incluindo o campo artístico. Partindo da estratégia metodológica e operativa de Walter Benjamin de “escrever a história por meio de imagens”, Arantes estabelece uma arqueologia das imagens técnicas, que se inicia pela *imagem-fixa* como dispositivos tecnocientíficos que auxiliam na automatização dos processos de criação e visualização de imagens (elaborados e utilizados entre o século 16 e 18), perpassa a *imagem-movimento* que, principalmente no século 19, pautou “pesquisas na criação do movimento, pelo desenvolvimento de tecnologias cinemáticas e de máquinas de simulação do movimento” (ARANTES, 2015,

p. 40), até alcançar a *imagem-interface*, entendida como a transformação do cinema tradicional em práticas audiovisuais contemporâneas, “assimilando ao universo do cinema experiências que se dão no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas” entre linguagens (ARANTES, 2015, p. 44)⁵⁰.

Nesse percurso do fixo ao movimento e à interface, a autora evidencia um deslocamento da especificidade à intersecção, da expansão e da contaminação, focalizando “discussões sobre a relação, as redes, as conexões, a interface e sobre a imagem-interface apontando para uma visão de ‘narrativa’ que se desenvolve, muitas vezes, na relação com o outro (público)” (ARANTES, 2015, p. 45). A relação mediada da história por meio dos diferentes paradigmas da imagem técnica exemplifica uma articulação maior entre “o campo midiático com o campo da história e da narrativa”, ou simplesmente “história como mídia” (ARANTES, 2015, p. 81). A articulação intrínseca à mediação é elaborada pela autora utilizando o conceito de *montagem*, considerando ainda Walter Benjamin, como uma estratégia para articular a escritura e a narrativa historiográfica descontínua. Assim, pela montagem, “história e mídia se confundem: a história é pensada como meio/mídia, como uma espécie de colagem de tempos e memórias” (ARANTES, 2015, p. 60).

Porém, sendo o ensaio cinematográfico o modelo de montagem pensado por Benjamin, percebe-se que sua articulação e proposição conceitual pertence à era da imagem-movimento, nos termos indicados por Arantes (2015), em que a associação entre imagens visava à força rítmica e dialética. Para pensarmos como essa noção de montagem ocorre em nossa contemporaneidade mais próxima, de “novos formatos narrativos advindos da relação com as mídias digitais” (ARANTES, 2015, p. 63), o modelo do cinema é deslocado para o modelo hipertextual de múltiplas narrativas, o que torna necessária a disponibilidade de um conjunto de imagens cuja montagem se dará em diversas instâncias, muitas vezes simultaneamente. Com isso, a narrativa é deslocada em direção ao banco de dados, que permite a realização dessa forma cultural de caminhos e percursos individuais narrativos e não estruturados. Dessa forma, ao aproximar história e mídia, ou história como mídia, a noção de re/escritura de Arantes (2015) permite-nos

⁵⁰ Essa arqueologia das imagens técnicas de Arantes (2015) tem correspondência nas três eras da imagem propostas por José Luis Brea (2010), que compreende a imagem-matéria, a imagem-filme e a e-imagem.

reforçar a vinculação entre a esfera tecnológica e a esfera histórico-artístico, assinalada por Paul (2003) no começo desta seção.

Neste contexto, a arte contemporânea em diálogo com as novas mídias toma o centro da discussão pois, segundo Arantes (2015, p. 21), “o desenvolvimento dessa produção pode ser entendido como uma espécie de dispositivo de novas ‘re/escrituras’ da história, da história da arte e da própria obra de arte por parte dos artistas na contemporaneidade”. Essa colocação permite-nos retomar Moles (1973), quando o autor aponta o deslocamento de função do artista em relação à máquina e não para a substituição do artista pela máquina. Tal deslocamento é o princípio de movimento que se dá em direção a novas demandas e em relação a outros agentes do sistema artístico, como os críticos de arte e os estetas – nos termos de Moles (1973) – mas também os historiadores e curadores.

Assim, uma das questões centrais relacionadas à produção artística contemporânea é que ela apresenta novas competências e reivindica aptidões e procedimentos que antes pertenciam apenas a outros agentes do sistema da arte. Não sendo mais âmbito exclusivo de análise nem do museu, nem da universidade, uma série de configurações epistemológicas e tecnológicas passaram a disputar a produção de significado e a estrutura de circulação de conteúdo no próprio processo de criação artística. Aqui, é possível trazer as considerações de Fogliano, Daniel e Furquim (2019), que situam a arte contemporânea em um cenário em que “reconhece-se a Arte como um campo para a produção de conhecimento necessário para oferecer alternativas para a presente crise sistêmica, sem precedentes na história da humanidade” (FOGLIANO; DANIEL; FURQUIM, 2019, p. 61), crise em que se reconhece “a importância das contradições, evidencia-se a impossibilidade da verdade universal e celebra-se a diversidade de uma realidade complexa, na qual coexistem múltiplas e conflitantes verdades” (FOGLIANO; DANIEL; FURQUIM, 2019, p. 61)⁵¹.

⁵¹ Os autores situam que tal relação está atravessada por crises, como a ambiental, climática, social e política, que têm como denominador comum as “profundas contradições no capitalismo” (FOGLIANO; DANIEL; FURQUIM, 2019, p. 60). “A crise do capitalismo não tem sua origem na arte, mas a afeta decisivamente, assim como a todos os sistemas que interfaceiam culturas, sociedade e natureza. Neste contexto, interessa-nos estabelecer correlações entre a Arte e a crise contemporânea, vendo nessa última uma variável crítica que ganha protagonismo face às questões da crise no sistema econômico hegemônico. Pensar a importância da Arte nos dias correntes implica considerar seu papel como força transformadora no âmbito sociocultural. Arte, por meio da experiência estética, é capaz de dinamizar valores e hábitos e dar formas à realidade. Na busca por alternativas para o cenário crítico em que vivemos, considera-se a

Assim, retomando aos elementos que iniciamos esta seção, no próximo bloco continuaremos a investigar as aproximações entre as duas genealogias envolvidas no horizonte histórico-artístico da arte digital, uma ligada à história da arte e outra à arte e tecnologia. Veremos como o entrelaçamento entre ambas possibilitou uma transformação no que entendemos como história da arte para a esfera da cultura visual.

1.3 Da história da arte à cultura visual: os *bits* de informação sobre arte

Para dar prosseguimento a este capítulo, retornou-se à seção 1.1, dedicada à apresentação dos componentes da arte digital e novas mídias. Especificamente, ao quinto princípio das novas mídias sugerido por Manovich (2001), a respeito da transcodificação cultural, segundo o qual a computadorização da cultura tornou as mídias em dados de computador, de modo que “a lógica do computador influencia significativamente a lógica cultura tradicional das mídias; o que significa que podemos esperar que a camada do computador afeta a camada cultural”⁵² (MANOVICH, 2001, p. 46).

A transcodificação cultural é um princípio que encontra ressonância na definição de estética *high-tech*, de Rutsky (1999) – como veremos mais adiante –, e que relaciona o processo de reprodutibilidade tecnológica ao fato de “que qualquer forma ou elemento cultural seja abstraído ou desprotegido de seu contexto anterior – filmado, digitalizado, reproduzido, alterado e remontado”⁵³ (RUTSKY, 1999, p. 13). Também, podemos indicar a contribuição de Kluszczynski (2009), para quem a passagem da estética modernista à estética *high-tech* pode ser analisada em termos das transformações das mídias artísticas que partiu do distanciamento de interesses formais característicos das vanguardas históricas, em direção a uma abordagem cognitiva ligada às “atividades de mídia artística avançando principalmente na reflexão crítica sobre o ambiente sociocultural”

necessidade de reconhecer os limites da razão, da expansão da experiência e do conhecimento a partir de processos e procedimentos intuitivos estabelecidos em culturas ancestrais” (idem).

⁵² No original, “the logic of computers can be expected to significantly influence the traditional cultural logic of media; that is, we may expect that the computer layer will affect the cultural layer”.

⁵³ No original, “any cultural form or element to be abstracted or unsecured from its previous context — videotaped, digitized, reproduced, altered, and reassembled”.

(KLUSZCZYNSKI, 2009, p. 103). Partindo de uma análise do desenvolvimento das artes de mídia da Polônia no pós-guerra, o autor indica a passagem que se dá da ideia de “arte como estudos midiáticos” em direção a “projetos artísticos como estudos culturais”, ou ainda, análises artístico-culturais contemporâneas.

Nesse sentido, o foco de atenção depositado nesta seção é com relação aos sentidos possíveis das formas e dos elementos culturais envolvidos, ou da cultura visual resultante dos processos de digitalização da vida e da arte, especialmente considerando os projetos artísticos investigados nesta tese.

Em primeiro lugar, a discussão em torno da cultura visual reside em reconhecer, segundo Shaw (2008, p. 4), que “qualquer diagnóstico das condições contemporâneas deve levar em conta a influência generalizada dessas tecnologias e seus efeitos em todos os outros aspectos da cultura, incluindo a maneira como nos experienciamos e o que isso implica para a estrutura das sociedades”⁵⁴, o que, para a autora, envolve o campo da cultura visual. Esse movimento traz à tona que as análises de imagens/textos⁵⁵ não mais dependem da noção de arte enquanto um grande valor baseado na figura de excepcionalidade do sujeito artista, mas sim do interesse em discutir os efeitos sociais dos materiais visuais em termos de elementos culturais disponíveis em contextos específicos em que estão inseridos. Leva em conta, ainda, o valor do trabalho de arte não pelas especulações sobre os impulsos extraordinários que podem ter caracterizado as intenções de seus criadores, mas sim por meio da apreciação de seu significado, tanto no horizonte cultural de sua produção quanto em sua recepção, como sugerido por Bryson; Holly e Moxey (1994). Assim, pretende-se balizar os aspectos presentes nas noções de arte e cultura a partir das transformações ocorridas no tecnocultural nos processos de digitalização textual e imagética.

Rose (2016) apresenta uma ampla discussão acerca de opções e combinações procedimentais possíveis para a construção de uma metodologia visual crítica. E, no

⁵⁴ No original, “any diagnosis of contemporary conditions must take into account the widespread influence of these technologies and their effects on all other aspects of culture, including the way that we experience ourselves and what this implies for the structure of societies”.

⁵⁵ Levamos em consideração o termo imagem/texto, cunhada por W.J.T. Mitchell, no sentido de enfatizar a interrelação de imagens e textos escritos. “Portanto, embora praticamente todas as imagens visuais sejam misturadas dessa maneira - elas sempre fazem sentido em relação a outras coisas, incluindo textos escritos e muitas vezes outras imagens - elas não são redutíveis aos significados carregados por essas outras coisas” (ROSE, 2016, p. 22). A esse respeito, Laufer e Scavetta (2002, p. 06) trazem uma contribuição ao falar da hipermídia, no sentido de que “ao aliarem o texto ao vídeo, os referidos conceitos põem fim ao mal-entendido que, durante muito tempo, opôs a palavra à imagem”.

tratamento de tal abordagem, a autora levanta a necessidade primeira de levar a sério as imagens em que o pesquisador está trabalhando: “Não obstante, parece-me que não faz sentido pesquisar qualquer aspecto do visual, a menos que o poder do visual seja reconhecido”⁵⁶ (ROSE, 2016, p. 56). E, a partir desse pressuposto, ela destaca a metodologia “o bom olho” [*the good eye*], na qual “explora uma abordagem que oferece um vocabulário detalhado para expressar a aparência de uma imagem [considerando a] ‘interpretação composicional’”⁵⁷ (ROSE, 2016, p. 56), ou um “tipo de conhecimento visual” [visual *connoisseurship*] (ROSE, 2016, p. 57), com a qual se lega “olhar para as imagens ‘o que elas são’, em vez de, digamos, o que elas fazem ou como foram ou são usadas”⁵⁸, em sua modalidade composicional (ROSE, 2016, p. 57), abordagem longamente estabelecida na história da arte.

Dentre as renovadas possibilidades nas quais a análise composicional pode ser usada, Rose (2016), a partir do trabalho de Bryson Holly e Moxey (1994), reconhece que a análise composicional “não é de forma alguma a única abordagem para entender imagens de arte: de fato, muitos historiadores da arte menosprezam o conhecimento como método”⁵⁹ (ROSE, 2016, p. 57). Pelo contrário, “o conhecimento [que] geralmente acompanha o exercício do ‘bom olho’ nega a especificidade cultural da arte”⁶⁰ (ROSE, 2016, p. 83), de modo que, “com sua preocupação não problematizada das imagens visuais ‘como elas são’, a interpretação composicional não permite uma consideração reflexiva da particularidade de qualquer interpretação”⁶¹ (ROSE, 2016, p. 83). Se a arte, nas perspectivas dos autores acima, nega o elemento cultural em nome da especificidade – da autonomia – da arte, a autora encaminha a discussão para a direção da cultura visual, campo que aborda essa especificidade diretamente.

Como aponta Alsina (2010), acerca da passagem do estágio de digitalização da cultura para o estágio de sedimentação da própria cultura digital, a cultura é um termo de

⁵⁶ No original, “nevertheless, it seems to me that there is no point in researching any aspect of the visual unless the power of the visual is acknowledged”.

⁵⁷ No original, “explores one approach which offers a detailed vocabulary for expressing the appearance of an image. I have chosen to call this approach ‘compositional interpretation’.”

⁵⁸ No original, “to look at images for ‘what they are’, rather than for, say, what they do or how they were or are used.”

⁵⁹ No original, “this is by no means the only approach to understanding art images: indeed, many art historians rather disparage connoisseurship as a method”.

⁶⁰ No original, “while the connoisseurship usually accompanying the exercise of ‘the good eye’ denies the cultural specificity of Art, the notion of visual culture addresses that specificity directly”.

⁶¹ No original, “And with its unproblematised concern for visual images ‘as they are’, compositional interpretation does not allow for reflexive consideration of the particularity of any interpretation”.

difícil definição ou limite, que visa sem sucesso a abarcar toda a realidade. Dentro das múltiplas maneiras de defini-lo disciplinarmente, a autora aponta duas tentativas: primeiro, a de entender a cultura a partir de uma concepção humanística, “que vê cultura como referindo a todos os tipos de produções culturais, incluindo tanto as artes quanto literatura, música e artes performáticas”⁶² (ALSINA, 2010, p. 1) e, segundo, da cultura como uma concepção antropológica, “que entende cultura como sendo qualquer manifestação e produto de um modo específico de viver, sentir ou fazer”⁶³ (ALSINA, 2010, p. 1). Certamente, as discussões tanto de ordem prática quanto teórica ultrapassam ambas as concepções humanista e antropológica, causando confusão e conflito às ações e planejamentos voltados para o debate cultural e, em nosso caso, artístico.

Assim sendo, Alsina (2010) propõe que a cultura possa ser percebida e analisada enquanto um processo dinâmico, no qual os sentidos sejam produzidos, intercambiados, negociados, apropriados e contrastados, de modo que a “cultura, quando entendida como um sistema dinâmico com fluxos de pessoas, informações e produtos, adota diferentes formas em resposta aos modelos dinâmicos das relações entre indivíduos, sociedades e territórios”⁶⁴ (ALSINA, 2010, p. 1). Ao fazer parte, pois, desse processo dinâmico, a noção de “cultura digital” aparece para contribuir para um melhor entendimento das possibilidades e dos limites que tal recorte específico, adjetivado pelo digital, tem a dar ao debate tecnocultural. O autor prossegue: “dado que tantas áreas da ação humana foram digitalizadas e que as fronteiras entre a digitalização da cultura e a cultura digital estão se dissipando”, como compreender a cultura digital ora como “um conjunto de características distintivas específicas próprias”, e ora “tratada separadamente do resto da cultura”⁶⁵? (ALSINA, 2010, p. 1).

Entre os conceitos trazidos por Rose (2006), a autora indica o momento no qual a “cultura” se tornou crucial para o entendimento dos processos sociais, identidades da cultura social e mudanças e conflitos sociais. Na chamada virada cultural, “o visual é central para a construção cultural da vida social nas sociedades ocidentais

⁶² No original, “which views culture as referring to all kinds of cultural productions, including arts such as literature, music and the visual and performing arts.”

⁶³ No original, “which understands culture to be any human manifestation and the product of a specific way of living, feeling and doing.”

⁶⁴ No original, “Culture, when understood as a dynamic system with flows of people, information and products, adopts different forms in response to dynamic models of the relationships between individuals, societies and territories”.

⁶⁵ No original, “Does digital culture have a set of specific distinguishing characteristics of its own? Should digital culture be treated separately from the rest of culture?”.

contemporâneas [nas quais] esses tipos diferentes de tecnologias e imagens oferecem vistas do mundo; eles renderizam o mundo em termos visuais”⁶⁶ (ROSE, 2016, p. 2), levando à saturação das sociedades pelas imagens visuais e à saturação de dados digitais no contemporâneo. Para ela, o “uso do termo cultura visual refere-se a essa infinidade de maneiras pelas quais o visual faz parte da vida social”⁶⁷ (ROSE, 2016, p. 4).

Além dos elementos trazidos na perspectiva teórica esboçada, Rose (2016) esmiúça o terreno em alguns aspectos mais elucidativos. Em termos de pesquisa, quatro são os possíveis locais de manejo e análise do pesquisador e o trabalho visual: o local de produção, onde é feita a imagem; o local da própria imagem, que é o seu conteúdo visual; o(s) local(is) de sua circulação, por onde a imagem circula e o local onde a imagem encontra seus receptores/usuários, ou o local da audiência. Cada um desses locais pode ser esmiuçado e elaborado segundo uma aproximação crítica acerca de suas modalidades: i) composicional – relacionada às qualidades materiais específicas de uma imagem ou objeto visual e suas estratégias formais, seja de conteúdo, cor ou organização espacial –, ii) modalidade tecnológica, ou seja, qualquer forma de aparelho projetada para ser vista ou para melhorar a visão natural e, por último, iii) a modalidade social, vinculada a uma gama de relações econômicas, sociais e políticas, instituições e práticas que envolvem uma imagem por meio do qual é visto e usado.

Para complementar o raciocínio de Rose (2016), trazemos Baetens (2012) que discute a complexidade existente na formulação interdisciplinar entre história da arte, estudos culturais e estudos visuais, já que formam um debate com elementos “igualmente unidos (acima de tudo, a raiz principal de todas essas abordagens é a arte e a cultura), mas cindidos entre as muito frequentes interpretações antagônicas do que o campo deve defender”⁶⁸ (BAETENS, 2012, p. 91). Uma discussão a respeito da literatura dessas disciplinas é, pois, um campo minado, mas cuja intenção para este trabalho é esclarecer os elementos presentes nos projetos investigados, assim como nos aspectos que

⁶⁶ No original, “the visual is central to the cultural construction of social life in contemporary Western societies [...] All these different sorts of technologies and images offer views of the world; they render the world in visual terms”.

⁶⁷ No original, “caught. The use of the term visual culture refers to this plethora of ways in which the visual is part of social life”.

⁶⁸ No original, “both unified (after all, the core business of all these approaches is art and culture) and torn between often very antagonistic interpretations of what the field should stand for.”

argumentamos estar relacionados a eles, seja da ordem do trabalho – da imagem —, seja do lugar de sua produção, circulação e audiência, conforme exposto anteriormente.

Baetens (2012) aponta para as proximidades, as diferenças e os limites entre a história da arte, estudos culturais e estudos visuais, chamando a atenção para a perspectiva da cultura visual, cujos termos que participam de sua constituição podem ser estruturados em quatro eixos, com base em Joselit (2007), a saber: o eixo metodológico, o eixo arquivístico, o eixo tecnológico e o eixo de recepção. Como já analisamos os aspectos metodológicos com Rose (1996), jogaremos luz ao eixo arquivo, como o fato de que:

[...] os estudos visuais abriram o campo de pesquisa para um amplo conjunto de objetos os quais até então eram mantidos à margem do circuito de artes plásticas: arte comercial, arte vernacular, produtos da indústria cultural, propagandas, em resumo, todos os tipos possíveis de imagens que são produzidas, consumidas, transformadas e interpretadas dentro de um determinado contexto cultural (BAETENS, 2012, p. 98)⁶⁹.

Joselit (2007) completa afirmando que o “lôcus do que está sendo estudado não é mais o museu ou a galeria, mas as novas mídias (primeiro a fotografia, depois o filme e a televisão, e hoje em dia a Internet)”⁷⁰ (BAETENS, 2012, p. 98). E, assim sendo, a ênfase nas novas mídias coloca em primeiro plano a ideia de que “os objetos visuais não podem ser separados das maneiras pelas quais são vistos, o que, em sua medida, são determinados pelo enquadramento tecnológico”⁷¹ (BAETENS, 2012, p. 98). Com esse argumento, podemos retomar Rose (2016), na medida em que o desenvolvimento de novas mídias digitais de produção, armazenamento e comunicação mudou significativamente a cultura visual, ao menos nas últimas duas décadas.

Assim, o visual pode ser considerado um dos modos de análise para a era da informação, para a mídia e as sociedades pós-industriais em diferentes estágios de globalização. É essa “reavaliação da imagem como um significante cultural para além da história da arte”⁷² (BROECKMANN; NADARAJAN, 2009, p. 7) que forma uma das

⁶⁹ No original, “visual studies open the field of research to a whole range of objects which until then were kept at the margins of the fine arts circuit: commercial art, vernacular art, products of the culture industry, advertisements, in short all possible types of images that are produced, consumed, transformed, and interpreted within a certain cultural context.”

⁷⁰ No original, “The locus of what is being studied is no longer the museum or the gallery, but the new media (first photography, then film and television, nowadays the Internet.)”

⁷¹ No original, “the idea that visual objects cannot be separated from ways of seeing, which are in their turn determined by technological frameworks.”

⁷² No original, “the re-evaluation of the image as a cultural signifier beyond art history”.

divisões centrais entre os praticantes da cultura visual. Com os processos de digitalização, imagens/textos infinitamente replicáveis e a presença generalizada de telas, a proliferação de tecnologias visuais deve implicar uma mudança correspondente nos padrões sociais e nas práticas visuais. E mais, tais inovações seriam responsáveis apenas “pela difusão de imagens visuais nas sociedades ocidentais agora – porque tornam as imagens tão fáceis de criar e compartilhar –, mas também que a natureza das imagens digitais está mudando as visualidades contemporâneas”⁷³ (ROSE, 2016, p. 5)⁷⁴. Além disso, o que foi apresentado acerca da re/escritura da história (ARANTES, 2015) na configuração de uma imagem resultante dos processos de digitalização possibilita-nos aprofundar especificamente cada um dos termos, ou seja, permite-nos focar na dimensão da arte contemporânea.

1.4 Arte contemporânea e comunicação: regime, trama e sistema

A passagem de uma história da arte para uma cultural baseada em um repertório de *bits* sobre arte nos permitiu analisar uma esfera importante das relações entre o sistema de arte contemporânea e o campo da comunicação. Essas relações foram aprofundadas em termos conceituais, na medida em que as redes de comunicação instituem paradigmas novos de atuação para as artes contemporâneas. Como já assinalado na introdução, a comunicação vincula-se a aspectos do sensível na elaboração e transformação de pequenas percepções, conforme Marcondes Filho (2017), estabelecendo uma relação entre a sensibilidade, o incorpóreo, a arte digital e o espaço contemporâneo.

Nesta seção, a aproximação entre arte contemporânea e comunicação pode assumir as formas de regime, de sistema e de trama. Tal caminho leva-nos a considerar

⁷³ No original, “They argue not only that these inventions account in large part for the pervasiveness of visual images in Western societies now - because they make images so easy to make and share - but also that the nature of digital images is changing contemporary visualities”.

⁷⁴ Assim, o discurso da cultura visual no final do século 20, dentre outras condições, está vinculado ao “primeiro plano da virtualidade visual da mídia contemporânea e da atenção à multiplicidade cultural na era pós-colonial” (FOSTER, 1996, p. 97), configuração na qual ela “pode confiar em técnicas de informação para transformar uma ampla gama de mídias em um sistema de imagem-texto - um banco de dados de termos digitais, um arquivo sem museus” (FOSTER, 1996, p. 97).

algumas características ligadas à configuração da comunicação presente na arte contemporânea. Para tanto, examinaremos as considerações da relação entre arte e comunicação a partir das noções de regime, com base em Cauquelin (2005) e a de trama, considerando Tavares (2007), assim como de sistema de arte, compartilhados por ambas as autoras (além de outros autores a partir dos quais serão acopladas interpretações correlatas).⁷⁵

Começaremos por Cauquelin (2005). A relação estabelecida pela autora entre arte e comunicação se dá em uma sociedade regida pela comunicação e na qual a arte contemporânea se manifesta na configuração de um sistema da arte em que todos os agentes são produtores dentro do campo artístico, fazendo com que as diferenças entre eles diminuam, aumentando a sua circularidade e transformando também a própria produção artística. Essa aproximação e justaposição entre os agentes da arte contemporânea faz com que o campo artístico e a sociedade tornem-se uma só esfera inserida na sociedade de comunicação, o que difere sobremaneira da concepção sistêmica da arte moderna, na qual cada agente ocupa uma posição e tarefa específica.

No que se refere à ideologia da comunicação da arte contemporânea, Cauquelin (2005) identifica cinco noções que auxiliam o movimento generalizado de comunicação enquanto novos instrumentos de apreensão da realidade que nos cerca. Passaremos brevemente por cada um: i) a noção de *rede* refere-se a um “sistema multipolar no qual pode ser conectado um número não definido de entradas, cada ponto da rede podendo servir de partida para outras microrredes” (CAUQUELIN, 2005, p. 59), características que permitem uma estruturação topológica em movimento da rede, calcada na interatividade e na interconectividade; ii) o *bloqueio* ou *autonomia* diz respeito à extensibilidade da rede, cuja propagação constante não gera limites ou finalizações das ações ou conexões, mas apenas novos nós e novos pontos virtuais. Mas, se o bloqueio pelo sistema-rede gera autonomia, também cria; iii) *redundância* da rede, possibilitando sua manutenção ou saturação, dependendo da taxa de disponibilidade circular da informação e de sua própria repetição. Diante da repetição, a iv) *nominação* é uma instância que “funciona como identidade, classifica e designa uma particularidade” (p. 62) no meio de uma rede indiferenciada das comunicações, criando uma realidade em meio à abstração da rede. E, por último, v) a *construção da realidade* que antes

⁷⁵ Essa proposta encontrou analogia no trabalho de Bandeira (2010), que analisa as noções de comunicação e arte através das definições de regime e sistema, mas sem analisar a noção de trama.

compreendia realidades exteriores, visões de mundo, suas percepções e ordenações a partir dos sentidos, tornam-se resultado direto do papel da linguagem, “uma construção linguageira cujos enunciados têm valor de injunções, determinando assim o campo de ações possíveis” (CAUQUELIN, 2005, p. 63) na produção de outros mundos artificiais.

Esses cinco conceitos, que assimilam a concepção da arte contemporânea à construção de um mundo da comunicação, “alcançam o domínio artístico” tanto no que se refere à própria obra de arte quanto à circulação que ela terá no mundo.

Passemos agora para Tavares (2007, 2012), cuja noção de *trama* está articulada em pelo menos dois momentos interligados. O primeiro deles diz respeito à trama cultural das sociedades contemporâneas, cuja lógica cultural contemporânea vincula-se ao sistema de arte digital e cujos pressupostos advêm do regime ideológico da comunicação, já discutido em Cauquelin (2005). Para a autora, “o regime ideológico que se faz presente é o da comunicação, que requer de modo cada vez determinante a mediação da ciência e da tecnologia” (TAVARES, 2007, p. 101) na constituição de uma efetiva trama composta por agentes e redes no contexto do digital.

O segundo momento refere-se à trama técnico-estético-comunicacional como determinante dos modos de ver e sentir da contemporaneidade. Tavares (2012) assinala a trama enquanto uma cadeia de fios em que se insere o indivíduo, assim como circunscreve os contextos e redes institucionais, de modo que o receptor possa experimentar novas formas sensíveis, inteligíveis e comportamentais. Decompondo-se cada um dos fios dessa trama, temos a articulação entre a esfera técnica, entendida como “a parte material ou conjunto de processos de uma arte, caracterizada como conhecimentos e formas de operar, de saber-fazer”, incorporando necessariamente a noção de inteligível” (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 20-21). Tal articulação sustenta as bases das relações existentes para o surgimento da estética digital; o próprio aspecto estético digital que enfatiza o estilo das formas tecnológicas (como veremos mais adiante com a estética *high-tech*), no modo como a tecnologia manifesta-se como um fenômeno estético; e por último, o elemento comunicacional da trama. Aqui, a trama da comunicação apresenta-se como “um processo comunicacional em que a tecnologia se sobressai ao alimentar e transpassa a geração dos fenômenos estéticos” (p. 1), processo esse que “privilegia o desenho da informação como meio para difundir um repertório discursivo que se alastra por entre as redes de comunicação” (TAVARES, 2012, p. 1). Isso significa que tal processo se realiza

pela constante reprodução tecnológica e cuja multiplicação acaba por gerar complexidade e mutação cultural.

Assim, tanto no que concerne o regime ideológico da comunicação quanto ao trilhar um fundamento estético da comunicação, a trama explicativa planejada por Tavares (2007, 2012) auxilia-nos a melhor compreender como as mídias digitais são determinantes no processo de construção contemporânea de sensibilidade, já que tais mídias performam transformações estéticas por meio dos dispositivos tecnológicos de comunicação.

Ao reunir as considerações do regime e da trama entre arte e comunicação, podemos perceber que Cauquelin (2005) e Tavares (2007) aproximam-se ao abordar a noção de sistema: da arte contemporânea na primeira autora, e da arte digital na segunda autora. No caso de Cauquelin (2005), o sistema de arte aparece como a própria existência do regime de comunicação, de maneira que os componentes desse sistema entram em processos comunicativos, a partir do momento em que interagem entre si. Carvalho (2014), também ao analisar a proposta conceitual de Cauquelin (2015), aproxima o sistema da arte do princípio de rede, já descrito anteriormente, reconhecendo a interação entre os agentes participantes em rede como uma característica importante para a compreensão do conceito de sistema. Para ela, o sistema da arte contemporânea segue a mesma lógica, ou seja, a interação correlaciona sistema e rede, já que, “uma vez que é estabelecida uma conexão, diversas outras podem ser construídas ou reativadas. A rede também apresenta hierarquias que dependem da complexidade da conexão, ou seja, as possibilidades de encaixes são múltiplas” (CARVALHO, 2014, p. 17).

Já no caso de Tavares (2007), o sistema de arte contemporânea proposto por Cauquelin (2005) é utilizado enquanto modelo de referência para análise das relações no contexto da arte digital, a fim de identificar e analisar os agentes envolvidos na produção, na conservação, na distribuição e no consumo desse tipo de arte. Em analogia ao esquema tripartite entre produção, distribuição e consumo da arte contemporânea, Tavares (2007, p. 106) admite que:

[...] três categorias de agentes (ou atores) alimentam a circularidade das relações, viabilizadas com base em uma estrutura de rede: os produtores (todos aqueles envolvidos com a criação de bens e serviços

responsáveis por suprir as necessidades e os papéis implicados nesse novo tipo de “mercado”), os consumidores e as obras.

Como esse sistema constitui-se no regime ideológico da comunicação, vale apontar que "a rede gerada pelos atores envolvidos alimenta um mercado de conteúdos significativos e não um mercado de obras" (TAVARES, 2007, p. 106), na forma de imagens interativas, banco de dados e redes de comunicação.

Dessa maneira, ao retomar os argumentos esboçados acerca das noções de regime, sistema e trama existente nas relações entre arte e comunicação, vemos que é por meio desses processos que poderemos nos aproximar dos processos de digitalização da arte e do mundo, em uma perspectiva tecnocultural que considera a estética *high-tech*, como veremos a seguir.

1.5 *High tech* e Tecnocultura

Durante a discussão acerca da trama técnico-estético-comunicacional da arte digital no âmbito das sociedades contemporâneas, Tavares (2012) esboçou que o elemento “estético”, central à definição, condizia com o fato de que, nesse contexto, “a tecnologia é desenvolvida como um fenômeno estético” (p. 1) em que o “repertório discursivo difundido por meio do desenho da informação” é caracterizado como um processo de abstração e descontextualização. Esse é parte de um “processo que lida com a crescente reprodução tecnológica e a digitalização do mundo, reduzindo-o e tornando-o manipulável por meio de bits de informação” (TAVARES, 2012, p. 11). Essa afirmação da autora, que como veremos surge a partir de Rutsky (1999), é o surgimento de uma nova estética que permite à arte “se emancipar da representação naturalista ou da mimese, criando o seu próprio referencial [e] vem a se tornar tema dela própria” (TAVARES, 2012, p. 9).

Tal posicionamento sublinha as relações entre o estético e o tecnológico de representações visuais da sociedade contemporânea que, por um lado, procuram “maneiras críticas de lidar com a transformação de uma realidade” e, por outro lado, diluem-se e invisibilizam “o vínculo da cultura e da comunicação com a dimensão

tecnológica” (TAVARES, 2012, p. 1) da rede mundial de computadores. Sendo uma relação paradoxal, a autora explicita, com base em Levy (1999), que uma “distinção proposta entre cultura, sociedade e técnica só poderia existir conceitualmente” (TAVARES, 2012, p. 4). A tecnologia e a cultura são interdependentes e, em cada época específica, conformaram-se em termos estéticos, o que na atualidade aparece como uma estética ligada ao universo das mídias digitais, chamada estética digital ou ainda estética *high-tech*.

Conforme R. L. Rutsky (1999), a estética *high-tech* assinala um novo sentido para como a relação entre a cultura e a tecnologia é concebida. O autor parte do pressuposto de que o *high-tech* não pode mais ser concebido simplesmente em termos de modernidade e tecnologia instrumental⁷⁶, na medida em que, em um sentido geral, ele “passa a ser visto como algo que é muito grande, muito complexo, muito incontrollável, para ser considerado um meio ou ferramenta para algum fim racional e previsível, quer esse fim envolva uma "racionalidade humanista" ou “racionalização capitalista”⁷⁷ (RUTSKY, 1999, p. 103).

É interessante registrar os qualificadores do *high-tech* como *muito grande*, *muito complexo* e *muito incontrollável*, justamente pelo apontamento de Rutsky de que, embora as noções de complexidade e desequilíbrio do mundo tecnocultural sejam tidos por alguns como uma ameaça perante o controle e domínio, “podemos ver o início de uma visão diferente, em que a complexidade e a autonomia da alta tecnologia, de um mundo tecnocultural, não são vistas simplesmente como um outro perigoso”⁷⁸ (RUTSKY, 1999, p. 103).

Essa nova visão também está ligada à própria mudança em nossa visão da tecnologia. Ela parte de uma tentativa modernista das vanguardas de racionalizar a arte por meio de uma racionalidade instrumental de tecnologia em direção a uma concepção

⁷⁶ O autor complementa: “Isso não quer dizer, é claro, que com o início da alta tecnologia, a tecnologia de repente se tornou inteiramente não instrumental. Especialmente quando considerada no nível de uma tecnologia específica - um computador, uma câmera de vídeo, um *scanner* de imagem por ressonância magnética e assim por diante - a alta tecnologia permanece totalmente instrumental, um meio de atingir fins específicos. Somente quando a alta tecnologia é considerada um fenômeno geral é que uma mudança na concepção de tecnologia começa a se tornar aparente” (RUTSKY, 1999, p. 103).

⁷⁷ No original, “*high-tech* comes to be seen as something that is too large, too complex, too uncontrollable, to be considered a means or tool to some rational, predictable end, whether that end involves a “humanist rationality” or “capitalist rationalization.”

⁷⁸ No original, “we can also see the beginnings of a different view, in which the complexity and autonomy of high tech, of a techno-cultural world, is not simply seen as a dangerous other”.

que se tornou mais uma questão cultural e estética. Essa mudança de visão, segundo Rutsky (1999), não é abrupta ou espontânea, mas é resultado do desenvolvimento da própria concepção moderna da tecnologia ou, mais especificamente, “como resultado de suas próprias tentativas de se estender, de se replicar, que a racionalidade instrumental moderna produz sua própria mutação, transformando-se em *high-tech*”⁷⁹ (RUTSKY, 1999, p. 104).

Como indicado por Rutsky (1999), essa mutação resultante dos processos de replicação e reprodução e não mais de produção baseia-se na própria lógica da reprodutibilidade tecnológica. Essa lógica “é geralmente considerada como começando quando uma racionalização instrumental é estendida aos domínios da produção artística e cultural”⁸⁰ (RUTSKY, 1999, p. 104), no qual o estágio das reproduções “se tornam tão numerosas e as interações entre elas tão complexas que não estão mais sujeitos a previsão e controle racionais”⁸¹ (RUTSKY, 1999, p. 106), de modo que “a reprodução, alteração e remontagem de elementos removidos de seus contextos anteriores torna-se um fim em si mesmo”⁸² (RUTSKY, 1999, p. 106).

O autor remonta à interpretação de Heidegger a respeito da essência “não tecnológica” da noção grega de *techne*, que exemplifica uma concepção de tecnologia que é mais proximamente relacionada à produção artística (*poiesis*) do que a produção tecnológica moderna. Com relação ao qualificador do *high-tech* como *muito grande, muito complexo e muito incontrolável*, nota-se como “este modo mais poético de representação ou produção continuamente libera as coisas de um contexto estável ou representação fixa, representando-os, em vez disso, como parte de um processo ou movimento contínuo – como parte de um processo contínuo de insegurança”⁸³ (RUTSKY, 1999, p. 105), trazendo os elementos do mundo a serem recombinados de praticamente qualquer maneira. Para Rutsky (1999, p. 106):

⁷⁹ No original, “it is as a result of its own attempts to extend itself, to replicate itself, that modern instrumental rationality brings about its own mutation, transforming it-self into high tech”.

⁸⁰ No original, “Technological reproducibility is, after all, generally taken to begin when an instrumental rationalization is extended to the realms of artistic and cultural production”.

⁸¹ No original, “With the rise of technological reproducibility, this unsecuring increases exponentially, as do the efforts to control it”.

⁸² No original, “d, the reproduction, alteration, and reassembly of elements removed from their previous contexts becomes an end in itself.”

⁸³ No original, “this more poetic mode of representation or production continually breaks things free of a stable context or fixed representation, representing them instead as part of an ongoing process or movement —as part of a continual process of unsecuring”.

Em outras palavras, a reprodutibilidade tecnológica torna-se, como aquela produção e representação artística que Heidegger vê na *techne* grega, uma forma de *poiesis*: um processo contínuo de representação ou produção que tanto depende de uma contínua insegurança quanto continuamente insegura de suas próprias representações⁸⁴.

Em relação a esse processo contínuo de reprodução, complexidade e insegurança, que podemos neste momento sugerir e que será mais bem elaborado no segundo capítulo, está a articulação proposta nesta tese entre essa esfera tecnocultural da arte digital com a noção de curadoria, ou curadoria digital, e seus procedimentos ou funções vinculadas à seleção, documentação e visualização da informação sobre arte que tem como fio condutor os projetos artísticos escolhidos.

Nesse processo, a estética *high-tech* pode ser entendida como o resultado da racionalização e padronização, em cujo avanço a forma tecnológica tornou-se um fim em si mesmo, “aparecimento da reprodutibilidade tecnológica, [no qual] a função da tecnologia começou a se tornar um problema de reprodução, de simulação”⁸⁵ (RUTSKY, 1999, p. 12). Com isso, por meio desse processo de reprodutibilidade tecnológica, a tecnologia e a produção em massa tornam-se também modelos para a arte e a produção artística, ou nos termos do autor:

A reprodução tecnológica torna-se cada vez mais semelhante à produção artística, não só porque a produção artística passa a depender cada vez mais da reprodutibilidade tecnológica, mas porque o próprio processo ou lógica da reprodutibilidade tecnológica passa a ser cada vez mais visto como “estético”, como uma questão de estilo (RUTSKY, 1999, p. 106-107).⁸⁶

⁸⁴ No original: “In other words, technological reproducibility becomes, like that artistic production and representation that Heidegger sees in the Greek *techne*, a form of *poiesis*: an ongoing process of representation or producing that both depends on a continual unsecuring and continually unsecures its own representations”.

⁸⁵ No original, “with the rise of technological reproducibility, the function of technology itself begins to become a matter of reproduction, of simulation”.

⁸⁶ No original, “Technological reproduction becomes increasingly similar to artistic production, not only because artistic production comes to depend more and more on technological reproducibility, but because the process or logic of technological reproducibility itself comes increasingly to be seen as “aesthetic,” as a matter of style”.

A esse respeito, Tavares (2012) indica um paradoxo da estética *high-tech*: a tecnologia vai na direção da “invisibilidade”, passando a ser vista cada vez mais sob a forma de dados ou meios de comunicação. Esse paradoxo é elaborado por Rutsky (1999) em termos de dois aspectos básicos ou tendências do “design de virtualmente qualquer peça de equipamento eletrônico *high-tech*, onde uma complexidade interior aparentemente incompreensível está ligada a um exterior severamente minimalista”⁸⁷ (RUTSKY, 1999, p. 109), que “parece ter sido abstraído e reduzido à sua forma mínima e mais racionalizada [...] uma “caixa preta”, despojada de todo o ornamento, até mesmo da cor, e reduzida à sua forma geométrica mais básica”⁸⁸ (p. 110).

Se, por um lado, tem-se essa configuração minimalista e reduzida, por outro, o processo tecnocultural presente na trama técnico-estético-comunicacional dos dados culturais complexifica-se no seu próprio desenvolvimento. Segundo Rutsky (1999), essa “complexidade do interior da *high-tech* – de microchips, placas de circuito e computadores – tornou-se uma forma comum de representar uma sensação de crescente ‘complexificação’ tecnológica do mundo”⁸⁹ (RUTSKY, 1999, p. 113). Tal sensação de estar imerso em um espaço tecnocultural imensamente complexo também remonta à ideia do ciberespaço. Com base em Jameson (1991), Rutsky (1999, p. 113) afirma que:

De acordo com Jameson, então, essas narrativas não apenas ligam a complexidade tecnológica dos circuitos de alta tecnologia e redes de computadores à do mundo tecnocultural mais amplo, mas a complexidade desses mundos narrativos beira a estar além da compreensão.⁹⁰

Rutsky também soma em sua argumentação a própria noção de ciberespaço para afirmar que a “fusão do espaço urbano e o espaço do interior de alta tecnologia também é aparente na agora famosa descrição de Gibson do futuro ciberespaço, a *matrix*”

⁸⁷ No original, “which can be seen in the design of virtually any piece of high-tech electronic equipment, where a seemingly incomprehensible interior complexity is linked to a severely minimalist exterior”.

⁸⁸ No original, “every element of the high-tech component seems to have been abstracted and reduced to its minimal, most rationalized form [...] would seem to be a “black box,” stripped of all ornament, even color, and reduced to its most basic geometric form”.

⁸⁹ No original, “in an age of high tech, the complexity of the high-tech interior—of microchips, circuit boards, and computers—has become a common way of representing a sense of the increasing technological “complexification” of the world”.

⁹⁰ No original, “According to Jameson, then, not only do such narratives link the technological complexity of *high-tech* circuitry and computer networks to that of the larger techno-cultural world, but the complexity of these narrative worlds verges on being beyond comprehension”.

(RUTSKY, 1999, p. 115). Essa noção, como veremos adiante, passa a afetar não apenas seus elementos internos, mas também as configurações sociais e profissionais dos agentes envolvidos, corroborando o que foi indicado anteriormente por Moles (1973), no sentido de a função do artista ser reconfigurada diante do novo ambiente tecnológico.

Ao fim e ao cabo, essa reprodução tecnológica de repertórios diversos evidencia a transformação na qual quaisquer formas ou elementos culturais “são constantemente abstraídos, reproduzidos e desprotegidos de seu contexto anterior: filmados, digitalizados, alterados, remontados, recontextualizado”⁹¹ (RUTSKY, 1999, p. 109), ultrapassando com isso o que poderia ser tido como uma mera estetização das formas tecnológicas. Segundo o autor, ao passo que tais práticas se diluem e se generalizam na cultura contemporânea, a reprodução tecnológica passa a ser considerada segundo a própria lógica estética, caracterizada pela replicação, recombinação e proliferação de dados e formas em que tanto o tecnológico quanto o estético tornam-se tecnocultural.

Dando continuidade aos aspectos de interdependência entre a tecnologia e a cultura, neste momento, discutiremos a própria noção de tecnocultura. Começaremos por Shaw (2008), autora que entende o estudo da tecnocultura como uma investigação “sobre a relação entre tecnologia e cultura e a expressão dessa relação em padrões de vida social, estruturas econômicas, política, arte, literatura e cultura popular”⁹² (SHAW, 2008, p. 4). Sendo a tecnologia uma parte estrutural das mudanças efetuadas na vida social, no trabalho, assim como dos modos de expressão, os elementos artísticos e culturais multiplicam-se, proliferam-se e complexificam-se, tornando-se tecnoculturais.

Segundo Shaw (2008, p. 41), “a tecnocultura deve levar em conta a maneira como o conhecimento sobre o mundo é produzido, os usos que ele dá e as epistemologias variantes que não apenas estruturam sua conceituação, mas também emergem em formas culturais alternativas”⁹³. Como esse processo é sempre dinâmico, as formas culturais e artísticas que podem ser reconhecidas como tecnoculturais têm características específicas

⁹¹ No original, “in which elements are constantly abstracted, reproduced, and unsecured from their previous context: videotaped, digitized, altered, reassembled, recontextualized”.

⁹² No original, “the relationship between technology and culture and the expression of that relationship in patterns of social life, economic structures, politics, art, literature and popular culture”.

⁹³ No original, “technoculture must take into account the way that knowledge about the world is produced, the uses to which it is put and the variant epistemologies that not only structure its conceptualization but which also emerge in alternative cultural forms”.

de configuração, mas ao mesmo tempo podem encontrar uma multiplicidade significativa de criações.

No mundo tecnocultural, a tecnologia é desenvolvida como um fenômeno estético e no qual a cultura acaba por se configurar enquanto “um imenso e complexo reservatório de imagens, histórias e objetos culturais que são constantemente ‘agitados’, deslocados, reproduzidos, misturados, alterados e recombinaados em formas que são simplesmente muito complexas para serem previstas ou controladas”⁹⁴ (RUTSKY, 1999, p. 149-150). Não é à toa, pois, que Rutsky (1999) afirma que “a tecnologia se torna cada vez mais uma questão de informação tecnologicamente reproduzida: imagens em uma fita de vídeo, cenários de um jogo de computador, sites na Internet”⁹⁵ (RUTSKY, 1999, p. 15), em que a tecnologia vista cada vez mais como dados, ou *bits*, alcançará reflexões significativas em termos de dados culturais, realizadas por Lev Manovich, ou ainda a discussão em torno do remix, com autores como Eduardo Navas.

Essa informação tecnologicamente reproduzida implicada nas novas mídias ou novas configurações dos dispositivos tecnológicos de comunicação refletem, nos termos de Jameson (1991), uma mudança das máquinas de produção para as máquinas de reprodução, que reproduzem sons e imagens visuais. Entre tais máquinas, que perpassam as vitrines e televisores de publicidade, Shaw (2008) chama atenção para o “meio final de reprodutibilidade: a Internet [que é] um terceiro espaço em que as fronteiras que balizam o espaço terrestre (países, zonas de defesa e comércio e outras linhas de demarcação internacional) são apagadas”⁹⁶ (SHAW, 2008, p. 25). A autora introduz a aproximação entre a Internet como meio final e um apagamento das demarcações espaciais, ao constar que “a geografia do mundo moderno e a política do estado-nação são, portanto, substituídas por uma geografia da informática e pela política do capitalismo global pós-industrial”⁹⁷ (SHAW, 2008, p. 25), o que podemos chamar de memória tecnocultural.

⁹⁴ No original, “an immense and complex reservoir of cultural images, objects, and stories, which are constantly being “stirred,” unsettled, reproduced, mixed, altered, and recombined in ways that are simply too complex to be predicted or controlled.”

⁹⁵ No original, “technology becomes increasingly a matter of technologically reproduced information: images on a videotape, scenarios of a computer game, Web sites on the Internet”.

⁹⁶ No original, “the ultimate medium of reproducibility: the Internet, which, itself an emblem of the third machine age, is also a third space in which the boundaries that mark out terrestrial space (countries, defence and trading zones and other lines of international demarcation) are effaced.”

⁹⁷ No original, “The geography of the modern world and the politics of the nation state are thus superseded by a geography of informatics and the politics of postindustrial global capitalism”.

A memória tecnocultural alcança níveis de complexidade que, paradoxalmente, a fragmenta. Embora os dados possam ser visualizados sob diversos ângulos, em vários formatos, ainda que venham a ser processados e reconfigurados, a memória tecnocultural nunca poderá ser representada como um todo (RUTSKY, 1999). Na memória tecnocultural, continua o autor:

Na verdade, cada exibição cria novas justaposições e configurações de dados, novas reproduções e imagens. A contingência inerente à triagem da tecnocultura é, portanto, um efeito da proliferação de imagens e reproduções na memória - um efeito, em outras palavras, do que Gibson chama de “complexidade impensável”. A memória tecnocultural simplesmente se tornou muito densa, muito complexa para ser pensada ou representada como um todo; a tecnocultura - e com ela, a tecnologia - passou a ser vista como um processo contínuo de exibição, de multimídia⁹⁸ (RUTSKY, 1999, p. 17).

Essa projeção tecnocultural enquanto uma exibição multimídia estabelece novas maneiras de se imaginar a relação humana com a tecnologia, que não reduza tal conexão em termos de “um processo de regular e garantir o mundo tecnocultural em termos instrumentais ou capitalistas”⁹⁹ (RUTSKY, 1999, p. 16), embora essa seja uma tendência cada vez mais dominante e capilar, mas que mostre também “a extensão em que é também um processo ou movimento de insegurança, que ocorre independentemente dos fins capitalistas, ou mesmo humanos”¹⁰⁰ (RUTSKY, 1999, p. 16), e cuja conexão ou mesmo imersão em um mundo tecnocultural parece se intensificar.

Essa imersão ou conexão em um mundo tecnocultural expõe também uma dimensão da discussão que é espacial, ou seja, a memória tecnocultural está em um espaço tecnocultural. Para Rutsky (1999, p. 21), “se o espaço da tecnocultura só pode ser representado como o espaço complexo e mutacional da memória, seus próprios processos podem ser representados como os de um inconsciente tecnológico ou tecnocultural”¹⁰¹; o

⁹⁸ No original, “Indeed, every screening creates new juxtapositions and configurations of data, new reproductions and images. The contingency inherent in the screening of techno-culture is, therefore, an effect of the proliferation of images and reproductions in memory—an effect, in other words, of what Gibson refers to as an “unthinkable complexity.”

⁹⁹ No original, “solely as a process of regulating and securing the techno-cultural world in instrumental, or capitalist, terms”.

¹⁰⁰ No original, “the extent to which it is also a process or movement of unsecuring, which takes place without regard for capitalist, or even for human, ends”.

¹⁰¹ No original, “If the space of techno-culture can only be represented as the complex, mutational space of memory, its processes might themselves be figured as those of a technological, or techno-cultural, unconscious”.

que nos permite retomar as perspectivas racionalistas ou humanistas do tecnocultural, enunciadas pelo autor anteriormente, no sentido de indicar que:

A posição do ser humano em relação a esse inconsciente tecnocultural não pode, portanto, ser a do analista (ou teórico) que, estando fora desse espaço, presume conhecê-lo ou controlá-lo. Deve, ao invés, ser uma relação de conexão, de interação com aquilo que foi visto como “outro”, incluindo os processos perturbadores da própria tecnocultura¹⁰² (RUTSKY, 1999, p. 21)

Isso implica perceber uma relação diferente entre os seres humanos e o tecnocultural, no sentido de “uma relação em que a ‘humanidade’ não seria mais definida simplesmente em termos de um domínio ativo e ‘masculino’ sobre um ‘feminino’, outro mundo, mas por suas inseparáveis e múltiplas ‘conexões’ com aquele mundo”¹⁰³ (RUTSKY, 1999, p. 127). Tais conexões não são estáticas, ou seja, estão mais suscetíveis e abertas à fluidez e à insegurança de mudanças do tecnocultural, a fim de que:

[...] talvez seja apenas permitindo-nos cavalgar - e de fato, viver - dentro dos fluxos e correntes imprevisíveis da tecnocultura que podemos esperar aprender, não como controlá-la, mas como hackear seus códigos, para redirecionar o sub-rotinas de sua lógica, a fim de criar novos padrões de interação, cujos resultados ainda não podemos prever¹⁰⁴ (RUTSKY, 1999, p. 127).

Essa conexão humana tecnocultural reflete principalmente nas formas artísticas do contemporâneo, como as re/escrituras das narrativas da história da arte (ARANTES, 2015), pois “não apenas tais narrativas vinculam a complexidade tecnológica dos circuitos de alta tecnologia e redes de computadores àquela do mundo tecnocultural mais amplo, mas a complexidade desses mundos narrativos está à beira de estar além da

¹⁰² No original, “The position of human beings in relation to this techno-cultural unconscious cannot, therefore, be that of the analyst (or theorist) who, standing outside this space, presumes to know or control it. It must instead be a relation of connection to, of interaction with, that which has been seen as “other,” including the unsettling processes of techno-culture itself”.

¹⁰³ No original, “a relationship in which “humanity” would no longer be defined simply in terms of an active, “masculine” mastery over a “feminine,” other world, but by its inseparable and multiple “connections” to that world.”

¹⁰⁴ No original, “for it is perhaps only by allowing ourselves to ride—and indeed, to live—within the unpredictable flows and currents of techno-culture that we can hope to learn, not how to control it, but how to hack its codes, to reroute the subroutines of its logic, in order to create new patterns of interaction, whose results we cannot yet foresee”.

compreensão”¹⁰⁵ (RUTSKY, 1999, p. 113). Tal abundância de aspectos narrativos e culturais parece bastante apropriada para o complexo mundo tecnocultural, em que sua construção se dá “tanto a partir da cultura pop e de rua quanto da alta tecnologia em si; elementos da tecnologia e da cultura são reproduzidos, amostrados e misturados em uma bricolagem de imagens, signos e dados tecnoculturais”¹⁰⁶ (RUTSKY, 1999, p. 113).

Ao retomar a relação entre as máquinas de reprodução e a Internet, segundo Rutsky (1999, p. 153):

[...] podemos imaginar essa memória tecnocultural como uma versão infinitamente mais complexa da atual World Wide Web: como uma memória em rede a partir da qual todos os dados do mundo são acessíveis [e que] é simplesmente a soma de todos os dados que nos rodeiam em um mundo tecnocultural. Na verdade, o espaço dessa memória é a própria tecnocultura¹⁰⁷.

No novo ambiente tecnocultural, a constelação de atividades de “curadoria, arquivo e o desenvolvimento de uma narrativa canônica que eram, inequivocamente, atribuídos”¹⁰⁸ ao historiador ou teórico (SCHNEMANN, 2012, p. 68) passariam agora a ser investigadas e questionadas pela prática artística e, por conta dos processos digitais, “a tecnocultura – e com ela a tecnologia – passou a ser vista como um processo contínuo de triagem, de multimídia”¹⁰⁹ (RUTSKY, 1999, p. 16).

As modificações tecnológicas produzidas nas esferas artísticas, de pesquisa e de curadoria possibilitaram, também, uma atualização do arcabouço teórico e metodológico do campo artístico, na maneira como cada um dos seus elementos constituintes – artista, produtor, museu, mercado, crítica, curadoria – lidavam com essa esfera de produção de

¹⁰⁵ No original, “not only do such narratives link the technological complexity of high-tech circuitry and computer networks to that of the larger techno-cultural world, but the complexity of these narrative worlds verges on being beyond comprehension”.

¹⁰⁶ No original, “as much from pop and street culture as from high technology per se; elements of both technology and culture are reproduced, sampled, and mixed in a bricolage of techno-cultural images, signs, and data”.

¹⁰⁷ No original, “We might imagine this techno-cultural memory as an infinitely more complex version of the current World Wide Web: as a networked memory from which all of the data of the world is accessible. [...] It is simply the sum of all the data that surrounds us in a techno-cultural world. Indeed, the space of this memory is techno-culture itself.”

¹⁰⁸ No original, “Curating, displaying, archiving and the development of a canonical narrative were unambiguously assigned to the latter.”

¹⁰⁹ No original, “techno-culture—and with it, technology—has instead come to be seen as an ongoing process of screening, of multimedia”.

conhecimento em um mundo tecnocultural particular, conformado pela comunicação a nível global pelas redes telemáticas.

1.6 Artes em redes comunicacionais: telemática, ciberespaço, hipermídia

A seção 1.4, referente às relações entre a arte contemporânea e o regime de comunicação e também com a trama técnico-estético-comunicacional, e a seção 1.5, referente à noção de estética *high-tech* em uma paisagem tecnocultural, constituíram o segundo nóculo deste primeiro capítulo; juntas, as duas seções sistematizaram questões em torno da prática artística e da criação de uma poético-digital das novas mídias com as possibilidades de computador.

Mas, visando ao cotejamento futuro com os trabalhos artísticos analisados nesta pesquisa, realizou-se uma aproximação entre os termos assinalados acima com a esfera das telecomunicações. Trata-se de uma esfera singular que informa sobre um fluxo ininterrupto de desenvolvimento das relações entre os projetos artísticos e os meios de comunicação, entendidos aqui de maneira geral como artes em rede, seguindo a concepção de Gianetti (1998). A partir do uso da noção de artes em rede como um termo guarda-chuva, explicaram-se as concepções e as experiências relacionadas a três tópicos da relação entre a digitalização e a reprodução tecnológico: i) as poéticas com a rede telemática, ii) a noção de ciberespaço e iii) a estrutura hipermidiática na Internet.

Toma-se aqui a oportunidade para sustentar uma relação forte entre a arte contemporânea e a Internet como comunicação com um foco importante nos projetos investigados *East Art Map*, *BH.art.map* e *Invisible Matter*. Como são obras criadas para o ambiente *Web*, *EAM*, *BH.art.map* e *EAM-IM* funcionam por meio de propriedades desse meio, como o agregamento de elementos interativos na estruturação da hipermídia, por meio dos quais os processos comunicativos se manifestam e a transmissão de informações em variadas mídias, sons, imagens, textos, vídeos e animações ocorre por telemática, ou seja, pela junção entre as telecomunicações e a informática.

Segundo Gianetti (1998), as tentativas de usar sistemas de telecomunicações como meio de divulgação da arte remontam ao século 19, com a evolução técnica e o desenvolvimento da mídia de longa distância. Mas é na segunda metade do século 20 que a vinculação entre as telecomunicações e a arte parece se expandir decisivamente, principalmente a partir nos anos 1970, quando novas ideias e propostas começaram a tomar forma em várias partes do mundo. Segundo a autora, tais formas tecnológicas produziram “uma considerável superação das distâncias territoriais, solucionaram o problema das relações interpessoais entre indivíduos separados no espaço, e abriram a possibilidade do envio de mensagens ‘sem corpo’” (GIANETTI, 1998, p. 10). Ou, de maneira sintética, transformaram o espaço em termo de tempo.

Para a autora, essas experiências pioneiras baseadas na transmissão por satélite, como os projetos de Nam June Paik, lançaram a arte emergente das telecomunicações, preparando assim o campo para o desenvolvimento futuro da arte em rede. Já na experiência de Waldemar Cordeiro, testemunhavam o conflito entre a setorização da informática/comunicação e a abertura interdisciplinar da cultura (GIANETTI, 1998, p. 15). Paik, Cordeiro e outras experiências apontavam para a arte telemática, desde a primeira rede telemática, a ARPANET (Rede de Agência de Projetos de Pesquisa Avançada), em 1974, até a *World Wide Web*, em 1991, que expandiu o acesso de uma quantidade e variedade enorme de pessoas a tais redes telemáticas, permitindo dessa forma o desenvolvimento como uma forma artística; ou o WWW como a arte da comunicação, conforme Lunenfeld (1998).

Podem-se cotejar os exemplos trazidos por Gianetti (1998) com uma cronologia abrangente de experiências artísticas nas redes de telecomunicações, sistematizada por Prado (2003). Mais importante do que a própria compilação está a definição que o autor faz dos trabalhos que se inscrevem no eixo das telecomunicações antes e depois da Internet: a arte e telecomunicações dos anos 1970 ao começo dos anos 1990 residia, principalmente, na transmissão eletrônica de informações através de rede de computadores, *slow scan TV* (televisão de varredura lenta), telefones, satélites ou televisão¹¹⁰, ou seja, eram propostas de artistas que utilizavam redes efêmeras,

¹¹⁰ O autor estabelece uma diferença entre a arte postal e as outras manifestações artísticas em rede justamente por conta dessas últimas manifestações utilizarem “as [então] recentes interfaces eletroeletrônico/informáticas e os novos dispositivos de comunicação, permeados pela tecnologização em larga escala da sociedade, suas potencialidades e suas contradições” (PRADO, 2003, p. 40).

estruturadas para eventos específicos, como reuniões de artistas ou outros eventos em diferentes locais do planeta que se comunicavam via telefone, formando uma rede. Já no que diz respeito às experimentações artísticas que fizeram uso das redes telemáticas e *Web*, como a Internet, Prado (2003) indica como a ação artística não termina na ação específica, e “mesmo com a dissolução do grupo, a estrutura de comunicação se mantém. Com a Internet existe inclusive a possibilidade de se ter espaços de interação permanentes – mesmo que a participação das pessoas seja pontual e efêmera – como é o caso de vários sites que funcionam como espaços de exposições eletrônicas” (PRADO, 2003, p. 64).

Às considerações de Gianetti (1998) e Prado (2003), podem-se adicionar os comentários de Paul (2003) a respeito do desenvolvimento da *World Wide Web* (WWW) nos inícios dos anos 1990 como um sistema de informação multimídia colaborativa distribuída. Para a autora, a partir dessa configuração tecnológica da arte digital com uma nova forma de expressão, “vários 'movimentos' se desenvolveram ao mesmo tempo. Tornou-se um amplo guarda-chuva para inúmeras formas de articulação artística que muitas vezes se sobrepõem”¹¹¹ (PAUL, 2003, p. 215-216), desde projetos textuais e audiovisuais que exploram formas narrativas ou experimentais; passando por projetos de *net* ativismo que usam a rede e suas possibilidades de distribuição instantânea e cópia de informações como plataforma de preparação para intervenções, sejam eles de apoio a grupos específicos ou um método de questionar interesses corporativos e comerciais; e projetos performativos que vêm ocorrendo como ações em plataformas que variam de salas de bate-papo e listas de discussão antecipadas a jogos *on-line*.

Assim, as considerações de Gianetti (1998), Prado (2003) e Paul (2003) a respeito das redes telemáticas como uma forma artística podem ser entendidas como variações ou variantes do que Popper (2007) sintetizou chamando de condição da Internet ou ainda da convulsão da Internet, expressão utilizada para mencionar as formas da telemática, das redes interativas e da arte satélite. Essas variações da condição convulsiva da Internet configuram o que o Popper (2007) chamou de neocomunicabilidade, termo que descreve o momento, no começo dos anos 1990, em que a arte tecnológica deu lugar à arte virtual, nos termos do autor, e no qual a Internet se tornou uma opção de comunicação social. Seguindo o entendimento tecnoestético do autor, nota-se como esse evento não esteve apenas associado a transformações tecnológicas radicais nas comunicações, mas surgiu

¹¹¹ No original, “with several ‘movements’ developing at the same time. It has become a broad umbrella for numerous forms of artistic articulation that often overlap”.

vinculado a “uma mudança estética que considerou a intercomunicação artística em uma escala mais ampla e pessoal”¹¹² (POPPER, 2007, p. 313). O autor também trabalha com o modo como tais formas “exploram a comunicação artística via Internet, juntamente com assuntos estéticos secundários da Internet como uma opção de comunicação social, presença pessoal e atitudes críticas da Internet”¹¹³ (POPPER, 2007, p. 8).

Podemos elaborar um pouco mais detidamente a relação existente entre as tecnologias de comunicação, a interconexão telemática via rede e a produção artística para comentar das formas de trabalhos artísticos na Internet. Para isso, utilizamos as pesquisas e, principalmente, o trajeto prático e poético de Prado (2003), que afirma que as “experimentações artísticas com as novas mídias digitais acentuam-se e multiplicam-se [...] com a utilização, pelos artistas, de diversas formas de produção, distribuição e intercâmbio, possibilidade ampliada com a recente introdução da *Web*” (PRADO, 2003, p. 20). Diante dos vários movimentos artísticos simultâneos relacionados à poética telemática, o autor propõe uma categorização muito esclarecedora, indicando que essas experimentações artísticas podem ser divididas em: 1) *sites* de divulgação de eventos, exposições, coleções etc., via rede e 2) nos *sites* de eventos e trabalhos na rede.

Quando analisados diacronicamente, o autor sinaliza que, por certo tempo, não houve diferenciação entre tais modalidades ou tipos de experimentação, de modo que “o levantamento dos casos em que as redes eletrônicas são os próprios espaços e mídias utilizados para a produção de eventos artísticos, numa relação mais direta com a arte telemática”, foi apenas posteriormente considerado no debate artístico (PRADO, 2003, p. 65-66). As transformações pelas quais essas categorias passaram ao longo dos últimos 20 anos são de interesse neste trabalho, por possibilitar um acompanhamento como cada um dos projetos aqui analisados foi anteriormente interpretado: nesse sentido, se *East Art Map* pode ser tido basicamente como um *site* que se realiza enquanto um trabalho de arte na rede, o projeto *East Art Map* soma uma nova camada, a do *site* de divulgação de eventos a partir das relações que realizam com a plataforma *e-flux*.

¹¹² No original, “an aesthetic change that concerned artistic intercommunication on a wider and more personal scale”.

¹¹³ No original, “explores artistic communication via the Internet along with the secondary aesthetic subjects of the Internet as a social communications option, personal presence and critical attitudes of the Internet”.

Retomando Popper (2007), os artistas desse momento alcançaram a neocomunicabilidade artística de algumas maneiras, com propostas poéticas que “variaram da colaboração em rede, plataformas de comunicação sofisticadas, e eventos em situações específicas, até discussões por *e-mail* e fóruns *on-line*, e divulgando a subversão corporativa do processo democrático”¹¹⁴ (p. 314). Exemplos não faltam, como *ada Web*, *Caiia-Star*, *ATA [Alta Tecnologia Andina em Lima]*, *V2*, *File [Festival Internacional de Linguagem Eletrônica]*, entre outros. Para isso, os artistas “investigaram novas estruturas comuns, criaram sistema de conhecimento e praticaram a visualização de informação”¹¹⁵ (POPPER, 2007, p. 314), constituindo uma estética “pela pesquisa coletiva em laboratórios ou na Internet, em conexão com uma nova atitude em direção a comunicação que afeta os métodos de trabalho de ambos artistas e teóricos”¹¹⁶ (POPPER, 2007, p. 314). Popper exemplifica pontualmente a noção de neocomunicabilidade artística analisando o trajeto artístico de Andy Deck, artista que realizou trabalhos de comunicação social de multimídia em rede, como *Work in Progress* (1993)¹¹⁷ e *Ad Infinitum* (1994)¹¹⁸.

¹¹⁴ No original, “These range from online collaborations, sophisticated communication platforms, and situation-specific events, to e-mail discussions and online forums, to publicizing the corporate subversion of the democratic process”.

¹¹⁵ No original, “investigate new communal structures, create knowledge systems, and practice information visualization”.

¹¹⁶ No original, “collective research in laboratories or on the Internet in connection with a new attitude towards communications: the neocommunication described above that affects the working methods of both artists and theoreticians”.

¹¹⁷ O trabalho pode ser acessado em: <http://artcontext.net/act/93/workInProgress/>. Acesso em: 27 dez. 2022.

¹¹⁸ O registro do trabalho pode ser visto em: <http://artcontext.net/act/94/adinfinitum/>. Acesso em: 27 dez. 2022.

Figura 9: Andy Deck, *Ad Infinitum*, 1994



Fonte: <http://artcontext.net/act/94/adinfinitum/>. Acesso em: 12 abr. 2022.

Popper (2007) assinala como as possibilidades criativas de Deck passaram das imagens na utilização da Internet enquanto meio para a produção de trabalhos que exigiam a interatividade em rede, de modo que sua:

[...] função artística havia se expandido e alterado. Além de ser um produtor de imagens, ele começou a atuar enquanto um colaborador, arquiteto do ciberespaço e programador. Ao organizar colaborações *online*, ele também passou a adotar algumas das responsabilidades usualmente associadas aos curadores e moderadores¹¹⁹ (POPPER, 2007, p. 315)

Partindo da referência à neocomunicabilidade artística, o comentário de Popper (2007) a respeito da produção de Deck alcança explicitamente o assunto de interesse para esta pesquisa – a curadoria –, na medida em que o próprio Deck contribui para a conversa: “Se a arte na Internet derruba o paradigma da transmissão e permite a comunicação recíproca entre transmissor e receptor, o que acontece com a curadoria? O curador é então um moderador? Um artista? Um programador? A estética maleável provoca essas

¹¹⁹ No original, “his artistic functions expanded and shifted. In addition to being an image producer, he started to act as a collaborator, cyberspace architect, and programmer. In organizing online collaboration, he also began to adopt some of the responsibilities usually associated with curators and moderators”.

questões”¹²⁰ (DECK, 1999). Chama-se a atenção aqui à comparação feita entre o artista e o curador, principalmente por conta do contexto da arte virtual e das tecnologias digitais aqui presente neste trabalho. Neste sentido, assinala-se o exemplo de Deck para o nosso interesse de entender como a Internet passou a ser tida como uma rede social e como um contexto estético em termos curatoriais.

É dentro desse espectro que, como veremos no próximo capítulo, pode-se encontrar cabedal analítico e parâmetros conceituais auxiliares ao exame abrangente e ao mesmo tempo aprofundado das várias dimensões dessa intensa produção e circulação de informação, como a esfera da curadoria digital.

O processo de transformação da forma artística, juntamente com os vários posicionamentos dos agentes artísticos, fez com que a terminologia relacionada às artes em rede fosse um ponto de questionamento, o qual não pretendemos solucionar neste momento, e sim identificar algumas vertentes. As contribuições de Leão (2004), por exemplo, auxiliam-nos na apresentação de um histórico sobre a multiplicidade de projetos a respeito dos processos comunicacionais na arte, com uma discussão a respeito da nomenclatura relacionada aos projetos criativos que investigam o ciberespaço como “Net arte, webarte, ciberarte, arte telemática, poética das redes... Muitos nomes borbulham em torno dos trabalhos que vêm despontando e nos fazendo repensar a WWW, a Internet e por que não dizer, o próprio ciberespaço” (LEÃO, 2004, p. 75).

Em seguida, Leão (2004) parte para uma discussão conceitual a respeito dos termos *arte on-line*, *net.art*, *net art* e *Web arte* pois, a depender da configuração da rede ou do contexto das propostas artísticas, um termo torna-se mais adequado do que o outro. Por exemplo, *Net art* é a nomenclatura mais abrangente, que abarca outras três variantes: *Web arte* e sua relação com os protocolos *https* e *browsers*; *arte on-line*, que apresenta essa condição de conexão em rede para que a poética receba tal categorização; e *net.art*, que em meados dos anos 1990 desenvolveram um movimento estético cujo principal instrumento é o *hiperlink*, como comentado a seguir.

No caso da *net.art*, especificamente, a sua criação e configuração enquanto gênero se deu no contexto das discussões *on-line* tanto do fórum de novas mídias Rhizome quanto das listas de discussão do *nettime*, entre os artistas russos Olia Lialina e Alexei

¹²⁰ No original, “If internet art overturns the paradigm of broadcast and allows reciprocal communication between transmitter and receiver, what becomes of curation? Is the curator then a moderator? An artist? A programmer? Malleable aesthetics provoke such questions.”

Shulgin, o artista e ativista britânico Heath Bunting, o artista esloveno Vuk Cosic e o coletivo de Barcelona jodi. O termo *net.art* passou a ser “usado oficialmente pela primeira vez quando Vuk Čosić organizou um pequeno encontro – ‘net.art per se’ – em Trieste em 1996”¹²¹ (PAUL, 2003, p. 218).¹²²

Além dos nomes mais conhecidos de Cosic e Shulgin, pode-se adicionar à discussão a participação de organizações artísticas que também foram pioneiras no uso da Internet. Paul (2003) cita o “The THING, de Nova York, fundado por Wolfgang Staehle, que, em 1991, já existia como serviço de boletim – um sistema de mensagens eletrônicas – dedicado à arte contemporânea e à teoria cultural”¹²³ (PAUL, 2003, p. 214). Outra organização foi a plataforma *e-flux*, criada em 1999 pelos curadores Regine Basha e Christoph Gerozisses e pelo artista Anton Vidokle para a divulgação via *e-mail* de uma exposição de seus criadores. O retorno da imprensa e do público foi tão significativo, com a presença de grande quantidade de convidados, que foi possível verificar o forte potencial do *e-mail* como um instrumento para a disseminação de informações entre as comunidades artísticas. A concepção e o funcionamento do *e-flux* será particularmente importante para este trabalho, na medida em que é parte da constituição do projeto *East Art Map – Invisible Matter*, de Fokus Grupa.

Vários são, pois, os exemplos que possibilitam perceber como parte da criação de arte em rede se estabeleceu no mundo artístico da *Web*, contando com galerias, curadores e críticos *on-line*, embora, naquele período, o reconhecimento em geral permaneceria escasso até o final do século 20.

O *ciberespaço*¹²⁴, neologismo que descreve o espaço informacional criado pelas redes de computadores, é parte integrante das relações entre as poéticas tecnológicas multimídias e o reservatório de dados e imagens sobre a cultura visual artística disponíveis abordados nos projetos artísticos investigados nesta tese. Segundo Gianetti (1998), o espaço telemático da rede, ou o *ciberespaço*, é um “tipo de espaço baseado em códigos, que são transportados através de um sistema de comunicação e intercâmbio de

¹²¹ No original, “The term was “officially used for the first time when Vuk Cosic organized a small gathering – ‘net.art per se’ – in Trieste in 1996.”

¹²² O trabalho *386 DX*, de Alexei Shulgin, foi um dos trabalhos escolhidos para o mapeamento de *East Art Map*, uma inclusão proposta por Vuk Čosić.

¹²³ No original, “The THING (founded by Wolfgang Staehle), which, in 1991, already existed as a bulletin board service – an electronic messaging system – dedicated to contemporary art and cultural theory.”

¹²⁴ Termo cunhado por William Gibson no livro *Neuromancer*, em 1984, a partir do mecanismo cibernético de controle e *feedback* “cyber”, utilizado por Norbert Wiener.

dados” (GIANETTI, 1998, p. 125), de maneira a possibilitar a constante transformação de suas unidades de informação.

Caracterizado como o próprio espaço da rede contemporânea e pós-industrial, o ciberespaço baseia-se em tecnologias de simulação que estruturam um novo espaço de percepção e experiência humana, assim como a criação de espaços caracterizados pelo domínio das distâncias, já que produzidos pelas tecnologias de informação e comunicação que conectam elementos interdependentes e cuja significação acontece no processo de contato e reconstrução de seus dados no contexto hipermidiático.

Segundo Braga (2005), entre as principais propriedades que caracterizam o ciberespaço estão a interface, a interatividade e a rede de informações, propriedades que não são suficientes, mas essenciais para a discussão proposta. No que diz respeito à interatividade, como se sabe, a questão não é argumentar se trabalhos artísticos nas novas mídias, como o computador, são ou não são interativos, já que a interatividade é parte da própria natureza binária e do mecanismo cibernético¹²⁵.

A interatividade concebida para a rede Internet, e especificamente a *Web*, ocorre por meio da junção entre a estrutura do hipertexto na construção de narrativas hipermidiáticas por meio do princípio de hiperlinkagem. Essa, pois, parece ser uma oportunidade propícia para apresentar noções e aspectos característicos da hipermídia como um recurso *sine qua non* do que Popper (1997) denominou neocomunicabilidade nas redes telemáticas, como a *Web*, e que se faz presente na discussão acerca das artes em rede aqui apreendida.

A hipermídia é uma interface do meio digital presente na trama técnico-estético-comunicacional que se manifesta sobremaneira nas poéticas em rede, disponibilizadas no ciberespaço. De maneira muito direta, Laufer e Scavetta (2002) descreveram a hipermídia como uma junção entre a estrutura do hipertexto e o suporte de multimídia, que “designa o acesso simultâneo a determinados textos, imagens e sons, num ou mais écrans” (LAUFER; SCAVETTA, 2002, p. 6), caracterizando um modo de comunicação cooperativo por meio da partilha de dados computadorizados e de informação em rede.

¹²⁵ Manovich (2001, p. 55-56) avalia essa situação em termos do “mito da interatividade”. Para o autor, “mais do que evocar este conceito em si mesmo, eu uso um número de outros conceitos, tais como interatividade baseada em menus, escalabilidade, simulação, imagem-interface e imagem-instrumento, para descrever diferentes tipos de estruturas ou operações interativas”.

Por ser uma estrutura multidimensional¹²⁶, a hipermídia não é um recurso de acesso direto ou imediato aos nossos sentidos, mas sim um instrumento com a necessidade de mediação, de versão pessoal¹²⁷ a cada receptor e interator no decorrer de seu percurso em contato com tal repertório de imagens, possibilidades de caminhos e decisões de como prosseguir ou não.

Cada percurso hipermidiático é o resultando que se faz por meio de um acesso não linear à informação disponibilizada em um projeto artístico, assim como pela manipulação interativa com esses dados em rede. Conforme comentário de Braga a respeito da construção do sentido no ciberespaço (2005, p. 127), a experiência hipermidiática “desenvolve-se por meio de uma topologia, de caminhos percorridos, que não somente registram um rastro, mas também constroem o próprio significado”. Esse significado construído é rizomático e fragmentado, fazendo de cada história temporariamente construída (atualizada, antes do próximo movimento de virtualização)

Assim, a hipermídia, seja em operações no computador, seja em articulações realizadas em rede, abrange outros contextos e outro sistema de comunicação. Embora a atualização tecnológica permita constantes aprimoramentos à execução da hipermídia, seus fundamentos remontam a tempos anteriores.

Esses fundamentos da hipermídia e do hipertexto perpassam, por exemplo, a concepção teórica do *Memex*, um dispositivo extensor de memória concebido pelo matemático Vannevar Bush, em 1945. Em seu artigo “As We May Think”, Bush investigou um sistema que funcionaria segundo a indexação associativa da maneira humana de pensamento, de maneira que “cada elemento da informação pode selecionar um outro de maneira imediata e automática. Cabe ao utilizador associar as informações, registrar os caminhos que definiu e dar-lhes um nome que os identifique” (LAUFER; SCAVETTA, 2002, p. 49).

¹²⁶ Sobre a dimensionalidade, Grossmann (1996) aponta essa noção como a etapa resultando do processo de percepção sensorial de desenvolvimento da visão no mundo ocidental iniciada pelo ponto de vista, evidenciando uma transformação generalizando que a visualidade sofreu em sua trajetória com a construção de um conhecimento dito universal. Para o autor, “a dimensionalidade, e não mais necessariamente a visualização, do mundo experienciado (o entendimento e tratamento do espaço-tempo) é modelada através da interação entre objetos e sujeitos críticos e conscientes não só do ato criador, mas também do interpretativo e dos limites deste conhecimento relativizado. Esta outra forma de conhecimento é operacionalizada quando usuários (produtores e observadores), seus produtos e outros elementos (a natureza, por exemplo), convivem interativamente, em rede” (GROSSMANN, 1996, p. 35).

¹²⁷ Laufer e Scavetta (2002, p. 7) dizem como, “para entrarmos neste novo modo de comunicação, devemos, igualmente, apoiar-nos na nossa experiência de texto, media, base de dados e processamento de texto”.

Já na década de 1960, o pesquisador Douglas Engelbart apresentou o projeto *Augment*, que contribuiu para o “desenvolvimento de interfaces comunicativas que transformaram a máquina de calcular que era o computador, num utensílio universal de manipulação cognitiva, devido à técnica de simulação” (LAUFER; SCAVETTA, 2002, p. 50). Destinado a aprimorar o intelecto humano, pensou-se em um dispositivo que pudesse arquivar, disponibilizar, possibilitar a leitura e o cruzamento de referências de um conjunto de textos, documentação, projetos, livros, fichas, o que resultou no experimento NLS (*oN Line System*, ou sistema em linha). Tal dispositivo tinha algumas das características do hipertexto, mas cuja contribuição principal foi a interface de indicação eletrônica manual que hoje conhecemos como *mouse*, assim como um sistema de múltiplas janelas disponíveis em tela que apresentavam ao interator as ligações associativas entre os dados que fazia por meio do *mouse*, “grafos dinâmicos para representar ideias e tantas outras tecnologias adaptadas aos recursos sensoriais-motores e cognitivos do indivíduo à necessidade de comunicação de grupos” (LAUFER; SCAVETTA, 2002, p. 49).

Mas foi com Ted Nelson e o projeto Xanadu que o hipertexto pode se consolidar e se desenvolver de maneira significativa. Ainda nos anos 1960, Nelson reunia sob o termo hipertexto a ideia de uma mídia que pudesse reunir, de maneira não estruturada e não sequencial, um conjunto – um *corpus* – de ideias expressas em múltiplos suportes, fornecendo matéria para um hipertexto ou ainda para um arquitexto, ou seja, “um artefato justificado pela proximidade literal e interpretativa dos textos que reúne” (LAUFER; SCAVETTA, 2002, p. 56), que a hipermídia possibilitaria um espaço múltiplo de projeção desse *corpus*. Já nos anos 1980, Ted Nelson havia elaborado o suficiente a noção de hipertexto que desenvolvera nos anos 1960, de modo a propor um sistema de armazenamento e publicação eletrônico universal e contínuo de documentos interconectados com inovações nos critérios de funcionamento, arquivamento, gerenciamento, escrita e edição dos documentos e representações no tempo¹²⁸.

Assim, as contribuições teóricas e práticas de Bush, Engelbart, Nelson, juntamente com seus laboratórios de pesquisa e institutos universitários, permitem abordar algumas características das constantes atualizações acerca do hipertexto e da hipermídia. Tais características são descentralizadas por conta dos percursos que permanecem móveis e indefinidos, disponíveis para cada usuário realizar a própria

¹²⁸ Uma síntese das características e funções propostas por Nelson, no documento “Proposal for a Universal Electronic Publishing System and Archive”, de 1981, pode ser lida em Laurentiz (2010).

trajetória, por meio tanto da lógica da estética *high-tech* indistinguível da cultura em geral, trazida por Rutsky (1999), Tavares (2012) e da proposição de Ortega (2013) acerca da investigação da história da arte, cultura artística e meio digital.

Além da estrutura hipermidiática de associação por analogia de dados e informação, pode-se focar também nas de interfaces comunicativas propostas por Engelbart, especialmente as relacionadas à visualização, como elaborado a seguir.

1.7 Dados, informação e visualização

A estética *high-tech*, como foi analisada anteriormente na seção 1.5, é a decorrência de um processo constante de reprodutibilidade tecnológica que racionaliza e padroniza a forma tecnológica. Retomando Rutsky (1999, p. 112), na “medida que esse processo de racionalização divide o mundo em fragmentos cada vez menores, em ‘bits’ de informação, mais e mais desses ‘bits’ são produzidos – e reproduzidos. A informação prolifera e, à medida que o faz, o ‘mundo’ da informação torna-se cada vez mais complexo”¹²⁹.

Essa imagem fragmentada de mundo em ininterrupta transformação e reprodução remete claramente às unidades de medida de transmissão de dados e informação no código binário computacional: o *bit* e o *byte* (equivalente a oito bits) e que representa todo e qualquer caractere ou sinal. Conforme Martón (2010, p. 30), “ao adotar um formato digital, o conhecimento é feito para caber em um ambiente informativo de *bits* e *bytes* que, acima de tudo, é constantemente atualizado e efêmero”¹³⁰. Essas unidades de dados, menores ou maiores, são a base de toda e qualquer informação que será criada, transmitida, proliferada digitalmente pelas redes de comunicação, como a Internet.

Ao levar em consideração como a reprodutibilidade tecnológica e os processos de captura, processamento e representação de dados se dá na esfera artística, podemos

¹²⁹ No original, “As this process of rationalization divides the world into ever smaller fragments, into “bits” of information, more and more of these “bits” are produced—and reproduced. Information proliferates, and, as it does, the “world” of information becomes increasingly complex.”

¹³⁰ No original, “al adoptar un formato digital, el conocimiento se hace encajar en un entorno informativo de bits y bytes que, por encima de todo, se actualiza constantemente y es efimero”.

aproximá-los do que propomos aqui como processo curatorial e nos ocuparemos das definições e significados de uma terminologia ligada à curadoria entre termos que comumente usamos como sinônimos ou então de maneira truncada em relação a outro termo mais apropriado¹³¹. Começaremos apresentando os termos dado e informação, que serão examinados em suas aproximações e diferenças, para então adicionarmos à discussão a concepção de visualização de dados e/ou da informação, já que é por meio da materialização dos *bits* e *bytes* que os dados e informações manifestam-se e são representados. Em um plano mais comum, muitas vezes ambos os termos ocupam mesma posição de sentido e são entendidos praticamente como sinônimos, conforme nos adverte Laurentiz (2019). Além de outros motivos, considera-se que em áreas não científicas ambos são tratados como substantivos incontáveis, recebendo por isso um verbo singular.

Já para Semidão (2014), algumas formas de uso de dados e informação podem ser descritas em termos da significação de cada um dos termos em separado. Das várias acepções apresentadas pelo autor (SEMIDÃO, 2014, p. 71), a noção de dado tem uma aproximação como “fato ou átomo, um elemento bruto, desprovido de significação imediata. Algo perceptível e de baixo teor semântico”. Essa noção aproxima-se da apresentada por Logan (2012, p. 53), de que “dados são os fatos puros ou simples, sem qualquer estrutura ou organização; os átomos básicos da informação”. É possível perceber nessas acepções um aspecto do cognitivo, presente no modo como o termo liga-se à significação e ao induzir uma abertura para a “remota noção de ‘processo’ e processo cognitivo (de conhecer), já que do dado ou dos dados se chega a algum procedimento racional (inferência, análise, cálculo)” (SEMIDÃO, 2014, p. 72).

Além disso, quando reportam-se a fontes que analisam a noção de dados a partir da dimensão tecnocultural, percebe-se que dados podem se tornar uma informação em formato digital binário, o que os aproxima da noção de objeto digital, como sendo arquivos de texto, de imagem ou de som, junto com seus identificadores e metadados relacionados, ou seja, que tem “uma ampla variedade de formas e funcionalidades, sejam eles blogs, hipertextos, jogos de computador, e-books, e-mails, sistemas operacionais, planilhas e muitos outros” (MARTON, 2010, p. 30).

¹³¹ Vale a pena retomar a informação de que não se pretende dar conta de todo o vocabulário acerca do tema, dada a extensão e dinâmica de atuação. Diversos são os glossários disponíveis na rede que abrangem os termos tratados.

Segundo Manovich (2019), considerando o âmbito cultural, “juntos, um conjunto de objetos e seus recursos constituem os ‘dados’ (ou ‘conjunto de dados’) com os quais [...] um computador pode ler, transformar e analisar” (s.p.). E considerando os projetos artísticos investigados nesta tese, vale adicionar o entendimento que Manovich (2017) tem especificamente para *dados culturais*. Ele comenta o universo da cultura digital contemporânea, em que as possibilidades e as limitações do universo dos dados digitais implicam a criação de formas de coleções visuais digitais ligadas a métodos computacionais. Segundo o autor, “independentemente de quais métodos analíticos são usados nesta pesquisa, a análise deve começar com alguns dados concretos existentes” (MANOVICH, 2017, p. 257), indicando a necessidade desse elemento bruto, unitário, pontual, digital, ou seja, que se desejamos usar computadores para analisar algum fenômeno ou processo artístico ou cultural (como é o caso dos projetos investigados), precisamos representar esse processo de tal forma que os computadores possam, posteriormente, interpretar, como “números, categorias, textos digitalizados, imagens, áudio e outros tipos de mídia, registros de atividades humanas, locais espaciais e conexões entre elementos (ou seja, relações de rede)” (MANOVICH, 2019, s.p.).

Já sobre o sentido do termo informação, percebem-se acepções que se aproximam à de cognição de dados, ligadas “a entender um nexos de significação com o processo de conhecimento realizado pela comunicação de informação” (SEMIDÃO, 2014, p. 74). São vinculados à “noção de um processo cognitivo (processo de conhecer), ou seja, uma transposição ou mudança de um estado de coisas para outro mais apto e valorado, em termos cognoscitivos” (SEMIDÃO, 2014, p. 78). Esse nexos de significação corresponde à explicação de Logan (2012, p. 53) de que “a informação é feita da estruturação de dados, o que adiciona significado aos dados e lhes dá contexto e significância”.

As formulações de Semidão (2014) e de Logan (2012) correspondem à concepção de que a informação, relacionada com a quantificação de *bits* e de dados, também se constitui pelo significado. Tais formulações consideram tanto as contribuições do conceito moderno de informação advindas de Claude Shannon [1948] e de seu uso pela cibernética de Norbert Wiener (1948; 1950) quanto às reflexões críticas a tais teorias, propostas por Doug MacKay (1969) – de que “o problema não é tanto encontrar a melhor codificação de símbolos [...] mas determinar a questão semântica do que e para quem enviar” (*apud* LOGAN, 2012, p. 35) – e Gregory Bateson [1973]. Outra forma de diferenciar a concepção de informação de Shannon e a de MacKay se dá pelas definições

de informação seletiva e informação estrutural. A primeira diz respeito à seleção de elementos de mensagem de um conjunto, já a segunda explicita a necessidade de envolvimento do significado, ou seja, que a informação seletiva deva ser compreendida. Logan (2012, p. 49) sintetiza que “enquanto a informação de Shannon e de Wiener é um substantivo ou uma coisa, a informação de MacKay é um verbo ou processo”, mas se encaminha para afirmar sua “percepção de que o que consideramos ser uma informação depende do contexto – onde e como está sendo produzida e usada” (LOGAN, 2012, p. 25).

Esse aspecto processual apontado por Logan (2012) corresponde ao que Santos (2014, p. 31), no âmbito da curadoria digital, indica como a “informação é matéria-prima durante todo o ciclo de geração de novas informações (criação, disseminação, preservação, recuperação) tendo em vista as pessoas que farão uso ou darão aplicabilidade à informação ela assume uma característica sócio-científica muito particular”. E, ainda no âmbito da curadoria, Orth e Francelin (2015, p. 8) sustentam que “a informação, como última instância da realidade, converge para um domínio artístico expandido em modelos semânticos, integrados e com potencial para servirem de base para a produção de sentidos no contexto de objetos que a curadoria digital se propõe a examinar”.

Se as noções de dados e informação apresentam proximidades e diferenças evidentes em termos de níveis de significação, a relação entre elas permite-nos alcançar o terceiro termo apresentado nesta seção, o de visualização. Forma-se, assim, uma tríade: dados, informação, visualização.

A começar, pelo fato de que encontramos visualização ligado tanto ao primeiro termo quanto ao segundo da tríade, ou seja, tanto visualização de dados quanto visualização de informação. Sem o intuito de indicar uma dominância de um termo sobre o outro, apresentam-se os argumentos de cada uma das vertentes. Trabalhos como os de Melo (2020) consideram visualização de dados e visualização da informação como sinônimos, “como sendo o uso de métodos interativos, representações visuais de dados abstratos baseados em computadores, visando amplificar a cognição” (MELO, 2020, p. 113). Já outros autores, como Rengen (2020), diferenciam a visualização de dados e a visualização de informação, considerando diferenças na maneira da interação com determinados conjuntos de dados, sendo a visualização de dados uma faceta de

exploração com os dados e a visualização de informação sendo a representação visual já contextualizada e dimensionada.¹³²

Pode-se indicar ainda que a atual discussão entre visualização de dados e/ou informação é parte de um percurso que dialoga com a arquitetura da informação e a visualização científica, cujos processos, segundo Bastos (2021, p. 120) “buscam encontrar expressões de conceitos científicos através de imagens”.¹³³ De maneira geral, tais interpretações parecem convergir no sentido de definir e significar “métodos de mapeamento de dados em elementos visuais com a finalidade de facilitar a compreensão sobre o fenômeno que os dados representam” (MELO, 2020, p. 112), assim como “analisar, explorar, descobrir, ilustrar e comunicar informações de forma bem compreensível [e] ampliar a cognição” (KHAN; SHAH, 2011, p. 2).

Aqui, vemos como a visualização acopla-se ao aspecto cognitivo apresentado no termo dados, evidenciando noções mais clássicas de visualização, utilizada nas ciências da computação e atrelada principalmente ao campo científico. Como Melo (2020, p. 113) lembra-nos, as “visualizações de dados tradicionais – que, para a constituição de nosso argumento, vamos chamar de pragmáticas – têm como objetivo fundamental a representação visual de um determinado conjunto de dados visando a simplificar nossa compreensão sobre eles, ou seja, visam fornecer algum tipo de resposta”, ou seja, a amplificação da cognição.

Além dos aspectos de compreensão e da comunicação, acima indicados, verifica-se como a noção de complexidade é um terceiro aspecto no desafio da visualização de dados. Segundo Laurentiz (2019, p. 124), “apresentar ideias complexas e com grande número de dados utilizando formas de visualização gráfica destas informações de maneira clara, precisa e eficiente” auxilia-nos a conjugar os três aspectos em uma configuração

¹³² Se quisermos aprofundar ainda mais as diferenças presentes, Khan & Shah (2011) ampliam as vertentes de visualização para três categorias: visualização de informações, visualização de *software* e visualização científica. Dentro da visualização de informações, podem-se mencionar seis categorias principais: 1) a visualização de dados, 2) a própria visualização de informações, 3) as visualizações de conceito, 4) a visualização estratégica, 5) a visualização de metáforas e 6) a visualização composta.

¹³³ É possível também expandir o termo visualização para tangibilização de dados, a fim de abarcar a captura de dados por meio de sentidos e possibilidades de mediação, como tato, olfato e outros sentidos que fogem à dimensão visual dominante. Cf. Daniela Kutschat Hanns. Visualização de dados e “tangibilização” da informação: uma questão cognitiva. In: *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais*, 2014, p. 266-276.

relacional. A visualização vincula, aqui, cognição e complexidade, no sentido de “tornar o complexo compreensível” (BASTOS, 2021, p. 123).

Conforme o autor, a complexidade refere-se tanto ao crescimento no interesse pelas teorias do caos quanto ao chamado pensamento complexo, pensamentos que “levam em conta as relações sistêmicas entre as coisas, no modo como elas se afetam indiretamente, por relações que não são possíveis de entender por lógicas de causa e consequência” (BASTOS, 2021, p. 121), ou seja, retoma as relações de sistema e rede da arte e comunicação, apresentadas na terceira seção desse capítulo. Com a multiplicação da quantidade de informação disponível no mundo e na arte, assim como a participação da reprodutibilidade tecnológica e do excesso de dados, principalmente a partir dos anos 1990, a noção de complexidade auxiliou sobremaneira os modos de aprimorar “práticas de organização desta crescente complexidade”. Assim sendo, a visualização torna-se, pois, um elemento ligado à “quantidade vertiginosa de informações [que] escapa do que podemos conceber sem ajuda de métodos de compreensão de dados intangíveis.” (BASTOS, 2021, p. 122).

Junto às ideias de “encontrar expressões de conceitos científicos através de imagens” e “tornar o complexo compreensível”, ou seja, remetendo tanto ao uso científico quanto complexo, podemos adicionar que a noção de visualização compreende outras acepções que visam a “ver o não visto” ou a apresentar “o visível do invisível”, ou ainda a “perceber algo que não tínhamos acesso de outra forma”, a depender do/a autor/a. Especialmente, invocamos aqui a esfera artística, assim como seu potencial expressivo e criativo, a partir da possibilidade “com o aumento da capacidade de processamento gráfico e da redução do custo dos computadores pessoais, que, aliadas à popularização do acesso à Internet, as visualizações de dados digitais saltaram os muros das universidades e foram incluídas no rol de possibilidades criativas para designers e artistas” (MELO, 2020, p. 116).

Considerando a esfera artística, Manovich (2004, p. 141) indica como os artistas de dados são instigados a utilizar a visualização a fim de “mapear fenômenos numa representação cuja escala seja comparável às escalas da percepção e da cognição humanas [onde] o macro e o micro, o infinito e o sem fim são mapeados em objetos visuais manipuláveis que cabem dentro de um simples quadro do browser”. Para o autor, o objetivo é o de “conhecer o que normalmente se encontra fora da escala dos sentidos

humanos, tomando isso visível e manipulável”. Ainda mais em se tratando da representação visual de objetos digitais, manipulados e processados por computadores, a visualização é uma articulação cuja relação com as tecnologias digitais possibilitou outras dimensões de entendimento e expressividade, especialmente para as artes. Segundo Manovich (2004, p. 135):

Com os computadores podemos visualizar maiores conjuntos de dados; criar visualizações dinâmicas (animadas e interativas, por exemplo); alimentar dados em tempo real; fundamentar representações gráficas de dados sobre suas análises matemáticas, utilizando variados métodos da estatística clássica para a prospecção de dados [data mining]; mapear um tipo de representação em outro (imagens em sons, sons em espaços 3D, etc).

Neste caminho, cabe-nos reforçar as potencialidades poéticas envolvidas na tríade dados, informação e visualização, reforçando como as “técnicas de visualização de dados podem ser também utilizadas como um poderoso instrumento para agrupamentos e relacionamentos de informações na geração de resultados criativos, experiências sensíveis e modelos perceptivos não-convencionais” (LAURENTIZ, 2019, p. 129). Ao considerarem a perspectiva da *data art*, Venturelli e Melo (2019, p. 204) afirmam que:

Artistas utilizam dados que, embora intangíveis, ajudam a iluminar e a fazer sentido daquilo que não vemos, sentimos ou escutamos com os sentidos humanos. Tomados como material criativo, os dados sugerem que artistas reflitam sobre como eles podem ser visualizados ou transformados em ato artístico, ou seja, em um comentário crítico sobre o mundo da informação em que vivemos – um mundo supostamente transparente, mas ilegível e que pode ser difuso ou incompreensível pelo não especialista.

Para os autores, a visualização de dados pode ser tida como um meio de criação artística ou ainda enquanto um comentário crítico proposto por artistas, na medida em que o “artista interessado nos dados como material de sua prática precisa desenvolver uma abordagem crítica sobre as condições técnicas e sociais de produção dos dados” (VENTURELLI; MELO, 2019, p. 205). Essa posição reforça nosso argumento, a partir de Moles (1973), sobre o momento no qual a demarcação da liberdade, o aumento da

complexidade para com o estímulo estético e a dissolução da obra de arte abriram espaço para possibilidades de brincar com novas escalas de valor dentro do próprio campo.

Além disso, os autores lembram a ideia de informação estrutural, relacionada a um contexto e com significado, pois “dados não existem desassociados de ideias, instrumentos, práticas, contextos e saberes usados em seu processamento e análise” (VENTURELLI; MELO, 2019, p. 205). A partir de um tema, ou interesse específico ou contextual – em nosso caso, a investigação da arte produzida no Leste europeu na segunda metade do século 20 –, o artista de dados “abre seu imaginário e dá lugar a um universo de dados que formam informações e conhecimentos cada vez mais abstratos. A abstração de conceitos é indispensável para a observação dos fenômenos” (VENTURELLI; MELO, 2019, p. 206).

Nesse processo criativo, que envolve decisões e etapas a serem seguidas e esferas a serem compartilhadas – no sentido de um ciclo curatorial, como veremos no segundo capítulo – o artista que faz uso de dados, desde a sua captura e mineração ou apenas no seu processamento e visualização, “ele se depara com escolhas criativas, imaginativas que colocam em perspectiva as ferramentas computacionais e diferentes possibilidades de visualização” (VENTURELLI; MELO, 2019, p. 206). Esse momento do ciclo curatorial reflete diretamente em como os dados utilizados no trabalho de arte alcançarão o participante, especialmente na materialização da suposta imaterialidade de arte digital:

O artista pode escolher tratar esses dados para desviar o seu significado original, para revelar manifestação crítica, o que representa uma das mais interessantes criações da visualização de dados, pois rompe com sua natureza imaterial e invisível.

Essa materialização dos dados indica que a camada de *bits* a partir dos quais a produção artística se nutre está presente em muitas esferas do nosso cotidiano. Os autores apontam como visualização de dados artísticos, ou *data art*, “os algoritmos onipresentes em nossas vidas – contagens de banco de dados, informações brutas, dados de mecanismos de pesquisa, cálculos e estatísticas (geográficas, políticas, climáticas, financeiras) e criação artística (VENTURELLI; MELO, 2019, p. 206-207). E ao demonstrar tal espriamento cotidiano e cultural, podem-se verificar pelo menos dois caminhos ou propósitos para a *data art*: “o de tornar visível o invisível e o de mostrar que

os dados são movimentos contínuos e, portanto, nem sempre nítidos, assim como a vida” (VENTURELLI, MELO, 2019, p. 207), ou seja, possibilitam tanto a criação de fabulações e obras ficcionais quanto conscientizar o participante a respeito de questões críticas do mundo, “inerentes à forma como os dados são capturados, analisados e utilizados” (VENTURELLI; MELO, 2019, p. 206).

Ao trazer novamente Manovich para a discussão, o autor aponta temporalmente o momento no qual a visualização artística passou a ter maior desenvolvimento e exploração. Para ele, “antes do final da década de 1990, o uso da visualização de dados era limitado a determinadas disciplinas científicas ou páginas financeiras de jornais. Não fazia parte da cultura visual vernacular. No final dos anos 2000, a situação mudou drasticamente” (MANOVICH, 2016, p. 426). Essa explosão de interesse pelas técnicas e pela estética das visualizações de dados, a que se refere Manovich como “os artistas desempenharam um papel fundamental na popularização do campo de visualização de dados nos anos 2000 e criaram algumas das visualizações mais memoráveis da década” (MANOVICH, 2016, p. 416), corresponde justamente ao momento de formulação e realização de *East Art Map*, iniciado em 1999 e cuja versão *on-line* foi lançada em 2004.

Ao considerar a discussão acerca da arte digital, encontramos apontamentos acerca da relação entre a visualização de dados e a interatividade. Bastos (2021) baseia-se em um relatório de 1987 acerca da definição de visualização na computação científica em que consta a visualização como a promessa de “melhorias radicais na interface homem/computador e pode tornar acessíveis problemas do tipo *human-in-the-loop*” (p. 213), entendendo que esse termo diz respeito à possibilidade de interação humana para com os modelos computacionais. Ou seja, para o autor, isso significa o “início do envolvimento do usuário nas escolhas de fruição, o que o torna um participante mais ativo dos processos de informação e entretenimento” (BASTOS, 2021, p. 120). Conforme Laurentiz (2019, p. 125), a interatividade presente em vários projetos de visualização de dados:

[...] traz muitas questões importantes: consultas com manipulação direta; partilhamento de conceitos de exibição visual de ações (interfaces dos controles deslizantes ou botões) e objetos (incluindo os resultados da consulta); desenvolvimento de estratégias para o uso de ações rápidas, e reversíveis; bem como, exibição imediata de *feedback*, de dados que retroalimentam o sistema em tempo real.

Alguns dos elementos envolvidos na visualização de dados indicam naturezas, dinâmicas e fluxos específicos e contínuos, e de interesse inegável para as artes e as humanidades.

Para finalizar, podemos afirmar que a pesquisa com a visualização de dados estruturados ou reciclagem de informação específica possibilita o trabalho criativo com essas novas formas de recombinação desses dados e da criação de imagens técnicas. Ou seja, a visualização de dados como um instrumento de pesquisa e de prática criativa. Nesse sentido, como veremos a seguir, é perceptível a relação entre a visualização de dados e as práticas remix.

1.8 Práticas remix com dados culturais

Nas seções anteriormente apresentadas, traçou-se um percurso que atravessa a identificação de aspectos e tendências gerais sobre a arte digital, a maneira como as novas mídias re/escreveram a história e a história da arte, assim como a arte contemporânea elaborou o repertório artístico em um ambiente tecnocultural nas redes comunicacionais, caracterizado por uma trama técnico-estético-comunicacional e enquanto uma estética *high-tech*. Nesse regime artístico, a cultura visual foi digitalizada a tal ponto que se tornou baseada em dados, *bits* e informação disponibilizadas no ciberespaço, a fim de serem recicladas, transformadas e, como veremos nesta última seção, remixadas, possibilitando a criação de novos projetos e narrativas poéticas, seja por sistema hipermediático, seja pela estética do banco de dados, em que informação pode ser localizada, estruturada, transmitida e comunicada por via telemática.

Nesta última seção, pois, realizaram-se considerações acerca da visualização de dados e sua relação com o ato de remixagem. A investigação acerca de dados e informação advém da proposta de Manovich, na qual os dados culturais ganham um sentido mais reflexivo e crítico do que a corrente uso de análise de dados. Nos termos de Navas e Tavares (2019), isso indica que o:

[...] conceito de análise cultural, por exemplo, implica que aqueles que fazem tal pesquisa investem na compreensão das implicações da interpretação de dados no mundo, em oposição ao termo análise de dados, que implica um investimento comercial deliberado no planejamento para aumentar o lucro para a empresa, setor comercial, muitas vezes desconsiderando potenciais conflitos culturais em relação, por exemplo, à privacidade ao compartilhar dados nas mídias sociais”¹³⁴ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 120).

Tal escolha conceitual, de análise cultural ao invés de análise de dados, evidencia um trabalho de elaboração teórica para com o cenário tecnocultural contemporâneo, o qual analisamos também por meio da noção de remix.

Em um diálogo entre Navas e Tavares (2019), o conceito de remix é inicialmente associado ao determinante papel da comunicação nas variadas esferas da vida cotidiana, assim como à saturação da informação. Nesse cenário cultural contemporâneo em que o remix se realiza e se transforma, esse conceito reverbera a “forma como a reciclagem de ideias e as formas nas quais essas ideias se manifestam são remodeladas e redefinidas pela tecnologia emergente, e como esse processo é continuamente normalizado”¹³⁵ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 118), e em que uma continuidade de mudanças se instaura no corpo de elementos culturais em disputa. O argumento central dos autores corresponde ao fato de que “o remix na prática artística pode desempenhar um papel crítico e construtivo ao mostrar esse processo apontando momentos específicos que podem nos permitir refletir sobre o fluxo contínuo de informações”¹³⁶ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 125).

A reciclagem de ideias e formas pertencem, pois, a um contexto de consumo da cultura, em que o remix “está ligado a um tempo específico de produção de material

¹³⁴ No original, “The concept of cultural analytics, for example, implies that those who do such research are invested in understanding the implications of data interpretation in the world, as opposed to the term data analytics, which implies a deliberate commercial investment in planning for increasing profit for the commercial sector, often disregarding potential cultural conflicts in relation, for instance, to privacy when sharing data across social media.”

¹³⁵ No original, “This has to do with how the recycling of ideas and the forms in and through which those ideas are manifested are reshaped and redefined by emerging technology, and how this process is continuously normalized.”

¹³⁶ No original, “Remix in art practice can play a critical and constructive role in showing this process by pointing to specific moments that may enable us to reflect on the ongoing flow of information.”

definido principalmente pelo surgimento da computação”¹³⁷ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 118), ou seja, a reciclagem como uma produção marcada pela transdução de diferentes formas de expressão e suportes materiais em código numérico.

Historicamente, a especificidade dessa produção neomaterial, nos termos de Paul (2015), efetiva-se primeiramente na década de 1970, por meio dos *samplers* sonoros e, posteriormente, estendeu-se à cultura visual mais geral, em grande parte a partir dos anos 1990. Esse momento específico de que nos fala os autores associa-se a uma transformação temporal tida como “uma instância única – uma manifestação específica de uma ideia ou conjunto de ideias que continuam fluindo e serão combinadas – remixadas”¹³⁸ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 118), o que nos remete à instância de atualização de uma configuração dinâmica de dados culturais mantidos em potência, alimentando o campo do virtual.

Essa manifestação de um conjunto de ideias remixadas corresponde aos dados e informação em crescimento, já que o remix se manifesta pela recombinação constante dos produtos culturais produzidos e reproduzidos. Assim, a relação do remix com a informação se dá no sentido de indicar que “remix não pode funcionar sem informação ou material de origem; e, em última análise, precisa da confiabilidade factual de tal informação como sua espinha dorsal, mesmo quando é deturpada como um remix”¹³⁹ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 124).

Com relação à noção de dados e dados culturais, a teoria de Navas (2007) aponta-nos como o remix consiste na “atividade de coletar amostras de materiais pré-existentes para combiná-los em novas formas de acordo com o gosto pessoal”¹⁴⁰ (NAVAS, 2007, p. 3), uma atividade relacionada à “troca de informações criativa e eficiente possibilitada pelas tecnologias digitais que é suportada pela prática de recortar/copiar e colar”¹⁴¹ (NAVAS, 2007, p. 3). A partir dos elementos trazidos pelo autor, podemos vislumbrar no remix uma atividade vinculada a uma experiência de consumo na qual o repertório do

¹³⁷ No original, “Remix as a proper concept is linked to a specific time of material production mostly defined by the rise of computing.”

¹³⁸ No original, “A form that is presented as an object or product is a unique instantiation—a specific manifestation of an idea or set of ideas which keep flowing and will be combined – remixed.”

¹³⁹ No original, “A remix cannot function without information or source material; and it ultimately needs the factual reliability of such information as its backbone, even when it is misrepresented as a remix.”

¹⁴⁰ No original, “Remix (the activity of taking samples from pre-existing materials to combine them into new forms according to personal taste)”.

¹⁴¹ No original, “efficient exchange of information made possible by digital technologies that is supported by the practice of cut/copy and paste.”

usuário é convocado a criar associações de elementos prévios em uma forma que lhe é singular, mas que se enquadra em um estágio estético do consumo, conforme Lipovetsky e Serroy (2015).

Assim, essa transformação por reprodutibilidade tecnológica faz com que o remix seja “no final das contas um re–mix, que é um rearranjo de algo já reconhecível; funciona em um segundo nível: um meta-nível”¹⁴² (NAVAS, 2007, p. 19). Isso faz com que o remix seja “sempre meta. É meta-tudo, metaprodução, metaconsumo e também metacrítica”¹⁴³ (NAVAS, TAVARES, 2019, p. 119). O que nos permite retomar a noção de metamídia, tida por Manovich (2004) como o centro da cultura eletrônica “mais do que outras técnicas eletrônicas semelhantes ‘verdadeiramente’ originais”, justamente porque, para o autor, a “lógica da metamídia ajusta-se bem a outros paradigmas-chave estéticos atuais – a remixagem de conteúdos culturais anteriores e formas de uma determinada mídia (mais visíveis na música, arquitetura e moda)” (MANOVICH, 2004, p. 137), ou ainda, nas palavras do autor, como uma mistura entre cultura e computador.

Diante do fácil reconhecimento do termo remix, Navas (2007) esclarece que, antes de ser uma ação corriqueira do computador e da popularização de *software* de texto e imagem, o remix é uma concepção popular derivada ou advinda da cultura remix musical – especificamente a música jamaicana tocada nos EUA do final dos anos 1960 e início dos anos 1970. No caso do conceito de remix musical, ele foi desenvolvido recombinao ou ampliando canções pré-existentes para torná-las mais dançantes pelos trabalhos dos *bits* menores das músicas em estúdio, e envolvendo nesse processo procedimentos como recortar/copiar e colar a fim de recriar o material escolhido e fragmentado em suas próprias composições. Navas (2007) aponta ainda que, por ser uma reinterpretação de uma música já existente, o núcleo da música original, ou a sua “aura”, permanece dominante na versão remixada.

Dos anos 1970 para cá, o remix musical expandiu-se para outras áreas culturais, incluindo as artes visuais, exercendo uma função importante na comunicação de massa, arquitetura e publicidade. Segundo Navas (2010, p. 17), o remix realiza-se “às vezes meramente como referências culturais e outras com implementação formal real”¹⁴⁴, o que

¹⁴² No original, “The remix is in the end a re–mix—that is a rearrangement of something already recognizable; it functions at a second level: a meta-level.”

¹⁴³ No original, “In this sense, remix is always meta. It is meta-everything, meta-production, meta-consumption as well as meta-criticism.”

¹⁴⁴ No original, “at times merely as cultural references, and at others with actual formal implementation.”

faz com que ele muitas vezes, como é o nosso caso, dependa da repetição da mídia, principalmente por meio da reprodutibilidade da cultura do computador.

Dentre as várias formas culturais, em nosso caso, veremos como o remix vincula-se ao ciberespaço e à Internet¹⁴⁵. Como descreve-nos Navas (2007, p. 04):

A Internet também depende de amostragem, de recortar/copiar e colar para funcionar como uma rede – compartilhamento de arquivos, *download* de *software* de código aberto, transmissão ao vivo de vídeo e áudio, envio e recebimento de *e-mails* são apenas algumas das atividades que dependem de copiar e excluir (cortar) informações de um ponto para outro como pacotes de dados. Isso significa que recortar/copiar e colar é um elemento central da arte baseada na Internet¹⁴⁶.

Segundo o autor, tais características e atividades fazem com que o remix em relação com as novas mídias corresponda, especialmente por meio do ato de amostragem, a colocar em jogo uma “cultura [que] é redefinida pelo fluxo constante de informações em fragmentos dependentes da atividade única de amostragem”¹⁴⁷ (NAVAS, TAVARES, 2019, p. 12), ou seja, resultado do processo de seleção. Assim, como um sistema informacional em constante fluxo e reorganização, a Internet parece desafiar um arranjo sistemático de seus elementos constituintes, como por meio da hiperlinkagem. Para Paul (2003), por exemplo, os “*links* permitem conectar textos e visuais à rede contextual em que estão inseridos e visualizar uma rede de referências que normalmente estaria separada por um espaço físico”¹⁴⁸ (PAUL, 2003, p. 223). E, dessa rede, a informação está sujeita a uma infinita reciclagem e reprodução, dois conceitos que formam a base de uma infinidade de projetos de arte *on-line*, como os projetos artísticos investigados nesta tese, que misturam informações existentes e as fazem “colidir” em novas formas.

Esse aspecto trazido por Navas (2009) permite-nos retomar a ideia de remix no

¹⁴⁵ Esse texto de Navas (2007) foi justamente criado para comemorar os 10 anos de atividade do *site Turbulence.org*, voltado para a produção de arte baseada na Internet. Durante sua primeira década, Turbulence tornou-se importante na história de uma forma de arte ainda emergente, frequentemente referenciada como nova arte mídia.

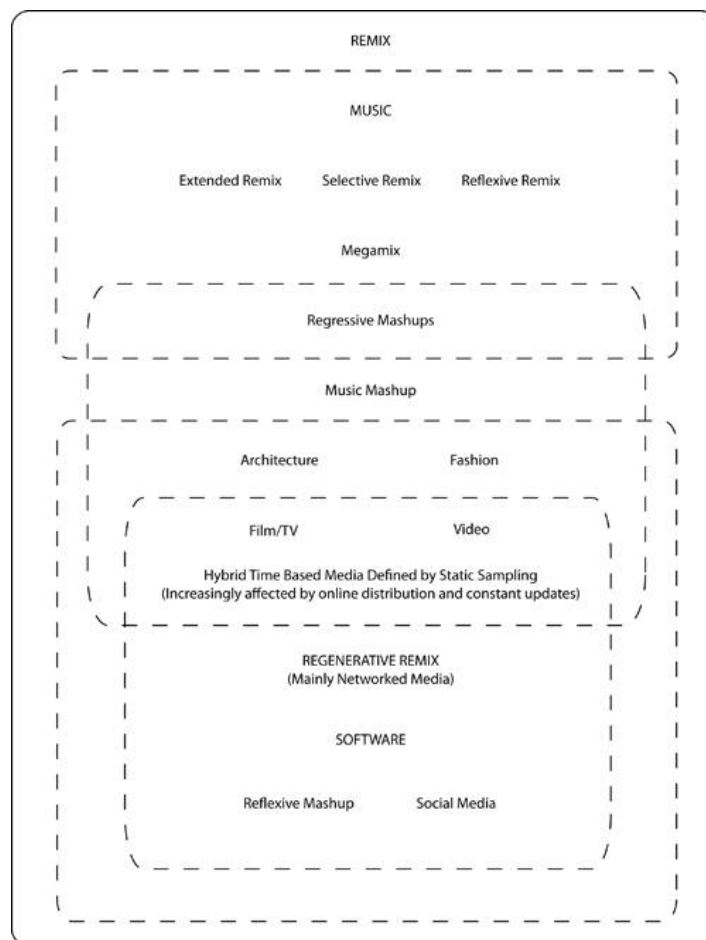
¹⁴⁶ No original, “The Internet also depends on sampling, on cut/copy and paste in order to function as a network—file sharing, downloading open-source software, live streaming of video and audio, sending and receiving e- mails are but a few of the activities that rely on copying, and deleting (cutting) information from one point to another as data packets. This means that cut/copy and paste is a pivotal element of Internet based art”.

¹⁴⁷ No original, “culture is redefined by the constant flow of information in fragments dependent on the single activity of sampling.”

¹⁴⁸ No original, “Links make it possible to connect texts and visuals to the contextual network in which they are embedded, and to visualize a network of references that would normally be separated by physical space.”

sentido de entender como o conceito pode ser um processo baseado em linguagem possível de ser utilizada em uma proposta artística, já que ela pode se sustentar em uma base combinatória que fornece métodos, estratégias e etapas de planejamento (NAVAS; TAVARES, 2019), abrindo espaço para que a capacidade de manipular fragmentos de forma eficaz alcance os princípios do remix até mesmo em termos práticos. Essa manipulação de fragmentos pode se dar de múltiplas maneiras, o que permite a Navas (2007) produzir uma tipologia de quatro formas de remix (inicialmente três, mas com a inclusão de um novo tipo recente), as quais podem ser úteis para o momento de análise dos projetos investigados nesta tese. São eles: i) o remix estendido; ii) o remix seletivo; iii) o remix reflexivo e iv) o remix generativo (acrescentado posteriormente como uma forma emergente de áreas culturais), cujas relações estruturais podem ser visualizadas no diagrama abaixo:

Figura 10: Eduardo Navas, diagrama de remix, 2007



Fonte: https://remixtheory.net/remixImages/Navas_Remix_Chart.pdf. Acesso em: 12 mai. 2022.

O remix estendido (*Extended remix*) é definido como uma versão mais longa do que a do produto original. Por exemplo, no caso de uma música, seria uma versão “contendo longas seções instrumentais tornando-a mais mixável”¹⁴⁹ (NAVAS, 2007, p. 19). Como é o primeiro tipo de remix identificado e descrito por Navas (2007), é preciso reportar que o remix estendido é a base dos outros dois remixes analisados a seguir: o remix seletivo e o remix reflexivo.

O remix seletivo “consiste em adicionar ou subtrair material da música original [com] novas seções e novos sons, enquanto subtrai outros, sempre mantendo a ‘essência’ da música intacta”¹⁵⁰ (NAVAS, 2007, p. 19), deixando intacta sua aura espetacular. A respeito do mesmo procedimento aplicado nas artes visuais, o autor assinala que um dos códigos-chave é a *Fonte* de Marcel Duchamp (1917), assim como um remix de segundo nível sobre Duchamp que pode ser encontrado em *Fountain (depois de Marcel Duchamp)*, de Sherrie Levine que, em 1991, questionou Duchamp como homem e seu mictório como arte, deixando intacta a aura de Duchamp como artista, mas não a espetacular aura como um objeto produzido em massa. Segundo Navas (2007, p. 10), “Em ambos os casos há subtração e adição (seletivamente – daí o termo, *Selective remixes*)”¹⁵¹.

Figuras 11: Marcel Duchamp. *Fonte*, 1917 (à esquerda) e Sherrie Levine. *Fountain (depois de Marcel Duchamp)*, 1991 (à direita).



Fonte: <https://www.acervosvirtuais.com.br/layout/museuvirtualdearte/9.php>; <https://whitney.org/media/760>. Acesso em: 01 out. 2021.

¹⁴⁹ No original, “The first remix is extended, that is a longer version of the original song containing long instrumental sections making it more mixable for the club DJ.”

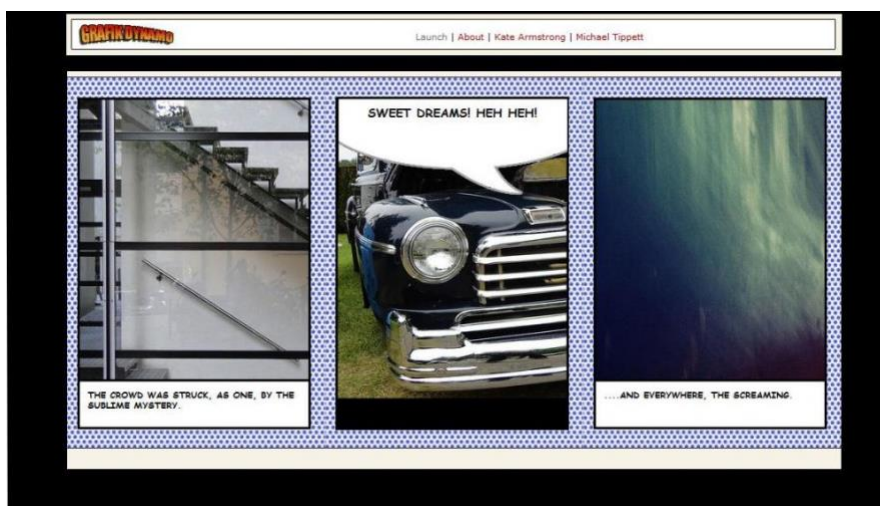
¹⁵⁰ No original, “material is added or deleted, but the original tracks are largely left intact to be recognizable.”

¹⁵¹ No original, “In both of these cases there is subtraction and addition (selectively hence the term, Selective Remixes).”

Ao considerar a arte digital, essa estratégia pode ser encontrada no projeto *on-line Grafik Dynamo* (2005), de Kate Armstrong e Michael Tippett, artistas que remixam quadrinhos usando tecnologia RSS. Esse trabalho estrutura-se pelo carregamento de imagens ao vivo da Internet em uma história em quadrinhos de ação, permitindo atualizações no gênero dos quadrinhos em direção a uma abordagem experimental à narrativa aberta. Até o final de 2008, o trabalho utilizou uma transmissão ao vivo da rede social *LiveJournal* e, desde então, utiliza um *feed* do *Flickr*. As imagens são acompanhadas por fragmentos narrativos que são carregados dinamicamente em balões de fala e pensamento e exibidos aleatoriamente.

A tira recontextualiza um recurso *on-line* que fornece *Weblogs* gratuitos para comunidades *on-line* e no qual o usuário da Internet se recosta e deixa as tiras recarregarem as informações.

Figura 12: Kate Armstrong e Michael Tippett, *Grafik Dynamo*, 2005



Fonte: <http://turbulence.org/Works/dynamo/index.html>. Acesso em: 11 out. 2021.

Já o remix reflexivo “alegoriza e amplia a estética de *amostra*, onde a versão remixada desafia a aura do original e reivindica autonomia mesmo quando leva o nome do original; o material é adicionado ou apagado, mas as trilhas originais são deixadas intactas para serem reconhecidas”¹⁵² (NAVAS, 2007, p. 19). Em termos visuais, esse remix funciona tomando partes de diferentes fontes, a fim de se misturar mantendo a autonomia, como nas fotomontagens de John Heartfield ou de Hannah Höch, que extraem

¹⁵² No original, “it allegorizes and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the aura of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original; material is added or deleted, but the original tracks are largely left intact to be recognizable.”

material de contexto para criar comentários sociais, de modo que o assunto que dá à obra de arte sua autoridade é realmente questionado. Para Navas (2007, p. 14):

[...] a aura espetacular do(s) original(is), seja totalmente reconhecível ou não, deve permanecer uma parte vital para que o remix encontre aceitação cultural. Essa estratégia exige que o espectador reflita sobre o significado da obra – mesmo quando saber a origem pode não ser possível¹⁵³.

Ou seja, estamos no campo da alegoria, na qual o exercício reflexivo cria um remix em que a única coisa reconhecível do original é o título.

Figura 13: Hannah Hoch, Raumfahrt, 1956



Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/hannah-hoch/>. Acesso em: 11 out. 2021.

Ao propor essas primeiras três instâncias do remix, Navas (2007, p. 20) aponta que, a partir do remix estendido, tanto “os remixes seletivos quanto os reflexivos dependem da eficiência que tornou a mídia de massa poderosa – eles se apropriam desse mesmo elemento para criticar a mídia”¹⁵⁴. E, através dessa eficiência, o autor apresenta o último tipo de remix. O remix generativo é concebido como:

[...] uma recombinação de conteúdo e forma que abre espaço para que o remix se torne um discurso específico intimamente ligado à nova

¹⁵³ No original, “The spectacular aura of the original(s), whether fully recognizable or not must remain a vital part if the remix is to find cultural acceptance. This strategy demands that the viewer reflect on the meaning of the work and its sources—even when knowing the origin may not be possible”.

¹⁵⁴ No original, “Both the Selective and Reflexive Remixes depend on the efficiency that made mass media powerful—they appropriate this very element to critique the media”.

cultura midiática. O remix generativo só pode ocorrer quando a mudança constante é implementada como parte elementar da comunicação, ao mesmo tempo em que cria arquivos¹⁵⁵ (NAVAS, 2010, p. 3).

Dois elementos são significativos no comentário anterior de Navas: a relação da mudança constante do remix como parte elementar da comunicação, assim como a possibilidade dele de criar arquivos. Em relação ao primeiro comentário, o remix permite retomar a discussão presente durante todo este capítulo, acerca da utilização de dispositivos tecnológicos de informação e comunicação nas práticas artísticas contemporâneas, uma aproximação relacionada, conforme Valverde (2010), à comunicação em suas condições de possibilidade ou ainda à sua “condição de abertura e transformação existencial” (VALVERDE, 2010, p. 63).

Já em relação ao segundo comentário, a criação de arquivos permite-nos dar continuidade ao diálogo de Navas com Tavares (2019, p. 125), especificamente em relação ao que o “remix evidencia, em termos de arquivo, que não há limite para recombinar algo. Isso pode ser visto com otimismo ou pessimismo. Remix deixa evidente que o arquivo é bastante instável e que consiste em interpretações de determinados colaboradores dessa coleção”¹⁵⁶.

Tal argumento possibilita-nos retomar a noção de arquivo de Arantes (2015), para quem o arquivo se relaciona com a re/escritura da história e da história da arte. Com isso, permite articular novas formas de narrativas hipermidiáticas, de banco de dados e de suas possibilidades de modelar sistemas de organização da informação, ampliando a propagação do conhecimento relacionado à contemporaneidade da arte e contribuindo com o desenvolvimento de sistemas artísticos não-lineares. Esse aspecto relacional entre remix e arquivo evidencia que “uma vez que o conceito de remix foi usado em relação ao surgimento da computação, o termo se tornou uma metonímia para o processo criativo”¹⁵⁷ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 126).

¹⁵⁵ No original, “a recombination of content and form that opens the space for Remix to become a specific discourse intimately linked with new media culture. The Regenerative Remix can only take place when constant change is implemented as an elemental part of communication, while also creating archives.”

¹⁵⁶ No original, “Remix makes evident, in terms of the archive, that there is no limit for recombinating something. This may be seen with optimism or pessimism. Remix makes evident that the archive is rather unstable and that it consists of interpretations by particular contributors to such collection.”

¹⁵⁷ No original, “but, once the concept of remix became used in relation to the rise of computing, the term became a metonym for the creative process.”

Ainda, os autores ressaltam como, na era digital, “o arquivo está sempre tentando aumentar seu acervo, mas paradoxalmente só é um arquivo quando exclui as coisas com base na seletividade. Para isso, o arquivo deve permanecer sempre incompleto”¹⁵⁸ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 125). Essa disputa entre propagação e redução evidencia a complexidade presente nele, de modo que “o próprio arquivo também está sendo redefinido para ser considerado mais do que uma mera coleção que pode ser armazenada em um local específico para funcionar mais como uma ação ou verbo – um algoritmo que permite usuários acessarem informações ou dados de qualquer lugar”¹⁵⁹ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 125). Vinculando remix e o aumento da complexidade na qual nos encontramos no mundo e na arte, é reiterado como:

[...] o remix pode ser implementado como uma ferramenta crítica para tornar este processo complexo aparente para todos, independentemente de sua posição social. O remix, quando implementado em arte e design, também pode ser uma ferramenta educacional no sentido de encorajar outras pessoas a se engajar criticamente de maneiras que não esperavam anteriormente com base em seus papéis diários na cultura e na sociedade¹⁶⁰ (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 121).

Navas (2010, p. 7-8) ressalta o jogo que se instaura entre remix e história, que “ocorre quando o remix como discurso é incorporado [...] materialmente na cultura de forma não linear e a-histórica”¹⁶¹. Essa incorporação faz com que esse tipo de remix seja “específico para novas mídias e cultura em rede [pois] evidencia as fontes originárias do material, mas, diferentemente delas, não necessariamente usa referências ou *samples* para se validar como forma cultural”¹⁶² (NAVAS, 2010, p. 8). O autor continua a discussão argumentando que essa validação como forma cultural implica perceber que “o reconhecimento cultural da fonte material é subvertido em nome da praticidade – a

¹⁵⁸ No original, “the archive is always trying to increase its collection, but it is paradoxically only an archive when it excludes things based on selectivity. To this effect, the archive must always remain incomplete.”

¹⁵⁹ No original, “the archive itself is also being redefined to be considered more than a mere collection that may be stored in a specific place to function more like an action or verb — an algorithm that allows users to access information or data from anywhere.”

¹⁶⁰ No original, “Remix can be implemented as a critical tool in order to make this complex process apparent to everyone, regardless of their social position. Remix, when implemented in art and design, could also be an educational tool in a sense that can encourage others to engage critically in ways that they did not expect previously based on their daily roles in culture and society.”

¹⁶¹ No original, “The Regenerative Remix takes place when Remix as discourse becomes embedded materially in culture in non-linear and ahistorical fashion.”

¹⁶² No original, “The Regenerative Remix is specific to new media and networked culture. Like the other remixes it makes evident the originating sources of material, but unlike them it does not necessarily use references or samplings to validate itself as a cultural form.”

validação do Regenerative remix está em sua funcionalidade”¹⁶³ (NAVAS, 2010, p. 8), de maneira que o sentido de generativo foi escolhido por aproximar-se à imagem de mudança constante e é sinônimo de cultura.

Ao retomar as considerações acerca dos quatro remixes indicados por Navas (2007; 2009), podemos perceber que, enquanto o remix é reconhecido principalmente por suas três formas básicas, o remix generativo é tido pelo autor como “um grande desafio, pois a tendência de se apropriar do material em nome da eficiência nem sempre significa que o reconhecimento adequado da fonte de origem seja realizado”¹⁶⁴ (NAVAS, 2010, p. 9). Além disso, vale retomar o aspecto de fragmentação ou de descontinuidade presente também em Arantes (2014) “uma sensação de fragmentação, uma suspensão ou colapso da história na intertextualidade devido ao alto nível de produção midiática. Parafraseio esse colapso como múltiplas leituras a-históricas de todas as formas de produção cultural”¹⁶⁵ (NAVAS, 2010, p. 11). Por ser fragmentado, mas onipresente na cultura midiática, o autor aponta como o remix “também depende da história para ser eficaz. Esta é a razão pela qual é um discurso”¹⁶⁶ (NAVAS, 2010, p. 9).

Ao retomar o diálogo entre Navas e Tavares (2019), podemos finalizar esta seção ressaltando a aproximação entre remix e curadoria, tópico do próximo capítulo. Embora nesta pesquisa as esferas centrais de aproximação se dão entre as mídias digitais e a curadoria, foi possível encontrar outras pesquisas que estabelecem analogias entre a curadoria e a prática remix.

A pesquisa de Simões e Valente (2017) estabeleceu especificamente uma aproximação entre remix e curadoria digital, propondo uma discussão acerca de processos criativos como o remix e o uso de filtros como uma ferramenta discursiva de reconfiguração da curadoria no meio digital, pensando, sobretudo, em sua aplicação a criações artísticas. Já o trabalho de mestrado de Scudeller (2020) analisa a 33ª Bienal de São Paulo, com o intuito de propor uma análise em torno do termo de curadoria remix, a

¹⁶³ No original, “the cultural recognition of the material source is subverted in the name of practicality—the validation of the Regenerative Remix lies in its functionality.”

¹⁶⁴ No original, “that offers a great challenge, as the tendency to appropriate material in the name of efficiency does not always mean that proper recognition of the originating source is performed”.

¹⁶⁵ No original, “that is a sense of fragmentation, a suspension or collapse of history into intertextuality due to the high level of media production. I paraphrase this collapse as multiple ahistorical readings of all forms of cultural production”.

¹⁶⁶ No original, “but is also dependent on history to be effective. This is the reason why it is a discourse”.

fim de compreender como os modelos de grandes eventos de consumo de arte, como as exposições, podem se beneficiar de alguns dos elementos da remixagem.

Neste trabalho, as questões explícitas entre remix e curadoria se dão principalmente nos seguintes aspectos: na defesa da filtragem como uma atividade significativa para a exploração de possibilidades práticas de aplicação de curadoria para a criação de novos discursos e conteúdos, sobretudo aquelas que se apoiam nas dinâmicas do meio digital, no caso de Simões e Valente (2017), com o foco em conteúdos audiovisuais. Através do consumo como parte do processo criativo, tanto na interpretação do usuário sobre o trabalho artístico quanto na necessidade que gera uma nova produção, o ato de escolher, de filtrar como uma forma de reutilização de elementos e produtos culturais é parte da equivalência entre curadoria e remix.

Além disso, Scudeller (2020) estabelece essa vinculação tomando a curadoria como um fenômeno comunicacional complexo por meio do consumo e lugar de análise privilegiada das relações sociais e culturais. Já remix é entendido como variável cultural que ultrapassa o fazer artístico e alcança meios de compreender a sociedade. Visa a discorrer como as formas contemporâneas menos centralizadas em uma hierarquia de consumo de arte pode sinalizar ou não um novo modo de produzir e consumir arte e cultura, assim como debater quais as novas propostas e audiências emergem de tais práticas.

Com isso, tais perspectivas voltadas seja para a filtragem, seja para a curadoria de exposições, estabelecem convergências para esfera digital da cultura, alcançando com isso a prática remix. A relevância do pensamento e atividade curatorial no contemporâneo está no fato, retomando Paul (2003), de um dos “aspectos pragmáticos da prática digital é o fato de que a informação pode ser infinitamente desenvolvida, reciclada e reproduzida em vários contextos - ela pode gerar novas ideias por meio da recombinação”¹⁶⁷, o que nos permite conectar com Navas e Tavares (2019), quando comentam o:

[...] remix como prática contemporânea se define pela não linearidade e, nesse sentido, também expõe a necessidade de compreender a importância do paradigma ou banco de dados como recurso de recombinação constante das coisas para criar novas formas e ideias

¹⁶⁷ No original, “One of the pragmatic aspects of digital practice is the fact that information can be infinitely developed, recycled, and reproduced in various contexts – it can breed new ideas through recombination”.

relevantes para os tempos em que se vive e produz¹⁶⁸. (NAVAS; TAVARES, 2019, p. 126).

Ou seja, o objetivo virtual vinculado à lógica do banco de dados de material multimídia está no cerne de qualquer projeto de arte digital. Percebe-se, então, como a curadoria digital pode ser uma possibilidade de reuso de dados de arte singular para o contexto artístico contemporâneo, argumento que defendemos no segundo capítulo, não sem antes apresentar uma síntese dos tópicos apresentados e discutidos neste primeiro capítulo. No percurso informático-comunicacional aqui proposto, pode-se acompanhar os debates centrais da intersecção central entre as mídias digitais e a esfera da informação cultural.

Estipulou-se, de início, o recorte teórico-conceitual da esfera das novas mídias a partir dos critérios elencados por Gane e Beer (2008) de como estudar as maneiras como novos conceitos de mídia podem interagir e se transformar uns com os outros. Apresentaram-se e cotejaram-se as contribuições de autores acerca das abordagens, as categorizações e os princípios gerais sobre arte digital, a saber: as noções de interação, participação, dinamismo e personalização (PAUL, 2003), de interatividade, simulação e inteligência artificial (POPPER, 1993) e os princípios de representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação cultural (MANOVICH, 2001).

Entre os aspectos resultantes desse cotejamento está a passagem do uso do termo participação para o de interação, com as transformações ligadas à interatividade das realizações artísticas tecnológicas a partir de anos 1980. Esta passagem está vinculada ao entendimento da arte digital como um processo de criação artística temporal, orientada pelo processo e generativa, com variações em seus graus de abertura e personalização. É preciso adicionar que a discussão acima tem como pano de fundo a neomaterialidade da arte digital, ou seja, a variedade de formas artísticas e a combinação de tecnologias

¹⁶⁸ No original, “Remix as a contemporary practice is defined by non-linearity and, in this sense, it also exposes the necessity to understand the importance of the paradigm or database as a resource for constant recombination of things to come up with new forms and ideas relevant to the times in which one lives and produces”.

digitais em um contexto comunicacional, neste caso, especialmente, vinculado às tecnologias de comunicação em rede, como a Internet.

Estabelecido esse cotejamento terminológico em torno da arte digital, passou-se ao objetivo de discorrer sobre como a arte nas mídias digitais re/escreveram a esfera da história da arte enquanto cultura visual, como um meta-tema que foi elaborado em propostas de arte digital. Partindo da proposta de investigação interdisciplinar e convergente entre cultura artística, história da arte, linguagem computacional e meio digital (ORTEGA, 2013), e embasado também nas diferentes interpretações, ou o *confronto de metamorfoses* entre Danto (2013), Belting (2006), Haxthausen (2002) e Moles (1973) acerca das alterações pelas quais passou a história da arte frente ao aparelhamento tecnológico e científico da informação e comunicação – como o projeto o Museu Imaginário de André Malraux –, alcançou-se a perspectiva de Arantes (2015) a respeito das *re/escrituras* que a arte contemporânea faz da história da arte, utilizando estratégias artísticas e curatoriais criativos para atualizar, recombinar, remixar e re/escrever a história como mídia.

O dispositivo curatorial de re/escritura possibilitou um entendimento da passagem da história da arte para a cultural visual, levando em consideração o processo de reprodutibilidade tecnológica que torna a disponibilidade de cópias de um universo estético onipresente à nova função estética. Nesse processo cultural dinâmico que é o digital, produz-se uma visualidade em que a arte e a cultura tornam-se *bits* de informação das transformações ocorridas no tecnocultural nos processos de digitalização textual e imagética e cria-se um repertório eclético de imagens, referências e comentários da cultura submetida à computadorização (ALSINA, 2010; BAETENS, 2012; ROSE, 2016).

Esse dispositivo curatorial de re/escritura toma partido das relações entre o sistema de arte contemporânea e o campo da comunicação. Tais relações foram analisadas segundo diferentes procedimentos, como um regime ideológico da comunicação da arte contemporânea (CAUQUELIN, 2005), como uma trama técnico-estético-comunicacional determinante dos modos de ver e sentir da contemporaneidade (TAVARES, 2012), assim como um sistema, seja sistema de arte contemporânea (CAUQUELIN, 2005), seja de arte digital (TAVARES, 2007). Assim, regime, trama e sistema são correlacionados em termos de suas similaridades e diferenças, a fim de melhor compreender os elementos que os constituem. Esse cotejamento também se insere em uma perspectiva tecnocultural

(SHAW, 2008) que considera a estética *high-tech* (RUTSKY, 1999), em que a tecnologia é desenvolvida como um fenômeno estético, cuja interdependência entre tecnologia e a cultura se tornou uma questão de racionalização, padronização e, principalmente, reprodução em cujo avanço a forma tecnológica tornou-se um fim em si mesmo.

Ao propor a discussão em torno da re/escritura da história da arte em projetos artísticos contemporâneos criados para o ambiente *Web*, o percurso informático-comunicacional torna-se evidente. Entre os aspectos informacionais da arte digital, comentou-se a respeito das especificidades e relações entre as noções de dados e de informação (SEMIDÃO, 2014; MANOVICH, 2017), assim como a vinculação de ambos com o campo da visualização de dados/informação (LAURENTIZ, 2019; VENTURELLI e MELO, 2019; BASTOS, 2021). Já nos aspectos comunicacionais da arte digital, foram privilegiadas as discussões em torno das chamadas artes em rede (GIANETTI, 1998) como meio de divulgação e criação artístico; isso envolveu as poéticas com as redes de telecomunicações, em nosso caso especial, as redes interativas e da telemática (PRADO, 2003), as dinâmicas do ciberespaço (PAUL, 2003; LEÃO, 2004), assim como a estrutura da hipermídia (LAUFER; SCAVETTA, 2002; LANDOW, 2006). Questões tangenciais às artes das redes são tanto a noção de neocomunicabilidade (POPPER, 2007) quanto os aspectos curatoriais de interesse central neste trabalho, trazidos por Andy Deck.

Por fim, este percurso levou-nos a comentar acerca dos dados culturais, os quais, enquanto *bits* de informação sobre arte resultante da reprodutibilidade tecnológica da cultura digital, comentam aspectos e evidenciam implicações dos dados no mundo de uma maneira crítica e reflexiva (NAVAS; TAVARES, 2019), possibilitando interpretações e recriações artísticas e curatoriais por meio da prática do remix (NAVAS, 2007, 2009, 2010). Sendo uma prática que se manifesta pela recombinação constante dos produtos culturais produzidos e reproduzidos, o remix de dados culturais atualiza os *bits* de informação sobre arte em uma configuração dinâmica ininterrupta. A discussão em torno do remix como uma manifestação contemporânea das tecnologias digitais no âmbito artístico corresponde a uma analogia forte com a noção de curadoria e, especificamente, de curadoria digital.

Segundo capítulo

**Curadoria: abertura e
compartilhamento**

Como apresentado e analisado no primeiro capítulo desta tese, a utilização de mídias digitais no contexto artístico do final dos anos 1990 esteve ligada ao excesso informacional generalizado de um mundo diante do qual a seleção e o arranjo de dados tornaram-se vias substanciais, poeticamente capazes de produzir mais sentido e relevância em nossas atividades cotidianas, profissionais e/ou artísticas. Esse cenário de predominância tecnológica e de motivações complexas – um regime no qual quanto mais conhecemos, mais nos confundimos – também pode ser entendido, como sugere Bridle (2019), em uma metáfora da atualidade, como “fim de futuro”. Trata-se do cenário em que as tecnologias digitais, quando compreendidas como inerentemente emancipatórias, apenas circunscrevem mais níveis de desigualdades, extrativismos e contradições de toda ordem.

O regime comunicacional da arte contemporânea e as possibilidades narrativas do hipertexto em trabalhos multimídia no contexto da tecnocultura são instâncias que permitem repensar noções importantes do sistema das artes, como a curadoria. Neste segundo capítulo, propõe-se a uma discussão que tem foco central justamente na noção de curadoria, entendida como um arcabouço conceitual de elaboração multifacetada em relação às mídias digitais.

Ao considerar o debate a respeito da curadoria e das mídias digitais, partiu-se da premissa de que a noção de curadoria está relacionada às discussões acerca da utilização de dispositivos e tecnologias de informação e comunicação nas práticas artísticas, e que tais dispositivos criativos estruturam etapas e operações de decisão, interação ou composição, moldando o que chamamos de ciclo curatorial.

Na passagem do milênio, Manovich (2001) já apontava como, em um cenário de complexidade tecnológica e cultural, a produção das novas mídias estaria mais e mais envolvida com operações compostas pela *seleção* de dados, que estaria ligada à *composição* enquanto visualização de dados. Tais operações convergiram juntamente com aspectos que, hoje, são nomeados como curatoriais. Um pouco depois de Manovich, Paul (2008) apresentou novas interpretações ao estudo de modelos curatoriais para a arte digital, nos quais “curadores devem trabalhar com o/a artista no desenvolvimento e apresentação do trabalho”¹⁶⁹ (PAUL, 2008, p. 2), de maneira que “os papéis tradicionais

¹⁶⁹ No original, “curators must work with the artist on development and presentation of the work”. Todas as traduções apresentadas no trabalho foram feitas pelo autor.

de curadores e artistas estão sendo redefinidos e transformados para novos modelos colaborativos de produção e apresentação”¹⁷⁰ (idem). Em seu trabalho, a autora apresentou um conjunto de diversos autores e perspectivas para aprofundar tais tópicos curatoriais.

Na continuidade de Manovich (2001) e Paul (2008), o trabalho de Graham e Cook (2015) mostrou como a discussão da arte depois do diálogo com as mídias digitais permite repensar a curadoria, seja em termos de contextos, práticas ou processos, ou ainda, o que eles indicam como comportamentos, no sentido de entender como determinados comportamentos [*behaviors*] de um trabalho de arte, seja em termos de interatividade ou de computabilidade, por exemplo, podem destacar e ajudar a compreender os desafios que tais comportamentos trazem para a curadoria.¹⁷¹ No que diz respeito à curadoria, os autores indicam que “várias metáforas de ‘curadoria como’ podem ser adaptadas para desafios particulares de curar arte das novas mídias, desde ‘curadoria como filtro’ até ‘curadoria como provedor de contexto’”¹⁷² (GRAHAM; COOK, 2015, p. 11), propiciando espaço para que os comportamentos e configurações específicas auxiliem no entendimento do problema enunciado.

Partindo dessa perspectiva, este capítulo é dedicado à apresentação e à análise de facetas variadas em torno da noção de curadoria, considerando sua multidimensionalidade de interpretações no contemporâneo. Discutiram-se as diferentes abordagens acerca do tema a fim de propor algumas definições para expressões como processo curatorial e ciclo curatorial, assim como o entendimento da curadoria como uma prática artística. Por processo curatorial, compreendeu-se o diálogo e as estratégias da prática artística envolvidas com as ações de localização/coleta, arranjo, interpretação e disseminação de dados e informação, a fim de que as obras possam se realizar publicamente, ou seja, serem produzidas e/ou distribuídas por meio de mídias digitais. Denominou-se como ciclo curatorial as passagens e transições possíveis geradas quando um trabalho artístico ganha continuidade em um próximo trabalho, do mesmo artista ou

¹⁷⁰ No original, “the traditional roles of curators and artists are being redefined and shifted to new collaborative models of production and presentation”.

¹⁷¹ Segundo os autores, e em relação à curadoria, “o que se entende pelo termo arte de novas mídias é, amplamente, arte que é feita usando tecnologia de mídia eletrônica e que exhibe qualquer ou todos os três comportamentos de interatividade, conectividade e computabilidade em qualquer combinação” (GRAHAM; COOK, 2015, p. 10).

¹⁷² No original, “various ‘curator as’ metaphors might be adapted to the particular challenges of curating new media art, from ‘curator as filter’ to ‘curator as context provider’”.

de outro artista, transformando uma infinda quantidade de elementos e perspectivas de criação.

Neste percurso, propôs-se estudar o processo curatorial envolvido no projeto artístico *East Art Map (EAM)*, assim como analisar o ciclo curatorial que *EAM* gerou por conta dos projetos subsequentes *Bósnia and Herzegovina Art Map (BH.art.map)* e *Invisible Matter - East Art Map (IM-EAM)*. Por conta dessa configuração específica, a análise do ciclo curatorial foi destrinchada em três níveis de entendimento: o nível contextual, o nível conceitual e o nível operacional/instrumental, a partir dos quais analisaremos, no terceiro capítulo, os três projetos artísticos escolhidos.

As seis seções que constituem este capítulo podem ser agrupadas em duas partes: na primeira metade do capítulo, compreendendo as seções 2.1 a 2.4, apresentaram-se tópicos, abordagens e reflexões acerca da curadoria e sua relação com a arte das novas mídias; e na segunda metade, que abarca as seções 2.5 e 2.6 e suas subpartes, analisou-se como o argumento curatorial proposto é central para a análise do projeto *East Art Map*, assim como dos trabalhos que o tomam como princípio: *BH.art.map* e *Invisible Matter*. Este é o momento para apresentar o projeto *East Art Map* de maneira um pouco mais detida, pois não podemos esquecer que, tendo sido o material de desenvolvimento dos outros dois projetos, comporta-se como o projeto central do ciclo curatorial analisado.

Por fim, entre os autores e autoras com os quais dialogamos, podemos citar as contribuições de Arjun Sabharwal, Ananda Carvalho, Beryl Graham, Christiane Paul, Gabriel Menotti, Gabriela Previdello Orth, Felix Vogel, Olu Oguibe, Inke Arns, Lev Manovich, Maria Oriškova, Margot Lovejoy, Martin Hand, Michael Bhaskar, Mônica Tavares, Patrick Lichty, Sarah Cook, Thayse Santos e Zdenka Badovinac, entre outros.

2.1 Curadoria: uma encruzilhada disciplinar

Curadoria é o termo da ordem do dia e está em franca ascensão em diversas áreas de conhecimento e instâncias de pesquisa. Ao fazer o estado da arte, constata-se que não são poucos os trabalhos encontrados nos quais se busca entender esse termo multidimensional: Barbosa (2013) indagava sobre estarmos vivendo uma “era da curadoria” ou ainda “cultura da curadoria” relacionada especificamente ao sistema da arte

e à organização de exposições, mas também ao momento em que o tema tomou contornos de uma área disciplinar, com sua produção de conhecimento; aquele era justamente o momento em que as pesquisas voltadas para a curadoria de arte em âmbito acadêmico se configuravam: seminários de curadoria, grupos de estudos, artigos e outras produções reflexivas se avolumavam como sinal de um impulso que ganhava a prática curatorial¹⁷³. Já Lagnado (2015) propõe uma revisão dos estudos curatoriais que, especificamente no caso brasileiro, tiveram nos “Seminários de Curadoria” uma plataforma para reflexões e discussões tanto sobre o que seriam as tarefas do curador/a, algumas das quais serão analisados a seguir, como a relação com a pesquisa.

Em alguns momentos, ouviu-se o termo ligado ainda a projetos de adequação de instituições aos pressupostos de atividade profissional do nosso estágio social vigente, com a digitalização de acervos, bibliotecas e arquivos; já em outros momentos, curadoria vinculou-se a modelos de criação e de atuação prática que marcam a transformação e consolidação profissional do curador. Também nessa época, Cortella e Dimenstein (2015) discorriam acerca da curadoria como um campo da informação e conhecimento.

No que diz respeito ao uso conjugado em Curadoria Digital, ou da curadoria em diálogo com as mídias digitais, a multiplicidade de posicionamentos e de perspectivas não diminui, pelo contrário. Percebe-se que, no debate contemporâneo, o termo recebeu diversas definições e serve a múltiplas possibilidades e usos, sugerindo um conjunto amplo de abordagens interpretativas, a depender do ponto de vista da área ou das perspectivas de estudos.

O desafio do processo de pesquisa aqui levado a cabo foi o de duplamente prestar atenção a essa diversidade de discursos e trabalhos, muitos deles apresentando um viés multidisciplinar, ao mesmo tempo em que foi preciso estabelecer os limites que tais pesquisas faziam do termo em relação às novas mídias e ao modo como foi entendido na área de estudo cuja pesquisa se originou. Alguns breves exemplos podem ajudar essa introdução ao tema.

A Ciência da Informação interessa-se pela Curadoria Digital para o desenvolvimento teórico acerca da curadoria de dados, relacionado à coleta e gestão de dados digitais (tanto no formato textual quanto imagético) e à certificação de

¹⁷³ Retrospectivamente, foi importante recordar que durante parte da minha graduação, entre 2008 e 2013, participei do Grupo de Estudos de Crítica e Curadoria na ECA/USP.

confiabilidade e integridade do conteúdo científico. Projetos desse tipo investigam o tratamento de informação dos ativos digitais em ambientes como bibliotecas e arquivos, levando em consideração que são estruturados de maneira complexa, utilizando várias mídias audiovisuais e tecnologias computacionais e trabalhando com conteúdos heterogêneos e uma diversidade de tipologias documentais (SANTOS, 2014), algumas das quais utilizaremos para a análise dos projetos artísticos no terceiro capítulo.

Algumas pesquisas desse campo preocuparam-se em aproximar-se do campo artístico, para investigar exemplos de documentação e de organização do conhecimento desenvolvidos por vários tipos de instituições de arte contemporânea e arte digital, de modo a abordar o tratamento da informação, ou seja, o registro, a organização dos dados e dos acervos e a preservação das obras e outros recursos informacionais utilizados (ORTH, 2013; ORTH, LARA, 2013).

Já nas Humanidades Digitais – tomada aqui como uma disciplina construída na intersecção ou convergência de vários campos, propriamente das Humanidades com as tecnologias digitais em busca de uma autonomia disciplinar (BERY, 2012) –, relaciona-se a Curadoria Digital ao processo de análise de modelos de seleção de informações digitais ou digitalizadas, estratégias de acesso e sua preservação em repositórios, bibliotecas e arquivos, segundo as esferas de interesses específicos daqueles campos. Pode-se citar, como exemplo, o Centro de Curadoria Digital (*Digital Curation Center/DCC*), lançado em 1995 no Reino Unido, por meio do *workshop* interativo e processo de definição da agenda, principalmente voltado para o campo educacional. O foco, como posto, deu-se nos modelos e unidades institucionais de incentivo, colaboração, transdisciplinaridade e pesquisa envolvidos computacionalmente, mas de modo a não se limitar ao “estudo de artefatos digitais, novas mídias ou cultura contemporânea no lugar de artefatos físicos, mídias antigas ou cultura histórica”¹⁷⁴ (BURDICK *et al.*, 2012, p. 122).

Uma terceira perspectiva encontrada foi a discussão da Curadoria Digital pela via da Interação Humano-Computador (IHC), área multidisciplinar que visa a estabelecer a disciplina científica em face das demandas da engenharia computacional. Nela, parte-se da premissa de que as colaborações entre artistas, cientistas e tecnólogos já existem por

¹⁷⁴ No original, “as the study of digital artifacts, new media, or contemporary culture in place of physical artifacts, old media, or historical culture”.

muito tempo, sendo o “crescimento e a expansão das tecnologias digitais [que] têm apresentado possibilidades muito maiores para as disciplinas interagirem significativamente”¹⁷⁵ (ENGLAND, 2016, p. 2). Dessa forma, tal movimento dentro da área da ciência da computação alterou a sua postura lógica e positivista sobre o entendimento de interação “para adotar uma abordagem mais humanitária, avaliando os conceitos da IHC através da interpretação formal e crítica”¹⁷⁶ (ENGLAND, 2016, p. 3).

A aproximação feita pela IHC da Curadoria Digital visou ao desenvolvimento de instrumentos e técnicas para o projeto e criação de sistemas interativos de mídia digital entre as múltiplas linhas de comunicação entre artistas, curadores, audiência e *designer*. A IHC atém-se principalmente aos novos caminhos para a interação com dispositivos e novas plataformas para arte, como a inclusão dos próprios dispositivos dos visitantes como parte de sua interação, a necessidade e reação do público aos dispositivos digitais nas exposições, como também se preocupa com a configuração técnica de *hardware* e *software* digital em ambientes públicos e com os meios de documentação e preservação de obras de artes digitais (ENGLAND, 2016).

A partir dos breves comentários a respeito das perspectivas que a Ciência da Informação, Humanidades Digitais e Interação Humano-Computador têm do termo Curadoria Digital, pudemos notar duas situações. A primeira refere-se à percepção de que o conceito de curadoria atua em um cenário intensificado de produção e reuso de informação, parte da potencialidade tecnológica e da variedade de propósitos e objetivos de uso dos trabalhos produzidos. Uma possível definição resumida de tal polissemia talvez seja o fato de que:

A curadoria digital é o processo de estabelecimento e manutenção de um corpo confiável de informação digital dentro de repositórios de preservação a longo prazo para uso corrente e futuro por pesquisadores, cientistas, historiadores e acadêmicos em geral. Especificamente, a curadoria digital é definida com a seleção, preservação, manutenção, coleção e arquivamento de ativos digitais (SANTOS, 2014, p. 106).

A segunda situação emerge do pano de fundo dessa discussão e vincula-se ao fato de que os argumentos acerca da curadoria digital utilizados por cada uma das disciplinas

¹⁷⁵ No original, “the growth and spread of digital technologies has presented far greater possibilities for the disciplines to meaningfully interact”.

¹⁷⁶ No original, “to take a more humanities-based approach, assessing HCI concepts through formal interpretation and critique”.

anteriormente elencadas – Ciência da Informação, Humanidades Digitais e Interação Humano-Computador – indicam interesses que se aproximam de aspectos intrínsecos aos seus respectivos campos disciplinares de investigação, envolvendo discursos de legitimação e formas de autoridade para estabelecer estratégias de ação e de reflexão sobre as práticas curatoriais.

Diante dessa encruzilhada disciplinar, tomamos o caminho de investigar a curadoria a partir do campo artístico. Ao considerar a prática artística em uma cultura digital na qual artistas utilizam diferentes partes de um amplo espectro de mídias digitais, como *software*, banco de dados, mais para arte do que para a pesquisa formal, no âmbito das humanidades, Graham (2010) faz apontamentos sobre a curadoria como algo que tem um aspecto metodológico e que, a depender da aplicação e do contexto, pode funcionar como instrumento, como método, como prática ou, ainda, como processo. Para o autor, “os métodos de curar – localizar, arranjar, interpretar e disseminar – foram radicalmente transformados pelas novas mídias de rede e mídias participativas”¹⁷⁷ (GRAHAM, 2010, p. 166). Além disso, argumenta que as fronteiras entre os instrumentos artísticos e os instrumentos curatoriais tornaram-se porosas, como se operações e práticas de arte como pesquisa que envolvem o arranjo e a composição de objetos/dados ou então o trabalho de categorização desses objetos e dados fossem atividades que curadores também fazem¹⁷⁸. Essa aproximação entre prática artística e curatorial é um dos propósitos deste capítulo.

Ao tomar a curadoria em diálogo com as mídias digitais como questão matriz, buscamos discutir o conceito a partir de uma perspectiva do campo artístico, analisando práticas baseadas em processos digitais voltados para a rede *Web*, que experimentaram com os vários aspectos e as várias camadas da curadoria, dando-lhe um significado próprio, na medida em que se tentou problematizar quais são os procedimentos curatoriais recorrentes e que dialogam com a arte contemporânea.

¹⁷⁷ No original, “The methods of curating – finding, arranging, interpreting and disseminating – have also been radically transformed by the new media of networks and participative media”.

¹⁷⁸ O aspecto metodológico da curadoria está presente também na pesquisa de Barbosa (2013), que analisa o dispositivo curadoria a partir das noções de seleção, de conceito e de plataforma.

2.2 Curadoria, mediação, recepção

A curadoria e o/a curador/a são termos em rápido espraiamento e cada vez com maior reconhecimento em vários campos de conhecimento, funções profissionais e com diversas atribuições simbólicas. Essa profusão de usos tanto do profissional em curadoria quanto da atividade curatorial fez também com que seus sentidos, princípios e abrangências se embarçassem, em um misto de euforia e desconhecimento que produziu um “protagonismo exagerado” (OSÓRIO, 2019, p. 31) e contribuiu, segundo Reinaldim (2015), “para a constância de situações clichês acerca das práticas curatoriais e têm dificultado a problematização de um estado atual de coisas, sobretudo em relação ao processo de espetacularização no meio de artes visuais” (REINALDIM, 2015, p. 16).

Se, em suas acepções originais, a atividade do curador esteve ligada tanto ao campo do direito – aquele encarregado e responsável de cuidar dos interesses das pessoas que estão impedidas de fazê-lo – quanto à atividade médica – relativo àquele que recupera e cura um doente –, podemos certamente admitir que a configuração que o termo tomou no sistema de artes não lhe dá direito de defender a sua inauguração. Porém, diante dos antecedentes históricos presentes nos gabinetes de curiosidades particulares do século 16, na abertura dos primeiros museus públicos no século 18, e na criação de inúmeros cargos responsáveis por conservar, organizar e apresentar documentos e objetos, como “*conservateur de musée*”, “*conservateur du patrimoine*” e “*commissaire de expositions*” –, é importante ressaltar, segundo Dalcol (2017): “que o binômio curador/ curadoria como se emprega hoje surge da confluência de duas expressões que dizem respeito a dois papéis distintos, ainda que complementares: o responsável pelo acervo e o responsável pela exposição” (DALCOL, 2017, p. 46).

A responsabilidade complementar do curador era tanto interna, voltada para a coleção ou acervo institucional, quanto externa, no intuito de trazer a coleção a público, por meio da exposição. Cabe-nos, pois, reconhecer que foi no campo cultural que a curadoria alcançou condições para sua autonomia disciplinar no trato interdisciplinar e, desde então, como propomos nesta seção, esteve vinculada tanto ao aspecto de mediação – elemento relacional entre os componentes de sua configuração cultural –, quanto ao aspecto recepção, ligado ao tornar público para o receptor processos e pesquisas artísticas.

Dessa mesma forma, não se pretende uma análise do termo curadoria no sentido de apontar os maus-usos ou interpretações errôneas que hoje se faz a seu respeito, mas sim entender que, como nos lembra Dalcol (2017), “a proliferação das expressões ainda está em curso, nomeando novas atividades e até mesmo antigas tarefas que não eram assim chamadas” de curadoria (DALCOL, 2017, p. 44). Nesse sentido, não podemos negligenciar, por exemplo, as contribuições de curadoria independente ou *freelancer* de Harald Szeemann, que “lançou premissas de autoria e viés conceitual/temático para grandes exposições no campo da atividade e do pensamento curatorial” (DALCOL, 2017, p. 47) e as ressignificações que as próprias práticas artísticas proporcionaram ao desenvolvimento da arte na segunda metade do século 20.

Lembremos que “novos entendimentos artísticos, que desafiavam convenções de exposição e apresentação da arte, são acompanhados por uma nova compreensão da atividade curatorial” (DALCOL, 2017, p. 48). Ao revisitar as entrevistas que Hans Ulrich Obrist realizou com Szeemann e outros curadores e curadoras contemporâneos, Carvalho (2014) destacou o quanto esse momento apresentou-se como “a construção da rede curatorial por meio das conexões entre os diversos agentes do sistema – as relações destes curadores com os artistas, outros curadores, diretores de museus, donos de galerias e outras figuras do circuito das artes” (CARVALHO, 2014, p. 10).

Esses antecedentes contemporâneos abriram espaço para um debate acerca da autoria entre artistas e curadores, em uma disputa que os envolve às vezes enquanto competidores, às vezes enquanto colaboradores (RICHTER, 2013), assim como se relacionam com os caminhos que a curadoria alcançou no sistema artístico internacional e/ou globalizado. Principalmente a partir da década de 1990, passa-se a considerar a curadoria como uma profissão, na “emergência do curador como um profissional liberal, um prestador de serviços, muitas vezes detentor de saber técnico especializado” (REINALDIM, 2015, p. 21), fazendo com que o curador enquanto autor performasse sua função – a *função-curador* –, defendida por Osorio (2019) como um “agente propositor de narrativas históricas alternativas” (p. 29) ou um “propositor de projetos expositivos que assume, através da montagem, uma intenção criadora [...] uma potência criativa no processo de pôr a obra em cena” (OSORIO, 2019, p. 38).¹⁷⁹

¹⁷⁹ Complementando, o curador “passa a ser um disparador de discursividades e de formas outras de ver as obras – formas essas que se dão no interior do campo semântico proposto pela montagem e suas articulações estéticas e conceituais” (OSÓRIO, 2019, p. 38).

O cenário de disputa anteriormente esboçado possibilita-nos fazer questionamentos ligados à curadoria, tais como “Afiml, a que e a quem esse estado de coisas serve?” (REINALDIM, 2015, p. 18) ou “(O que) pode a curadoria inventar?” (GONRING, 2015, p. 276). A partir do cenário posto, podemos apontar os resultados de uma sondagem na bibliografia acerca da curadoria, a fim de identificar quais sentidos e atribuições o termo recebe no cenário contemporâneo.

No que diz respeito à investigação acerca dessas possibilidades, Carvalho (2014) apresenta-nos a preocupação em “compreender que os procedimentos curatoriais são os ‘modos de transformação’ que um curador utiliza, ou as ações que um curador realiza para desenvolver uma exposição ao tomar decisões a partir de certos ‘limites ou restrições’ (CARVALHO, 2014, p. 14). Nos termos da autora, diante desse contexto, surge a inquietação sobre “quais são os procedimentos curatoriais recorrentes em arte contemporânea? Como os procedimentos curatoriais dialogam com os aspectos da arte contemporânea citados?” (p. 14), ou seja, considerando especificamente o quanto o termo curadoria é carregado de sentidos em termos de mediação e recepção.

Assim, no que diz respeito ao pressuposto geral do que pode se configurar como uma curadoria, iniciamos com a discussão de Tavares (2007) acerca dos agentes produtores de informação no sistema de arte digital, dentre os quais consta o curador. Segundo a autora, os curadores:

[...] cada vez mais, trabalham em cooperação e colaboração estreita com os artistas e com toda a equipe envolvida nas exposições. Contam agora com a infraestrutura tecnológica das redes de comunicação que facilitam o contato e a troca da informação imediata, seja para a tomada de decisões de cunho conceitual ou de cunho administrativo. (TAVARES, 2007, p. 107).

Na formulação da autora, vemos a aproximação artista e curador trabalhando em cooperação ou colaboração. Evidencia-se, assim, a infraestrutura tecnológica das redes de comunicação, assim como a ciência da tomada de decisões vinculada a esses procedimentos institucionais e artísticos, na medida em que ele se dá no nível poético do

trabalho de arte, quando artistas passam a simular procedimentos curatoriais em suas produções¹⁸⁰, como nos projetos *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM*.

Seguindo com nosso argumento, trazemos a posição de Beiguelman, que em entrevista a Nonato (2013) afirmou que:

O modelo mais interessante de curadoria me parece ser aquele que recupera alguns elementos da curadoria tal qual ela é formulada no campo da arte – o curador como uma espécie de agenciador de processos, na medida em que ele faz recortes e censura; e o curador como filtrador, que é esse curador da era das redes, que embarca nos processos de recorte de olhos dos outros. Eu acho que a fusão desses dois elementos é o que dá um modelo mais criativo. (BEIGUELMAN *apud* NONATO, 2013, p. 87).

Aqui, a curadoria aparece como uma espécie de agenciamento de processos, tendo o curador como filtrador. Nessa composição, duas capacidades destacam-se: a de *decisão*, que se deve em grande medida pela legitimidade e habilidade que esse profissional tem em tomar decisões; e a capacidade de *mediação*, pois, como referido anteriormente, o curador tem reforçado o seu papel de mediador nas mais diversas instâncias, tanto da esfera artística quanto da extra-artística, visando à criação de narrativas e diálogos.

No que diz respeito ao curador como filtrador, é interessante levar em conta que a curadoria envolve um trabalho de imaginação. Em certa medida, as práticas curatoriais poderiam ser associadas às práticas artísticas da apropriação, em aproximações entre a figura do curador e a do *bricoleur*, já que seus modos de operação se baseiam na “manipulação, a da mão como a da mente, um intelecto com as pontas dos dedos, uma apreensão feita ao mesmo tempo em que se distancia e internaliza”¹⁸¹ (BIDORET, 2014, s.p.). Para a autora, essa atitude “pode partir de uma simples adesão, um uso tão erudito e estético quanto o de juntar-se, talvez, ao do trabalhador manual” (ibidem), de maneira que se torna visível também, principalmente no caso dos trabalhos em rede, a necessidade

¹⁸⁰ Tavares (2007, p. 108) também assinala que “o artista ou o crítico podem ambos vir a ser curadores, desde que se firmem como profissionais especializados para tanto”.

¹⁸¹ No original, “Son mode d’appropriation des objets est fondé sur la manipulation, celle de la main comme celle de l’esprit, un intellect du bout des doigts, une préhension faite à la fois de mise à distance et d’intériorisation”.

do suporte das áreas do *design* e da arquitetura na organização de estruturas recontextualizadas e na criação dessa esfera de recontextualização.¹⁸²

Valente (2022) realiza uma aproximação ainda maior entre a curadoria e a bricolagem por meio do letramento digital, à medida em que “tanto a curadoria quanto a bricolagem podem ser realizadas com conteúdos digitais, e os procedimentos a serem seguidos têm relevantes contribuições para a construção de conhecimento e para o desenvolvimento do letramento digital” (p. 197). E retomando a discussão sobre remix, apresentada no capítulo anterior, o autor aponta também como tanto a curadoria quanto a bricolagem digital podem ser lidas em termos de remixagem, pois estão relacionadas “com a capacidade de remixar, de combinar produtos digitais para obtenção de novas soluções e de repensar nossa relação com o conhecimento” (VALENTE, 2022, p. 199).

Ainda a respeito da mediação, Reinaldim aponta que a curadoria é: “mediação das obras tanto em relação ao espaço por elas ocupado quanto ao público da exposição ou proposição, muitas vezes coordenando e fornecendo os parâmetros para o projeto educativo” (REINALDIM, 2015, p. 25). O aspecto de mediação leva-nos à virada educacional da curadoria, na qual atividades interdisciplinares, programas públicos e outras plataformas de ação adentram o ambiente institucional da instituição e o próprio espaço expositivo.¹⁸³

Além das proposições apresentadas por Tavares (2007) e Beiguelman (*apud* NONATO, 2013), trazemos ainda a aproximação que Gonring (2012) faz entre as operações de produção das novas mídias, discutidas por Manovich (2001), e as operações da curadoria: “a seleção de elementos a partir de um ‘acervo’ de dados e a sua composição em um conjunto”, que pode ganhar representações bem específicas, como a visualização de dados (GONRING, 2012, p. 23). Para o autor, “Quando o fazer artístico passa a se utilizar desses expedientes de seleção e composição, parece quase natural que ele acabe se desdobrando também em práticas curatoriais propriamente ditas” (GONRING, 2012, p. 24).

¹⁸² A relação entre o curador e o *bricoleur* retoma um tópico referido anteriormente, que é o debate entre a autoria e colaboração das figuras e/ou posições do curador e do artista (TAVARES, 2007).

¹⁸³ O acompanhamento que tive do desenvolvimento do Programa Pública na exposição “A parábola do Progresso” (Sesc Pompeia, 2022-23) foi interessante nesse sentido. Criado pela Plataforma Explode!, a interdisciplinaridade e o trabalho de colaboração com diversos outros agentes e coletivos, constantemente mediado pelo digital, foi uma vivência prática do argumento de Reinaldim.

Tal aproximação, exposta nas abordagens de Tavares (2007), Beiguelman (*apud* NONATO, 2013) e Gonring (2012), evidencia mais uma vez um dos principais tópicos do argumento desta tese, qual seja: a relação entre prática artística e procedimentos curatoriais, ou como as práticas artísticas criam procedimentos da ordem do curatorial e negociam relações entre a figura do artista e a do curador. Retomando Beiguelman (*apud* NONATO, 2013), a autora reflete acerca da aproximação entre as atividades de curadoria e a atividade artística, de maneira que a “curadoria [pode] ser vista de dois diferentes modos: como resultado dependente do artista ou como proposta independente de curadoria”. Já para Gonring (2015, p. 180), “longe de ter sido requisitada pelo curador, [a autonomia criativa das práticas curatoriais] parece ter emergido em reação ao surgimento de novas formas e teorias estéticas”, movimento que levou tanto a uma multiplicação de plataformas voltadas para a reflexão crítica sobre curadoria como também a expansão do termo para além da arte. Quando vinculado às novas mídias, Gonring, com base em Krysa (2006), sugere uma forma mais dinâmica de curadoria, impulsionado não pelos curadores, mas pelos próprios artistas que realmente levam em consideração as esferas tecnológicas em suas produções, de modo a trazer a “criação artística para ainda mais perto das práticas curatoriais, aumentando a interpenetração entre ambas para além do campo informático” (GONRING, 2012, p. 23).

Podemos perceber até o momento que, conforme escreve Gonring (2015, p. 277), “a curadoria se configura como um *conjunto de práticas* por meio das quais a obra se realiza publicamente”. Com relação a seu *modus operandi*, ela se serve de princípios estruturadores, como as práticas que relacionam diversas obras entre si (em oposição à obra enquanto trabalho isolado); o espriamento das possibilidades curatoriais em um alcance de suas potencialidades criativas, aproximando o curador e o artista, ou *artista como curador*; seja ainda realizando intervenções curatoriais que decodificam a produção artística para o público.

Antes de passarmos à apresentação das possibilidades da curadoria como proposta de investigação de como tais aspectos e atributos curatoriais comportam-se em diálogo com as mídias digitais, discorreremos brevemente acerca do que apareceu nesta seção da curadoria como “tomada de decisões” (TAVARES, 2007) e como “filtrador” (BEIGUELMAN *apud* NONATO, 2013). Se estamos associando os processos curatoriais sobre a informação de arte justamente à identificação de um excesso de dados

relacionados à sociedade da informação, será importante conceituar de onde vem o poder da seleção nesse mundo de excesso.

2.3 Excesso e informação: curadoria como seleção

O amplo uso do conceito de curadoria vincula-se também ao excesso generalizado de dados e informação de um mundo em processo de intensificação digital, convertendo seus arquivos em objetos digitais, visando a angariar níveis maiores de valor. Manovich (2001) já apontava como, em um cenário de complexidade tecnológica e cultural, a produção das novas mídias estaria paulatinamente mais envolvida com a operação que envolve a *seleção* de dados que, por sua vez, estaria ligada à composição enquanto visualização de dados.

Podemos aprofundar essa colocação, trazendo outros autores para a discussão, principalmente a tese sobre curadoria desenvolvida por Bhaskar (2020). O autor desenvolve uma tese na qual afirma que a curadoria é *o melhor que temos*, no sentido de ser uma abordagem que pode nos ajudar a reconhecer como nossos problemas evoluíram para o que somos hoje, “uma maneira de englobar uma ideia recente e proeminente ou um conjunto impreciso de processos e atividades” (BHASKAR, 2020, p. 18) da nossa realidade em transformação¹⁸⁴.

Bhaskar (2020) inicia a argumentação de sua tese justamente apresentando os problemas relacionados à configuração contemporânea que, segundo ele, perpassa principalmente pela *Sobrecarga*, ou seja, pelo excesso generalizado em diversas esferas da vida e da produção, diante do qual necessitamos mais de vias substanciais capazes de gerar mais sentido e relevância, seja em nossas atividades cotidianas, seja nas

¹⁸⁴ O debate proposto pelo autor apresenta-se em um compilado de histórias e exemplos advindos das redes sociais, do comércio de aplicativos, das *startups* de *streaming* audiovisual, do mundo corporativo (tecnológico e financeiro), do campo artístico, da explosão pontocom, da arquitetura de Frank Gehry e até do mercado de geleias. Também vale acompanhar o diálogo que o autor estabelece com a avatar Lisa, tida como a personificação de como os tópicos discutidos influenciam não apenas as instituições, mas principalmente os agentes nelas envolvidos, assim como os indivíduos inseridos na sociedade de uma maneira geral.

profissionais. Para ele, esse estágio de excesso teve origem na Expansão Prolongada, fenômeno de crescente produtividade material, informacional e crescimento humano.

Em termos de produtividade, o fenômeno da Expansão Prolongada remonta ao contexto inglês de meados do século XVIII, em que a automação da produção têxtil com os teares mecânicos substituiu gradualmente o trabalho artesanal, implicando uma mudança da natureza da força de trabalho e reorganização do sistema fabril com o modelo da cidade industrial. Por sua vez, a automação fabril gerou novas revoluções industriais, com inovações voltadas ao emprego da tecnologia na eletrificação das fábricas e dos produtos, como os compostos químicos, fertilizantes e corantes sintéticos, assim como na infraestrutura, telecomunicações e transportes. Mas não só. Se o sistema se transformou, assim também ocorreu com a organização material por ele produzida, posição defendida também por Manovich (2001) quando explica por que as mídias modernas, como a fotografia e o cinema, têm níveis de representação discreta em suas composições, em uma combinação com código contínuo. Isso deve-se ao fato delas serem fruto da lógica da fábrica e da divisão do processo laboral da Revolução Industrial, padronizando unidades de tempo e espaço em modelos que seriam amplamente sequenciais e repetidos, como números e fontes tipográficas, fotogramas cinematográficos ou uma gravação de áudio.

Os diferentes aspectos da Expansão Prolongada alcançam o momento contemporâneo, com a revolução digital, e ao fazê-lo permite uma situação dúbia da atualidade. Por um lado, Bhaskar (2020) identificou um declínio secular no crescimento da produtividade desde os anos 1970, com a estagnação motivada pela tecnologia digital e pela Internet, por outro lado, o autor mostrou como tal estagnação não é um fato consumado, mas apenas deslocado geograficamente ou ainda geopoliticamente, se levarmos em consideração a produção de tecnologia em Taiwan ou China. Talvez isso se deva ao fato de que “a economia mundial tem sido impulsionada pelo maior crescimento da força de trabalho e a maior implantação de tecnologia e corrida de atualização tecnológica jamais vistos” (BHASKAR, 2020, p. 45), fenômeno vinculado diretamente ao cenário do espriamento da Internet nos anos 1990, impactando sobremaneira o contexto artístico.

Com isso, Bhaskar (2020) evidencia como a Expansão Prolongada abarca a revolução computacional com o emprego da tecnologia digital, do “grande impulso no armazenamento e na criação de dados” (p. 46), responsável pela transformação das novas

condições de escassez em condições de abundância e excesso. Especialmente em termos de oferta e disponibilidade, com o acesso à Internet alteraram-se os mercados e o consumidor, dos incrementos da tecnologia portátil e vestível, da inteligência artificial, impressoras 3D, aspectos amparados pela Internet das Coisas, pela economia compartilhada e novas formas de organização colaborativas. Esse cenário é apropriado para que o autor conclua que, “sem as transformações aqui descritas, creio que sequer precisaríamos de um termo como curadoria” (BHASKAR, 2020, p. 48), o que ajuda a explicar como as raízes da sobrecarga de informações são profundas, e se apresentam tanto enquanto uma sobrecarga, quanto relacionado ao mito da criatividade.

De maneira geral, o que o autor chama a atenção é para a natureza dos problemas de sobrecarga, que nos exige um enfrentamento diferente daquele relacionado à falta ou privação. Como aponta, “geralmente é bom ter problemas de sobrecarga, pois eles são decorrentes de soluções para problemas antigos. Ao enfrentar tais problemas, assumimos uma posição de relativa força e compreensão” (BHASKAR, 2020, p. 54). Esse posicionamento implica nossa concentração, satisfação, impaciência, saturação material – o *suffocation*, ou “sufocamento das coisas” –, da sobrecarga de papéis e de tarefas simultâneas, assim como o desafio da fartura, dos bens posicionais ou bens esnobes e outros elementos subjetivos.

Bhaskar indica, ainda, que a produtividade se vincula à “aceleração dos fluxos – de capital, ideias, dados, produtos, pessoas e mídia” (p. 56), o que nos faz gastar mais tempo com tecnologia e comunicação do que com sono, ao mesmo tempo que não temos tempo para realizar o que queremos ou mesmo precisamos. “Mas já não temos como acelerar. Estamos sobrecarregados” (p. 57). Com isso, Bhaskar retoma a ideia central da curadoria como forma de fazer melhorias, de desenvolvimento de áreas que aliviam a sobrecarga, de modo que “o *locus* do valor muda” (BHASKAR, 2020, p. 58).

Na medida em que Bhaskar (2020) reflete a respeito de como a Expansão Prolongada propiciou transformações intensas na esfera do valor, tanto como produtividade e automação quanto como sobrecarga, o autor discute como esse movimento também nos diz muito a respeito da produção ou, mais exatamente, da criação. Dessa forma, alcança o que chama de o *mito da criatividade*, que aborda a mudança ocorrida no sentido de criatividade, daquela subordinada às questões de religião e aristocracia, em direção às transformações do romantismo europeu, “valorizando ao

máximo a criatividade pura e irrestrita” (BHASKAR, 2020, p. 60). Como se a criatividade fosse “algo desejável em praticamente todos os aspectos das nossas vidas” (p. 62), faz-se muito mais próxima da Expansão Prolongada, no sentido de que Romantismo e mentalidade industriais são fenômenos de mesma direção, o que fica claro com exemplos como os casos do *design*, do *art nouveau*, da arquitetura e das grandes feiras, dos novos produtos à venda. E, nessa direção, a produtividade crescente será um motivador positivo da criatividade, da arte.

Esse entendimento parece ser o primeiro ponto relacionado ao mito da criatividade pelo qual Bhaskar se interessa: “a ideia de que criação e criatividade são intrinsecamente boas” (BHASKAR, 2020, p. 62). O autor apresenta uma diferenciação entre dois tipos de criatividade: a que se expressa em procurar soluções inusitadas, e outra que consiste no incremento, em produzir inovação. Para ele, “O problema é que tudo se misturou numa coisa só” (BHASKAR, 2020, p. 63), o que o faz pensar que nem sempre criar mais seja o melhor caminho. E a *Web* é o lugar onde, segundo Bhaskar, essa diferença se explicita ao máximo, na medida em que “adicionar vídeos ao Youtube pode sugerir criatividade em massa. Mas será que tal criatividade é sempre boa?” (idem). Em outros termos, estamos lidando aqui com um debate acerca do equilíbrio entre quantidade e qualidade, bem como onde e como uma variável influencia a outra, potencializando ou prejudicando.

Já o segundo ponto do mito da criatividade é uma questão particularmente presente no campo artístico e diz respeito à suposta desvalorização do “não criativo”, na medida em que se desenha uma diferenciação, e, com isso, uma separação, entre “o criador” e os outros agentes do setor, como editores, críticos e, obviamente, curadores. Para Bhaskar, já são vários os “exemplos nos quais atos de criatividade secundária adquirem prioridade” (BHASKAR, 2020, p. 64), ou seja, de situações nas quais o que chamamos de criativo não vem do artista como figura singular, mas de profissionais que participam da cadeia de produção, que estão na linha de frente da sobrecarga. Isso faz com que o autor retome a noção de valor, na medida em que: “Se vivemos num mundo saturado de imagens, o valor de escolher a imagem certa muda em detrimento do valor de adicionar mais uma imagem. Pode-se exercer criatividade com análise e acréscimo” (BHASKAR, 2020, p. 64). Em alguma medida, essa passagem ressoa as considerações sobre a disponibilidade da cópia e as camadas de qualidade (valor) de que fala Moles

(1973); a adição e a saturação de imagens não mais prejudica a unicidade dela, pelo contrário, a sua multiplicação e inclusive seu desgaste contribui para outras re/escrituras.

Assim, a reunião dos dois pontos do mito da criatividade permite esboçar uma “maior compreensão de como criatividade, crescimento e inovação funcionam de fato” (BHASKAR, 2020, p. 65), ou como o seu valor se transforma com a repetição. Partindo da reflexão sobre criatividade do escritor e ativista Arthur Koestler, na qual a criatividade é entendida mais como arranjo do que como originalidade, ou seja, de que a criatividade provém da síntese de ideias já existentes, que se combinam e se recombinaem em novos níveis de complexidade –, Bhaskar (2020) explica como esse raciocínio aplica-se tanto à criatividade artística quanto à inovação tecnológica, ou seja, de que não há distinção entre criação artística e científica, conforme Plaza e Tavares (1998). Essa convergência de autores dá força ao argumento da curadoria, no sentido de perceber que, em se tratando de arranjo e combinação, “podemos começar a ver que a criatividade sempre conteve elementos do que hoje chamamos de curadoria” (BHASKAR, 2020, p. 67), ou seja, de que a curadora implica em criatividade.

O caminho trilhado por Bhaskar (2020), feito de perguntas relacionadas à Expansão e à Sobrecarga de informação, conduziu-o a propor algumas respostas nas quais o termo curadoria é contextualizado em termos de suas origens e significados, tem seus princípios operacionais de *seleção* e *arranjo* elaborados, assim como seus efeitos colaterais da atividade curatorial, os quais trataremos mais adiante. Neste momento, focaremos nas considerações que o autor faz da operação de *seleção*.

Obviamente que o tema da seleção ou da seletividade curatorial não é exclusividade de Bhaskar (2020). Como aponta Dietz (2010), diante da enorme e contínua produção de informação e sua disponibilização na rede, o curador parece ter se transformado em uma espécie de *filtro*. Para o autor, a “ênfase mudará de simplesmente ‘criar’ conteúdo para apresentar um contexto para ele; um ponto de vista sobre ele – assim como um dos papéis do curador é identificar, contextualizar e apresentar um ponto de vista sobre obras de arte” (DIETZ, 2010, p. 76). Assim, a seletividade tornou-se um aspecto de estratégias de gestão de dados textuais e imagéticos em projetos artísticos que envolvem o trato com a escolha, a triagem, a separação, a eleição, a compilação e a classificação, a discriminação e até a eliminação de conteúdos com os quais trabalham.

Esse argumento é compartilhado por Paul (2006), na medida em que “o papel de um curador de arte contemporânea está mudando em direção a um alimentador de filtro, uma vez que a produção cultural em geral se tornou mais ‘conectada’ pelas tecnologias atuais e alterou as práticas públicas de visualização de arte”¹⁸⁵ (PAUL, 2006, p. 92). Enquanto alguns aspectos do papel curatorial, como a seleção de trabalhos e a organização de exposições, aplicam-se ao processo de curadoria *on-line*, ocorrem transformações no processo de filtragem, descrição e classificação dentro do ambiente *on-line*.

As transformações enunciadas também apresentam os procedimentos de seletividade e filtragem em termos de pós-produção. Estudando o campo do cinema e da arte, Elsaesser (2018, p. 38) aponta como o “crescente acúmulo de poder curatorial nas mãos do diretor e dos programadores [fez] com que tanto a seleção de filmes quanto a curadoria de arte se transformem numa atividade que chamo de ‘pós-produção’”. Ao tomar o termo advindo da produção de filmes digitais e cujo sentido se ampliou para abarcar dimensões políticas e éticas, para o autor, as atividades de produção e pós-produção configuram-se e se diferenciam pela “busca [por] *capturar* a realidade para *usá-la* em uma *representação*” (p. 38), no caso da primeira produção, enquanto a segunda “procede pela *extração* da realidade para que esta possa ser *ceifada* [tratando] o mundo como informação a ser minada e processada, como matéria-prima e recursos a serem explorados.” (ELSAESSER, 2018, p. 39). Nesse sentido, o movimento de passagem de um modo de atuação ao outro:

Como centro gravitacional da exposição e da mostra, da curadoria e da programação, não é apenas um deslocamento ou redistribuição nas relações de poder. Ele muda a maneira como o filme [e a arte] se apresenta[m] nos espaços a ele[s] dedicados. (ELSAESSER, 2018, p. 38).

No que diz respeito às relações de associação e dissociação entre prática artística e curador, essa noção de pós-produção poderia também ser entendida no exemplo apresentado por Groys (2015). Para ele, os projetos de instalação consolidados por artistas nos anos 1960 estão intrinsecamente vinculados aos processos e práticas pessoais de

¹⁸⁵ No original, “the role of a curator of contemporary art is increasingly shifting towards that of a filter feeder, since cultural production in general has become more ‘networked’ through current technologies and changed public art viewing practices”.

criação dos artistas e a divisão entre artista e curador, que era clara dentro das relações sistêmicas da arte, “uma vez que a identificação entre a criação e a seleção seja estabelecida, os papéis do artista e do curador se tornam idênticos” (GROYS, 2015, p. 120). Vale registrar que a identificação total realizada por Groys deve ser mais bem articulada tanto nas suas proximidades quanto nas especificidades de atuação de cada agente nesse novo cenário.

Na medida em que a transformação apontada por Elsaesser (2018) alcança a posição padrão no modo como a programação e a curadoria atuam juntos ou sobre o “patrimônio, a herança cultural, e a história das artes como um todo. Não mais por meio do *cuidado* e do *curare*, mas sim da *apropriação* e da *pós-produção*” (ELSAESSER, 2018, p. 39), então tem-se que tais atributos presentes na Curadoria Digital excedem o entendimento de uma curadoria “reduzida simplesmente enquanto um *gatekeeping*, limitada aos aspectos editoriais / de seleção / de controle de qualidade da profissão”¹⁸⁶ (CZEGLEDY, 2012, p. 144).

Ao retomar as considerações de Bhaskar (2020), o autor aponta o cenário dos anos 1990 como um ambiente bastante propício para incrementar ainda mais o debate curatorial, pois foi esse o período no qual a curadoria e seus termos equivalentes *curador* e *curar* tornaram-se sinônimos de “escolha pessoal”, “opção”, “seleção” e “arranjo”. Essa mudança de sentido da curadoria para uma noção mais inclusiva está intrinsecamente ligada à criação da interface *Web* da Internet. A potencialização hipermidiática de imagens, textos, vídeos e sons são atualizações nodais das mídias digitais, sendo um elemento vinculado ao problema do excesso.

Bhaskar (2020) discute o modo como a prática de seleção (juntamente com a de arranjo) podem ser tidas enquanto a base operacional da atividade curatorial. Seleção é uma noção destrinchada na forma de uma diferença entre o Modelo de Seleção Industrial e o Modelo de Seleção Curatorial, utilizando para isso exemplos do comércio audiovisual e midiático. Para o autor, o Modelo de Seleção Industrial envolve, por exemplo, o modelo de negócios com o *modus operandi* da *Blockbuster*, locadora de vídeos voltada para o *mainstream*, ou seja, especializada no aluguel de lançamentos para o público em massa. Lançado nos anos 1980 e tendo alcançado seu pico de sucesso em 2004, o modelo

¹⁸⁶ No original, “reduced the notion of curating to simply gatekeeping and following his keynote most of the discussions about curating were limited to the editorial/selection/quality-control aspects of the profession”.

Blockbuster desacelerou rapidamente até que abriu falência em 2010. “O padrão de VHS ou DVD que ela representava desapareceu e o nome, a grande instituição cultural, foi aposentado” (p. 98). Para Bhaskar, a empresa não “conseguiu perceber para onde se encaminhava o mercado de mídia e locação. Em 2000, a explosão pontocom estava no fim, mas a Internet ainda transformava as experiências e expectativas do público” (BHASKAR, 2020, p. 98). Esse seria o modelo antigo, denominado Modelo de Seleção Industrial: havia opções, mas elas eram restritas (p. 103).

Mas, nesse cenário, “a tecnologia digital em alta pressão intensificou a expansão de opções e consumo [...] explosão de opções que leva ao que eu chamo de Modelo de Seleção Curatorial. Basicamente, ele significa mais produtores e mais produtos, mas habilmente combinado aos consumidores” (BHASKAR, 2020, p. 103). O autor prossegue, afirmando que “O que aconteceu nos últimos vinte anos foi que a tecnologia e o crescimento tornaram o Modelo Curatorial não apenas pragmaticamente viável, mas cada vez mais valioso” (p. 105). Para ele, não é uma transformação binária, mas que acontece em escala móvel: oferecer uma seleção mais personalizada.

O Modelo de Seleção Curatorial estaria na solução da *Netflix* e o desenvolvimento do algoritmo *Cinematch*, para prever as preferências do público, o que com o tempo levou ao seu aprimoramento e até sua superação. Seu padrão curatorial também está ligado à criação de uma grande quantidade de 76.896 categorias individuais para categorizar o catálogo de filmes disponíveis (p. 101), trabalhadas em um banco de dados articulada a uma etapa de tagueamento humano dos filmes (processo de etiquetagem) que auxilia em uma ferramenta de recomendação e categorização de filmes sob medida para o público. “tudo passa por testes A/B sem parar” (p. 102). Bhaskar aponta como, em retrocesso, “podemos ver que uma maneira de escolher – a da *Blockbuster* – deu lugar a um método novo e mais poderoso – a do *Netflix*. [...] Trata-se de uma mudança radical, que responde ao contexto da sobrecarga” (BHASKAR, 2020, p. 102).

Essas constatações levam Bhaskar a discutir os processos de decisão envolvidos. Se passamos de um modelo em que as opções eram variadas, mas limitadas, para um modelo em que seleção é prioritária, parece haver o risco então de uma “sobrecarga de escolhas” (p. 107), como no exemplo dos experimentos com a degustação de geleias, que mostrou que uma seleção mais focada em uma gama menor de opções gerou mais vendas do que em uma degustação com uma variedade excessiva de sabores. Bhaskar busca em

outros autores a discussão em torno da “tirania da escolha”, que aponta como a complexidade do mundo nos solapou a competência de fazer escolhas, aliada, é claro, à nossa reação com a publicidade. Ele indica como “escolhas demais nos oprimem. Escolher nos obriga a fazer permutas” (p. 110), o que parece apontar como “a existência de uma gama excessiva de parâmetros para a tomada de decisão também prejudica nossa capacidade de decidir” (BHASKAR, 2020, p. 111).

Com isso, Bhaskar (2020) consegue aproximar a prática da seleção a um entendimento de que as decisões sobre tal prática também devem ser consideradas. Nas palavras do autor, “seleções anteriores – seleções curatoriais – são necessárias” (p. 113). Isso fica claro em nossa situação atual, na qual estamos saturados não apenas com opções, mas com informações sobre opções, de modo que “Pré-selecionar qual informação é importante sobre dado produto nos ajuda a tomar decisões melhores” (BHASKAR, 2020, p. 112).

Além disso, chamamos a atenção para outra faceta presente nas considerações de Bhaskar (2020) acerca da seleção. Como posto, “o valor da curadoria nunca está *apenas* na seleção, mas na seleção bem-informada, no conhecimento que não pode ser dissimulado” (p. 113). E, em se tratando de um profissional da área de museus, seja um profissional mais informal, “a competência nunca é estática. Numa era de transformação tecnológica, o que significa ser um perito e o impacto que isso tem na seleção mudam” (BHASKAR, 2020, p. 114). Ou seja, aqui Bhaskar chama a atenção para uma nova variável para a discussão: a diferença entre a curadoria automatizada e a curadoria humana.

Acerca de tal diferença, podemos trazer à baila a pesquisa de Navas (2021) sobre remix e *Machine Learning*. O autor analisa as relações entre ambos os termos no sentido de entender a seletividade do autotreinamento artificial e, principalmente, o papel emergente do aprendizado de máquina como parte integrante dos elementos de seletividade e remixagem na arte e na música. Estabelecendo algumas comparações entre diferentes momentos do desenvolvimento da criatividade humana em relação à máquina, indica que o momento atual situa “um estado cultural avançado em que a contínua delegação de trabalho a diferentes formas de automação agora também inclui cada vez

mais processos criativos que, no passado, eram exclusivos dos humanos”¹⁸⁷ (NAVAS, 2021, p. 192). Para ele, o que antes não seria possível, em termos de compatibilidade entre inteligência humana e artificial, atualmente é, já que “resultado é que o processo criativo que no passado era exclusivo dos humanos é desafiado e, por sua vez, os humanos precisam repensar o que significa ser criativo”¹⁸⁸ (idem). A argumentação de Navas (2021) permite-nos retomar Bhaskar (2020, p. 114):

[...] na Internet, a curadoria automatizada, gerada por máquinas, com base em algoritmos sofisticados e prospecção de dados, cada vez mais substitui a curadoria humana. Será que a competência subjacente à seleção curatorial está mais relacionada com codificação e projeto de *software* do que com um entendimento mais amplo?

Para o autor, sim e não. Utilizando como exemplo o crescimento da *Amazon*, ele destaca diversos aspectos da inconstância da curadoria automatizada e humana na empresa, que vai desde considerar os editores figuras-chave para as práticas de seleção e valoração dos produtos até a discussão que indicava o quanto o crescimento vertiginoso da empresa faria com que “a abordagem artesanal não se sustentaria” (BHASKAR, 2020, p. 116).

Em 1998, a *Amazon* passou a usar a “filtragem colaborativa item a item”. Criado por Greg Linden, que correlacionava produtos que alguém poderia comprar conjuntamente, “A filtragem notava nuances ocultas sem se distrair com justaposições inusitadas” (p. 116), uma espécie de personalização no varejo, de autocuradoria. Esse sistema de recomendação baseada na automação produziu, na época, o seguinte efeito: “editores não tinham como competir com algoritmos” (BHASKAR, 2020, p. 116).

Segundo o autor, “Desde fins dos anos 1990, a curadoria automatizada, alimentada por conjuntos de dados enormes que brotaram nesse ínterim, cresceu” (BHASKAR, 2020, p. 117). Porém, a curadoria humana não desapareceu, mas a área foi fortalecida de outra maneira. Enquanto a aprendizagem automática de produtos era realizada, os gostos editoriais de curadores, em escala micro, “estavam formando público

¹⁸⁷ No original, “entered an advanced cultural state in which the ongoing delegation of work to different forms of automation now also increasingly includes creative processes that, in the past, were exclusive to humans”.

¹⁸⁸ No original, “The outcome is that the creative process which in the past was exclusive to humans is challenged, and in turn humans need to rethink what it means to be creative”.

em milhões de nichos. Até a Amazon acabou mudando de rumo e começou a recontratar editores humanos” (BHASKAR, 2020, p. 117).

Isto é o que Bhaskar considera em relação à posição da curadoria humana em um mundo de máquinas e *Big Data*. Ou, colocada de outra forma, “Curadoria tem a ver, em parte, com o que as máquinas não fazem” e dizem respeito a “fatores subjetivos que vão além da capacidade de modelagem do *software* (p. 119). Além disso, o autor indica como, em algum momento, “As curadorias humana e algorítmica atuam juntas, complementando-se. [...] Ou seja, a realidade é que os algoritmos estão ajudando humanos a ajudar outros humanos, não substituindo humanos” (BHASKAR, 2020, p. 119), colocando a relação de complementaridade entre homem e máquina no centro da discussão, longe de uma subserviência.

Bhaskar explica como esse tópico encaixa-se tanto no campo cultural, pois retornando “à acepção primordial de curadoria, em museus, séculos de acúmulo resultaram em coleções ingovernáveis, que precisam de filtros por parte de curadores” (p. 122); como também abrange uma paisagem mais ampla, “Seja com livros, filmes ou o que for, para um algoritmo, tudo são dados” (p. 120) que, “por enquanto, algoritmos não têm a riqueza de significado presente no juízo subjetivo” (p. 121). “As melhores seleções tiram o máximo proveito da curadoria humana e da curadoria automatizada para oferecer opções sob medida. É assim que o Modelo de Seleção Curatorial vai se desenvolver” (BHASKAR, 2020, p. 121).

Com isso, partiu-se do ponto de que a seleção especializada é um princípio fundamental da curadoria e alcançamos o horizonte de que ela é o começo de um processo maior. Nesse sentido, o outro princípio central da curadoria orbita em torno do arranjo curatorial. Ressalta-se, ainda, que o trato para com a seleção e filtragem de dados também se vincula a um processo mais extenso de investigação, apontado por Gonring (2012, p. 25-28), e que, em nosso caso, analisaremos no terceiro capítulo com a análise do ciclo curatorial de *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM*.

2.4 Curadoria e mídias digitais: níveis de abertura estética e tecnológica

O caminho trilhado na seção anterior, principalmente com a tese concebida por Bhaskar (2020) e os desdobramentos da operação curatorial de seleção como um dos dois princípios da curadoria – junto com a operação de *arranjo* –, possibilita-nos aferir outros princípios, ou tópicos, relacionados ao diálogo das mídias digitais com os processos curatoriais. Esse caminho reforça o que Gonring (2012b) apontou em relação aos “ambientes de novas mídias e as práticas criativas por eles possibilitadas inspiram uma reavaliação do conceito de curadoria que poderia afetar profundamente as atuais relações de produção e consumo de arte” (s.p.).

Ao considerar o debate acerca da curadoria e das mídias digitais, parte-se da premissa de que essa noção está relacionada às discussões a respeito da utilização de dispositivos e tecnologias de informação e comunicação nas práticas artísticas. Além das considerações de Bhaskar (2020) e Gonring (2012) acerca da aproximação entre curadoria e mídias digitais em termos de operações e comportamentos, seguiremos apresentando outros quatro enunciados.

Em primeiro lugar, Paul (2008) discute como, com as “novas mídias, os tradicionais papéis de curador e artista estão sendo redefinidos e alterados para novos modelos colaborativos de produção e apresentação”¹⁸⁹ (PAUL, 2008, p. 2). Esse cenário é identificado pela autora como praticamente impossível de se realizar como uma categorização ou institucionalização segura, justamente por ser a “evasão de definições” um dos principais motivos do sucesso dessa forma de arte e a razão pela qual atraiu tantos artistas, curadores em geral.

Em segundo lugar, estando assim relacionada, vincula-se às experiências artísticas e curatoriais em redes de telecomunicações. No que concerne à relação entre as tecnologias de comunicação, a interconexão telemática via rede e a produção artística, Prado (2003) afirma que as “experimentações artísticas com as novas mídias digitais acentuam-se e multiplicam-se [...] com a utilização, pelos artistas, de diversas formas de

¹⁸⁹ No original, “In new media art, the traditional roles of curators and artists are being redefined and shifted to new collaborative models of production and presentation”.

produção, distribuição e intercâmbio, possibilidade ampliada com a recente introdução da Web” (PRADO, 2003, p. 20).

Em terceiro lugar, temos a aproximação que Gonçalves (2001) faz entre a arte contemporânea e a possibilidade de abertura tecnológica, na medida em que “a técnica funciona como agenciador das relações sociais, culturais e humanas, sem produzir, no entanto, centralidades” (p. 51), vinculando-se sobremaneira com as transformações atuais da arte em suas múltiplas intersecções.

E, em quarto lugar, cabe-nos apreender em relação às mídias digitais as contribuições teóricas trazidas por Tavares (2003) acerca dos fundamentos estéticos da abertura da arte à recepção. Para a autora, as interpretações das obras acontecem perante a relação entre o artista e o público que a recebe, de maneira que tal processo se dá “mediada por diferentes meios e estabelecida pela própria obra enquanto mensagem” (2003, p. 41). Tal mediação ocorre por meio de tecnologias de informação e comunicação, há a produção de um espaço de diálogo em que “estes acontecimentos artísticos procuram utilizar a parafernália tecnológica na proposta de construção de um novo tipo de realidade sensível” (p. 43). Ainda tratando das maneiras como o receptor pode decodificar a mensagem enviada pelo criador, essa possibilidade de intervenção na obra de arte em tempo real por parte do receptor possibilita-nos elaborar os diferentes níveis de interatividade que, segundo Tavares (2002), é uma qualidade inerente às mídias digitais as quais potencializam a categoria de arte como comunicação e linguagem.

Assim, por meio dos quatro enunciados anteriormente apresentados, esperamos responder à seguinte pergunta: quais podem ser os atributos considerados no *modus operandi on-line* da curadoria?¹⁹⁰

Os quatro enunciados – referentes aos novos modelos colaborativos de produção e apresentação (PAUL, 2008), às colocações de Gonçalves (2001) sobre a arte contemporânea e a abertura tecnológica, os argumentos de Tavares (2003) acerca dos fundamentos estéticos da abertura da arte à recepção, e às possibilidades de distribuição por via das tecnologias digitais e telemáticas (PRADO, 2003) – apontam para diferentes pontos de atenção no que diz respeito aos níveis de abertura tecnológica da arte e da

¹⁹⁰ Como destaca Carvalho (2014, p. 138), “a curadoria irá utilizar ferramentas específicas da Internet para a organização de sistemas que articulem o conteúdo de forma não linear. Esta possibilidade de acesso não linear às informações, no qual as partes estão interligadas ao todo (conforme a ideia de sistema) pode ser considerada um procedimento curatorial que se diferencia dos realizados no espaço físico”.

curadoria. Esse aspecto é identificado quando nos aproximamos de uma redefinição das práticas curatoriais pela via do digital, o que envolve o compromisso e o trabalho de outros agentes para além do protagonismo de apenas um idealizador. Tal alteração sinaliza para a nossa discussão uma abertura da prática curatorial à colaboração e à associação, como apontado por Gonring (2015) como uma “ampliação da agência da curadoria”.

Os graus de agência nas práticas curatoriais levam em consideração, entre outros elementos, os níveis de participação e colaboração dos agentes envolvidos. Quando consideramos a associação entre a curadoria e a instância de criação artística, não podemos deixar de perceber os graus de agência que existem nela. Os níveis de abertura tecnológica nas práticas curatoriais abrangem, entre outros elementos, os níveis de participação, de colaboração e de compartilhamento dos agentes envolvidos. Tais níveis envolvem direta ou indiretamente recursos tecnológicos em diferentes graus de agência. Esses aspectos vêm à tona quando nos aproximamos de uma redefinição das práticas curatoriais pela via das mídias digitais, com suas características, combinações e principalmente transformações.

As aproximações entre os graus de agência (GONRING, 2015), nos termos dos graus de interatividade (TAVARES, 2002), e a curadoria deram vazão a um espectro conceitual em que são descritas algumas definições de curadoria.¹⁹¹ Como argumentado, essas definições não focam tanto “o que”, mas, sobretudo, o “como fazer” e “quem envolver” em termos de curadoria. Foram levantados termos que tratam, de maneiras diferentes, de processos de curadoria que podem ser considerados de algum modo mais compartilhados, colaborativos e/ou participativos, incluindo, entre esses, o próprio termo curadoria compartilhada¹⁹². Às vezes, esses termos foram mobilizados juntos e/ou

¹⁹¹ Essa parte da seção advém do levantamento completo das definições de curadoria que foi realizado, entre julho e outubro de 2020, no âmbito do projeto *Modos mais compartilhados de fazer curadoria: concepções e experiências práticas de curadoria compartilhada*. O projeto foi realizado pela Tomara! Educação e Cultura, por iniciativa do Museu Paulista da Universidade de São Paulo, por conta da reformulação arquitetônica e curatorial da instituição.

¹⁹² A noção de curadoria compartilhada está bastante presente em projetos de diversas ordens, incluindo o ambiente universitário. Além de *Modos mais compartilhados de fazer curadoria*, citado na nota anterior e realizado por iniciativa do Museu Paulista da Universidade de São Paulo, pode-se citar o *Projeto Temático Coletar, identificar, Processar, Difundir: o Ciclo Curatorial e a produção do conhecimento*, desenvolvido na Universidade de São Paulo em compartilhamento do: Museu de Arte Contemporânea, Museu de Zoologia, Museu Paulista, Museu de Arqueologia e Etnologia e Instituto de Física e UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas.

tratados como termos sinônimos, quase-sinônimos ou de algum modo relacionados à curadoria compartilhada.

Não é demais reforçar que conceitos são categorias linguísticas que permitem articulações em torno de temas e fenômenos, possibilitando generalizações, e devem ser vistos aqui como componentes que ajudam a constituir o horizonte complexo e em andamento da pesquisa (SACRINI, 2019). Diferentemente de termos linguísticos com significados correntes bastante delimitados, para os quais um dicionário muitas vezes é suficiente para esclarecer o sentido principal, a ideia de curadoria compartilhada expõe sentidos ainda pouco consensuais, ambíguos em diversos momentos ou mesmo sem especificações técnicas detalhadas. Por ainda ser um arranjo conceitual claramente em formação, é rico na invenção ou reelaboração de expressões. Entre as definições, podemos citar: curadoria colaborativa, curadoria compartilhada, curadoria participativa, curadoria pública, polifonia curatorial e cocuradoria em rede. A seguir, retomamos cada uma das definições:

- **Curadoria colaborativa**

Para alguns, trata-se de uma proposta de curadoria como prática artística, que envolve os integrantes da iniciativa e os artistas. Abarca a decisão de toda a organização da exposição, como as obras, a temática, o texto e o material de divulgação e, com isso, evidencia o trabalho conjunto na elaboração das noções de autoria e processo criativo (CUNHA, 2015). Também está associada à participação integral do público frequentador e colaborador do museu na construção conjunta dos roteiros narrativos da exposição, em que todos assinam a curadoria ou ainda como protagonistas do processo e artistas convidados (RUOSO, 2016; 2019). O termo é usado também no contexto dos museus virtuais, como o Museu da Pessoa, que proporciona ao público a possibilidade de compor o acervo da instituição contando a própria história. Por meio do registro em vídeo, a produção coletiva faz com que cada pessoa se torne um colaborador corresponsável pela ação museológica na reconstrução de sua lógica da preservação da memória (WORCMAN; HENRIQUES, 2017). Ainda, a curadoria colaborativa pode vincular-se à relação estabelecida entre um objeto representado

na exposição de grupos indígenas, com os curadores e pesquisadores da equipe curatorial, transformando todos em articuladores da exposição e integrando-os no processo de criação (BAKER, 2018).

- **Curadoria compartilhada**

Curadoria compartilhada pode ser entendida como um processo em que diversos atores dialogam e participam de encontros para estabelecer o fio condutor da exposição e definir os textos e os materiais a serem expostos (LEITZKE, 2012). Já para Dutra (2014), o termo pode ser entendido como uma prática que articula a dimensão educativa de uma exposição à atividade do curador como parte de uma rede de agentes culturais, que orienta e propicia oportunidades de construir pensamentos de forma coletiva - como a participação do público na escolha de itens para uma exposição. Se relacionado a um processo curatorial de exposições que procura incluir agentes nas instituições museológicas enquanto coautores, a curadoria compartilhada assume “um tipo de escrita produzida por uma autoridade polifônica, criando uma narrativa curatorial em que diferentes agentes participam” (VIEIRA, 2018, p. 124). É tida ainda como uma prática coletiva entre discentes e docentes em artes, a fim de desconstruir estereótipos e noções hegemônicas (SARDELICH, 2019).

- **Curadoria participativa**

Em uma das acepções encontradas, curadoria participativa aparece como um processo de negociação das hierarquias institucionais e profissionais. Na realização de exposições, consiste na troca entre arquitetos e *designers*, bem como com os participantes e os próprios pesquisadores, com o intuito de que as decisões sejam tomadas em conjunto por meio de “votações” em que a opinião da maioria e não da curadoria seja a eleita (BAKER, 2018).

- **Curadoria pública**

Curadoria pública é um processo curatorial vinculado às possibilidades de customização do meio digital, que procura potencializar o envolvimento do público, confundindo as fronteiras entre curador e público. Pode ser entendido como um processo de recriação que envolve a audiência e que surge no intuito de

alimentar a rede engajada em termos de sua recepção (PAUL, 2005). É também um modelo de reconfiguração dos papéis de curador, artista, público e museu proporcionado pelas novas mídias por meio de formas de colaboração em que o público dá contribuições por meio de *sites* ou no espaço da galeria (PAUL, 2007). A versão do termo em inglês, *public curation*, abarca uma mudança dos museus como provedores de conteúdo e criadores de experiências para o papel de facilitadores de experiências em torno do conteúdo, tendo em vista que o público está cada vez mais e colaborativamente envolvido na formação de produtos de museu por meio do *design* participativo dirigido pelo usuário (SATWICZ; MORRISSEY, 2011).

- **Polifonia curatorial**

Atribui-se a noção de polifonia curatorial ao resultado de um processo de seleção curatorial realizado por diversos profissionais considerados importantes em suas comunidades ou áreas de atuação. Assim, exige a formação de um grupo composto por acadêmicos, líderes tribais, linguistas, conselheiros etc. que trabalharão juntos em projetos curatoriais ou expositivos (BERTOLOSSI, 2010).

- **Cocuradoria em rede**

Cocuradoria em rede é uma prática e um modelo de divulgação em arquivos e museus usando a mídia social e outras tecnologias da *Web 2.0*, como as redes sociais, para curar coleções de patrimônio digital. Segundo Sabharwal (2012), essa prática permite a produção de narrativas digitais de autoria coletiva de vários participantes em uma rede, considerando perspectivas subjetivas, questões de gosto, interpretação e a dispersão dos participantes pelas diferentes mídias digitais.

Diante das noções apresentadas, podemos extrair algumas considerações a respeito das abordagens curatoriais contemporâneas.

Em primeiro lugar, certificamos que o termo é polissêmico, por carregar consigo uma série de outras ideias paralelas e semelhantes, como “exposição compartilhada”,

“museologia compartilhada”¹⁹³ etc. A isso acrescenta-se o fato de ser um termo bastante recente e, de algum modo, ainda em definição, o que torna mais difícil delimitar seus sentidos. Por isso, a expectativa aqui é identificar possíveis nuances e os contornos desse novo termo, analisando tendências e possibilidades de definição. Para isso, vale perguntar: toda experiência de curadoria compartilhada comunga dos mesmos pressupostos? Falar em curadoria compartilhada é a mesma coisa que falar em curadoria colaborativa ou curadoria participativa? Seria possível estabelecer níveis de compartilhamento, com experiências mais abertas e outras menos? E, ainda, seria factível falar em tipos de curadoria compartilhada, compatíveis com supostos diferentes níveis de compartilhamento? Tais questionamentos auxiliam-nos a mostrar que estamos no plano da curadoria muito mais orientada para o processo do que para o objetivo, muito mais para dinâmicas baseadas no tempo, na interação e na variação de sua forma do que para um objeto fixo.

Em segundo lugar, a partir das definições dos diferentes conceitos relacionados à curadoria, alguns possíveis entendimentos e agrupamentos de ideias parecem aflorar, como o de curador/a como um instrumento de diálogo e interação, ou seja, de mediação. Ele diz respeito ao relacionamento da instituição com a sociedade e, portanto, às diversas maneiras possíveis de se relacionar com os públicos, dando a ver diferentes graus de agência dos grupos participantes nas esferas expositivas. Nessa perspectiva, é possível compreender que a curadoria compartilhada é uma forma de viabilizar para as comunidades maior acesso às coleções de instituições artísticas e culturais, museais e convidá-las para conversas sustentadas com suas respectivas equipes.

Uma das formas pelas quais a ideia da curadoria como instrumento de diálogo e mediação faz-se presente é a maneira, ou os modos, de participação dos públicos, entendida também como um exemplo de “cocuradoria”. Essa participação dos públicos pode se dar na ação ativa dele no processo de seleção de objetos da coleção para uma exposição, ou ainda na própria configuração espacial da exposição. Com isso, é possível

¹⁹³ A perspectiva de uma museologia compartilhada aproxima-se desta discussão na medida em que várias instituições brasileiras estão recriando suas propostas curatoriais, e mesmo a nova definição de museu aprovada em agosto de 2022 pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) inclui noções como “participação da comunidade” e “partilha de conhecimento”. Além das instituições apresentadas nas notas anteriores, vale citar processos de transformação no Museu Histórico Nacional (RJ) e Museu de Arqueologia e Etnografia da USP, conforme matéria disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/museus-brasileiros-recriam-propostas-curatoriais/>. Acesso em: 11 jan. 2023.

ressignificar a ideia de curadoria enquanto modificação da hierarquia espacial conferida pelo acesso privilegiado às instalações de guarda e documentação, configurando-se, nesse sentido, como uma das vias de desestabilização ou deslocamento da autoridade curatorial.

Outro modo de curadoria como instrumento de mediação acontece pela ampla utilização do contexto virtual, por meio de plataformas digitais e outros recursos. A participação dos públicos aqui é tida como “coprodução” (OSTROM, 1997) e sua faceta específica do diálogo e interação requeridos é a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Muitos casos que foram identificados na pesquisa sobre experiências práticas, por exemplo, trazem a preocupação das instituições em maximizar o acesso público *on-line* aos acervos, como a “cocuradoria em rede” (SABHARWAL, 2012), que focaliza o modelo 2.0, ou seja, das mídias sociais e de como podem ser integradas tanto à divulgação das atividades do museu quanto efetivamente à utilização das redes sociais para que o público passe a ser provedor de conteúdo e criação de experiências, com a “curadoria pública” (SATWICZ; MORRISSEY, 2011).

Em terceiro lugar, além da polissemia, a curadoria também apresenta aspectos de polifonia, relacionado ao processo de desenvolvimento de narrativas. Nessa acepção, ela pode ser entendida como um tipo de escrita produzida por uma autoridade polifônica, criando uma narrativa curatorial em que diferentes agentes participam. Aqui o foco é menos na responsabilidade do museu em iniciar o processo e mais no *como* esse processo se dá, ainda que se possa dizer que os dois aspectos - responsabilidade social e diálogo - caminhem lado a lado. Essa acepção aparece na literatura consultada também como curadoria colaborativa, na medida em que o responsável pela experiência curatorial a realiza conjuntamente com outros participantes, ampliando a autoria dela.

Os processos de colaboração na produção de exposições e na gestão de coleções relacionam-se a uma gama de respostas acerca da dinâmica de participação dos agentes envolvidos e varia entre uma proposta de horizontalidade e o reconhecimento das hierarquias, mesmo que minimizadas, da participação curatorial. Por um lado, aponta-se que o desafio está em estabelecer uma relação entre os agentes institucionais e diferentes grupos sociais marcados pela horizontalidade, em que todos atuem no processo com o mesmo peso de decisão, ou, pelo menos, uma tentativa de “estabelecer posições mais equilibradas entre os interlocutores participantes”, entendimento contido na noção de “exposição compartilhada”. Por outro lado, nota-se como as possibilidades e tentativas

de se alcançar a referida horizontalidade dependem da orientação ou gestão de um curador líder (DUTRA, 2014). Nesses “processos de renegociações” (“museologia compartilhada”), verifica-se que quando as várias partes envolvidas na ação alcançam um acordo sobre *como* suas ações serão reconhecidas de maneira equivalente, fazem da curadoria compartilhada um processo narrativo de coautoria.

E, em quarto lugar, é possível ressaltar a curadoria como mediação institucional propriamente dita. Nessa perspectiva, a atividade curatorial refere-se a uma atuação institucional que prevê novas redes de contato para construção de narrativas expositivas. Contudo, ainda há a figura do curador, que, apesar da proposição de que ele atue como mediador, não rompe totalmente com uma perspectiva mais tradicional sobre o que é fazer curadoria. Assim, é possível entender que haja uma proposta de abertura ou de compartilhamento, mas que ela não se baseia em uma horizontalização absoluta entre conhecimentos de profissionais de uma instituição museológica e conhecimentos trazidos pela sociedade.

Os quatro apontamentos realizados anteriormente permitem-nos refletir mais propriamente a respeito dos graus de abertura tecnológica e de agência entre a curadoria e a arte das novas mídias. Considerando também o exposto, é importante pensar que, apesar de serem muitos os entendimentos sobre curadoria compartilhada e as fronteiras entre essas acepções serem fluidas e nem sempre muito precisas, a aposta aqui é que se trata de uma noção que não deve ser lida como sinônimo de curadoria participativa ou colaborativa. Isso porque, embora o compartilhamento envolva processos de participação e colaboração, o inverso não necessariamente ocorre: *participar e colaborar nem sempre é compartilhar*.

Participar geralmente abarca uma situação na qual um museu decide abrir algum processo específico - geralmente, concentrado em atividades expositivas - para que as pessoas contribuam pontualmente sobre algum aspecto. Nesse ponto de vista, a instituição-museu ainda permanece detentora das decisões finais relativas aos processos. Do mesmo modo, a ideia de colaborar caminha nessa perspectiva, como uma contribuição mais pontual das equipes, dos públicos de visitantes ou de parcelas da sociedade em geral. Semelhante à curadoria participativa, a curadoria colaborativa tem também como ponto principal de contribuição, em geral, exposições temporárias ou, ainda e eventualmente, alguma intervenção específica em uma exposição de longa duração. Diferencia-se da

primeira, no entanto, por ser um termo que se encontra mais associado ao ambiente interno das instituições, ou seja, trata-se de uma forma de curadoria que se caracteriza principalmente pela troca entre profissionais do mesmo museu na realização de uma mostra ou entre museus, por meio de seus profissionais.

Vale ressaltar que tais abordagens - participativa e colaborativa - têm sua validade e importância. Ambas constituem, de certa forma, movimentos que permitem o questionamento, ainda que gradual, da autoridade da voz institucional. Inauguram ou viabilizam, desse modo, caminhos para que uma abertura maior a outras visões e perspectivas aconteçam no âmbito das instituições que as realizam, caso assim seja possível. Isso porque algo fundamental de se salientar nesses movimentos é que realizar curadorias mais abertas, isto é, com o envolvimento de mais sujeitos do que os habituais, seja em que grau for, implica que o museu conheça as suas limitações institucionais e a sua capacidade de realização, sob o risco de iniciar processos sem respaldo e/ou gerar expectativas que serão frustradas.

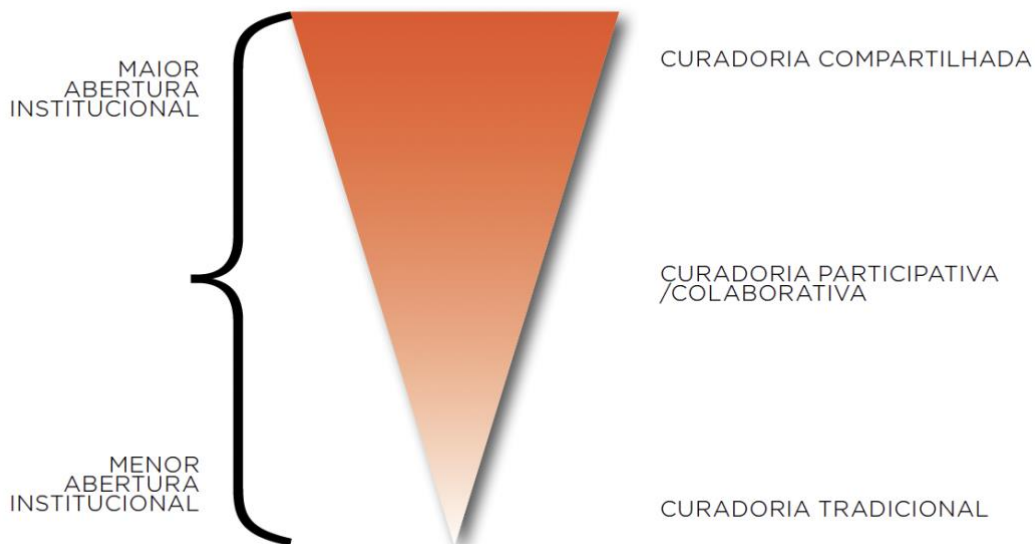
Assim, repensar os modos de fazer curadoria envolve processos de autoconhecimento e autoavaliação institucional e, sobretudo, diz respeito a escolhas e decisões estratégicas: o que faz mais sentido, considerando a missão e objetivos do museu? O que é prioridade no curto, médio e longo prazo? Quais são as expectativas das equipes, do público, dos parceiros, das instituições mantenedoras? O que é possível realizar considerando o desenho institucional? O que é necessário mudar para seguir nesse ou naquele caminho? São algumas das perguntas que os museus precisam se fazer.

Certamente, não há certo ou errado, isto é, uma instituição pode optar por um caminho mais conservador, se esse for aquele que ela tem melhores condições de trilhar no momento. Outra pode ser mais radicalmente aberta, mas apenas em uma ação ou etapa de uma iniciativa muito específica. Enfim, os formatos e modelos podem ser vários e, necessariamente, têm relação direta com seus contextos de realização, em seus potenciais e limites. Tais processos também, seja do tamanho que for, em geral, levam tempo e exigem amadurecimento institucional: com cada passo do tamanho de cada perna. Mas, uma primeira percepção, com base em tudo que foi visto até aqui, é que tais movimentos, quando se iniciam, podem até ser dolorosos e difíceis, mas costumam não ter volta, já que deslocam a instituição de seu lugar de conforto e enriquecem as suas possibilidades e sentidos de existência.

Diferentemente de ações apenas colaborativas e/ou participativas, quando se fala em curadoria compartilhada, em seu sentido mais pleno e potente, a compreensão que parece a mais interessante e fundamental a ser explorada é a do compartilhamento, amplo e (quase?) irrestrito, das decisões naquele processo que foi instaurado. Trata-se, portanto, de um compartilhamento de poder que se deseja, *a priori*, e essencialmente, equitativo. Sem dúvida, por isso, é um tipo de iniciativa que exige um comprometimento muito maior por parte da instituição. Demanda que ela esteja pronta para ceder sua autoridade durante o processo que tenha escolhido abrir, seja a elaboração de uma exposição ou mesmo uma ação de pesquisa e seleção de acervos.

Comparativamente a outras formas de curadoria, se um espectro de compartilhamento pudesse ser desenhado, os processos de curadoria compartilhada estariam provavelmente no extremo da maior abertura institucional. A tentativa de representar visualmente esses graus de amplitude ou intensidade de compartilhamento pode ser observada na figura a seguir.

Figura 14: Espectro de compartilhamento de curadoria, 2020



Fonte: Elaboração Tomara! Educação e Cultura, 2020.

Como ilustrado na figura anterior, a extremidade de maior abertura do triângulo seria a dos processos curatoriais que não necessariamente ficariam restritos à elaboração de exposições temporárias ou de longa duração, mas poderiam também englobar ações das mais variadas dentro do espectro curatorial, de ressignificação de acervos até desenvolvimento de novas coleções, de atividades de comunicação institucional à programação de programas públicos. A abertura, nesse ponto, seria praticamente total e a curadoria enquanto posição de protagonismo ou poder abdica de seu lugar de autoridade única ou preponderante e constrói a ação com um ou mais parceiros que reconhece como iguais. A horizontalidade nos processos decisórios é a tônica, e a voz que tem a prioridade não é a institucional, mas sim a comunitária.

Por sua vez, processos de curadoria participativa ou colaborativa estariam em um ponto mais ao meio do triângulo, significando uma abertura pontual da autoridade curatorial frente aos demais agentes em disputa. As atividades, de modo geral, que são alvo desse tipo de ação, giram em torno da elaboração de exposições temporárias. Tais processos aparecem, sobremaneira, como um processo de negociação das hierarquias institucionais e profissionais, tendo em vista que as decisões são tomadas coletivamente: arquitetos, *designers*, participantes, pesquisadores etc.

E, na ponta mais estreita do espectro, estaria a curadoria tradicional, entendida tanto como curadoria de coleções como curadoria de exposições. Por seu aspecto mais interno, traz pouco ou nenhum tipo de abertura ao diálogo entre museu e comunidade, privilegiando soluções e metodologias tradicionais já em uso por tais instituições.

Considerando as nuances do espectro curatorial destrinchado, caberia elaborar as maneiras *como* as produções artísticas podem migrar de uma situação em que as operações e comportamentos curatoriais são mais tradicionais (e muitas vezes é o que pode ser feito e até o melhor que pode ser feito dentro de certos limites) para outras formas de curatorias, mais colaborativas, participativas ou mesmo compartilhadas, se assim o desejar e puder. Além dos níveis de colaboração e participação envolvidos na agência das práticas curatoriais, outro aspecto relacionado ao contato entre curador e artista é o que levou a prática curatorial a experienciar diferentes momentos de um processo de profissionalização e especialização dentro do sistema de arte, que abriu espaço também para o cotejamento de sua posição frente aos outros agentes desse mesmo sistema.

Conforme o posicionamento de Obrist (2008), o curador não é apenas o que se expõe, como se expõe, mas é o resultado de um conjunto de atividades desempenhadas pelo curador: preservar, selecionar e estabelecer ligações entre a história, evidenciando diferentes graus de especialização da prática curatorial.¹⁹⁴ Essa ampliação das funções e, por conseguinte, do papel e da imagem do curador, possibilita-nos mais uma vez trabalhar o conceito de rede. Assim, cabe retomar o trabalho de Carvalho (2014), quando aponta que “além da pesquisa e do estudo da história da arte, a atividade cotidiana do curador demanda conhecer e acompanhar a programação de todo o circuito de artes visuais de sua região de atuação” (CARVALHO, 2014, p. 19).

Ainda em relação aos tópicos de participação nos processos comunicativos em arte, Popper (2007) chama a atenção para a produção de começo dos anos 2000 – que concerne ao escopo temporal desta pesquisa –, mencionando a produção artística de Margot Lovejoy. O autor aponta que, “quando a tecnologia tornou-se mais avançada, que foi possível [a Lovejoy] desenvolver em completo um sistema compreensível para o engajamento de contribuidores – um sistema que poderia dinamicamente envolver e responder através da colaboração” (POPPER, 2007, p. 327). Com esse exemplo, Popper (2007) visa a discorrer sobre os “sistemas baseados em comunidades [que] utilizam processos de troca, aprendizado e adaptação, e são construídos pela premissa de que o sentido em um trabalho de arte é dependente da troca e comunicação entre indivíduos e grupos” (POPPER, 2007, p. 328) e que proveem de um contexto para os participantes refletirem seus entendimentos pessoais sobre os próprios contextos social e político.

Nos termos de Paul (2006), essa questão é posta no sentido de demonstrar uma trajetória presente nos projetos de curadoria do digital, que parte de uma voz curatorial única e vai em direção a múltiplos curadores convidados, que operam ou sob um guarda-chuva organizacional, ou visando a interesses e horizontes comuns. Essas múltiplas vozes potencializam os graus de agência dos participantes e, segundo a autora (PAUL, 2006),

¹⁹⁴ Podemos ainda indicar outras demandas, segundo Reinaldim (2015, p. 26): “investigar, organizar, inventariar, conservar obras e coleções; administrar acervos, instituições e projetos; organizar e supervisionar exposições permanentes e temporárias; conhecer e divulgar coleções, obras e artistas; produzir conhecimento e documentação por meio de exposições, ensaios, edição de livros e catálogos; organizar e participar de conferências, ciclos de ideias, cursos sobre arte e cultura; mediar e contribuir para a formação de público; etc. Em cada uma dessas atividades, o curador age, agencia, desempenha relações sociais, de modo a ampliar e compartilhar um conjunto de conteúdos simbólicos, a partir da dimensão e do alcance público de suas proposições”.

as diferenças centrais entre os níveis de controle e agência nas mídias analógicas e digitais residem justamente na natureza e especificidades da própria tecnologia.

Com relação ao seu *modus operandi*, a curadoria serve-se de princípios estruturadores, como as práticas que relacionam diversas obras entre si (em oposição à obra enquanto trabalho isolado), o espraiamento das possibilidades curatoriais em um alcance de suas potencialidades criativas, aproximando o curador e o artista, ou *artista como curador*, seja ainda realizando intervenções curatoriais que decodificam a produção artística para o público. Por exemplo, ao apresentar as considerações que Czegledy (2012) traz do ponto de vista do processo criativo acerca de alguns modelos de curadoria digital dos quais participou, ela afirma:

Eu me vejo como uma ponte entre os artistas e o público. Sei muito mais sobre a tecnologia e sua teoria aplicada à arte - assim como à história da arte - do que o visitante médio da exposição, mas quase sempre conheço menos do que o artista que estou apresentando - que se especializou nessa área específica por vários anos. O truque é levar essas duas partes a um nível em que ambas possam se comunicar através da obra de arte¹⁹⁵ (CZEGLEDY, 2012, p. 145).

Por essas razões trazidas tanto por Paul (2006) quanto por Czegledy (2012), não podemos considerar o espaço digital a partir de um ponto de vista puramente estético: o modelo do espaço digital é um paradigma operacional, que permite à prática curatorial executar ações no e por meio do digital, e não apenas enquanto uma instância visual para o digital. No caso do meio digital, o enfoque se dá na modularidade e na variabilidade, que garante espaço para o projeto em si ser expandido no decorrer de sua realização.

Dessa maneira, os aspectos anteriormente elencados indicam um caminho maior e mais complexo de investigação, o qual deve ser mais bem articulado. Eles evidenciam como as mudanças nos perfis e nas práticas curatoriais tornam-se mais óbvios em projetos curatoriais, que se desdobram, por natureza, em uma rede contextual de ligações, que já

¹⁹⁵ No original, “I see myself as a bridge between the artists and the audience. I know much more about technology and its theory as applied to art -as well as art history- than the average exhibition visitor, but I almost always know less than the artist I am presenting -who has specialized in that one specific area for several years-. The trick is to bring these two parties to a level where they can both speak to each other through the artwork”.

foram consideradas como mapeamentos, mas, como veremos a seguir, enquadram-se mais na noção de curadoria.

2.5 Do mapeamento à curadoria: releituras de *East Art Map*

Como apresentado brevemente na introdução deste trabalho, *EAM* foi um instrumento de informação a respeito das artes visuais do Leste Europeu, com o objetivo de possibilitar caminhos e percursos narrativos de (re)construção e re/escritura das histórias das artes dos ex-países socialistas da Europa Oriental, Central e Sudeste entre 1945 e 2000. Essa iniciativa teve o intuito de oferecer ao público a oportunidade de conhecer e interagir com diversas facetas artísticas do recorte espaço-temporal assinalado, explorando a interface virtual e colaborando com o projeto por meio de sugestão de entrada de novos itens e objetos digitais. Sendo um instrumento de orientação e colaboração com todo e qualquer usuário do projeto, os dados coletados e sistematizados em informação para *EAM* serviram para a criação de outros projetos artísticos, como a *Bósnia and Herzegovina Artmap* e *Invisible Matter – EAM*. Trata-se de projetos que remixaram o repertório mapeado por *EAM*, ampliando e transformando o mapeamento inicial em novas proposições, visualizações e materiais.

Figura 15: Instalação de *East Art Map*, de Irwin, em Dortmund, Alemanha (2010)



Fonte: www.yumpu.com/en/document/view/51539224/irwin-katalog-pdf-galerija-ateljje-dado. Acesso em: 24 set. 2021.

Por ora, aproximamo-nos dos três projetos artísticos a fim de estabelecer cotejamentos entre eles e o recorte curatorial da pesquisa. Principalmente, para diferenciar esses projetos artísticos das outras abordagens às quais eles foram analisados em pesquisas anteriores, evidenciando assim a tomada de posição realizada, em nosso caso, com relação ao aporte curatorial digital de tais projetos. Como é possível notar, a noção de mapeamento é evidente não só no primeiro, mas em todos os três projetos artísticos. Ressaltou-se que a ideia de mapear, no sentido de identificar, reconhecer, sistematizar e conhecer os mais diversos campos, temas e assuntos foi (e ainda é) um procedimento muito utilizado nas artes das novas mídias, relacionado, por exemplo, às discussões a respeito de territórios, espaços e cartografias e os projetos *on-line*, criados para o ciberespaço. É evidente a proximidade entre essa noção e um dos produtos de extroversão de *East Art Map* foi a realização de *Mind the Map! History is not given*, um simpósio (2005) e uma publicação (2006) em que artistas, membros universitários parceiros da rede, jovens pesquisadores inscritos e pesquisadores convidados se reuniram para discutir novas perspectivas teóricas e práticas da produção artística e do conteúdo sobre arte dentro do campo cultural. Além disso, sintetizaram tais perspectivas sob o guarda-chuva do mapa, do mapeamento, relacionado à história.

Bulhões (2011) discute as relações entre a *Web* arte e as poéticas dos territórios, ao analisar uma série de trabalhos artísticos realizados para a Internet em que os territórios geográficos se manifestam no espaço virtual e “buscam estabelecer novas relações com determinados lugares, através de diferentes mecanismos disponíveis no ciberespaço” (BULHÕES, 2011, p. 87). Segundo a autora, esse fenômeno vincula-se à virada espacial das cartografias móveis, “seja pelo modo de vida cosmopolita, que se realiza por constantes deslocamentos, seja por um cotidiano marcado pela ação das mídias transnacionais” (BULHÕES, 2011, p. 82), desterritorializando localizações espaciais e noções tradicionais de pertencimento e rematerializando suas formas em visualizações de regiões via dispositivos locativos ou *sites* interativos com mapas, fotos e dados digitais disponibilizados *on-line*. Ou seja, o entendimento contemporâneo em torno da territorialidade liga-se aos “avanços das tecnologias numéricas [que] modificaram as formas de representação dos espaços geográficos, buscando dar conta das inúmeras diferenças e complexidades que se processam em termos de conhecimento” (BULHÕES, 2011, p. 84), conferindo-lhe novas dimensões e conexões entre indivíduos e territórios, como os fluxos e as transações.

O debate acerca do mapeamento da arte das novas mídias é ainda parte de outras interpretações. Por exemplo, Ernst (2004) sugere considerar uma separação entre o entendimento cultural de mapeamento, mais metafórico e ligado à cartografia, e o entendimento tecnológico e matemático do termo, que torna mapear como rastrear um conteúdo em outro, uma mídia em outra. Para ele, “em operações digitais, ‘espaço’ não é nada mais do que uma metáfora”¹⁹⁶ (ERNST, 2004, s.p) e que, enquanto tal, a “metáfora do mapeamento é sedutora, mas errônea quando se trata de informática”¹⁹⁷ (ERNST, 2004, s.p.). Em relação à aproximação com a informática, ele indica porque a noção de espaço embutida no ciberespaço é muito mais da ordem topológica do que espacial, ou, em seus termos, “ciberespaço não é cartográfico, mas matemático”¹⁹⁸ (ERNST, 2004, s.p.). Como veremos a seguir, Hand (2018) dará sequência a tal entendimento, no sentido de uma atualização ocorrida com o termo ciberespaço na atualidade, justamente não mais ligado a um ambiente cultural autônomo que transcende materialidades e restrições espaço-temporais, e sim vinculado à dinâmica de circulação de dados das redes de computadores em específico e da própria lógica de produção, consumo e transferência de capital.

Continuando com Ernst (2004), o autor coloca a existência de “uma diferença fundamental entre a representação do espaço geográfico e a visualização espacial de dados (assim como o sistema de informação da ‘rede de arte mídia’ e a arte baseada na net ela mesma)”¹⁹⁹ (ERNST, 2004, s.p.)²⁰⁰. No primeiro caso, a representação do espaço geográfico é uma redução de experiências de outras naturezas, sintetizadas enquanto uma metáfora visual da complexidade dos dados e da informação; já no segundo caso, o mapeamento se dá como uma topologia matemática (ou ainda como teorização midiática do espaço), em termos relacionais e não representativos. Desta forma, o “‘mapeamento’ portanto deveria ser tido em seu senso matemático, topológico, a fim de não confundir

¹⁹⁶ No original, “In digital operations, «space» is nothing but a metaphor”.

¹⁹⁷ No original, “The mapping metaphor is seductive but misleading when it comes to computing”.

¹⁹⁸ No original, “Cyberspace is not cartographic but mathematical”.

¹⁹⁹ No original, “In fact there is a fundamental difference between the representation of geographic space and the spatial visualization of data (just like between the ‘Media Art Net’ information system and genuine Net-based art)”.

²⁰⁰ Essa diferenciação não deixa de ressoar a terminologia usada por Paul (2003) entre fazer uso da arte digital como ferramenta e como meio artístico.

operações do imaginário (icônico) com as do simbólico (indicial) em conjuntos cibernéticos e redes físicas”²⁰¹ (ERNST, 2004, s.p.).

Esse direcionamento permite-nos retomar um dos aspectos centrais da arte digital e da informática em rede, que é a sua operacionalidade dinâmica. E, nesse sentido, podemos aproximar as considerações de Ernst (2004) com as de Manovich (2004) no que diz respeito à noção de mapeamento e sua relação com a visualização.

Manovich (2004) interessa-se por discutir o potencial revolucionário das mídias artísticas no âmbito da cultura eletrônica digital e sua capacidade de gerar diferentes possibilidades de visualização e de mapeamento de dados. Segundo o autor, a visualização é uma noção que pode ser usada para “situações em que dados quantitativos que pela própria natureza não são visuais [...] são transformados numa representação visual” (MANOVICH, 2004, p. 135), enquanto “mapeamento [*mapping*] está intimamente relacionado com visualização, mas faz sentido separá-los. Ao representar todos os dados utilizando-se o mesmo código numérico, os computadores facilitam o mapeamento de uma representação em outra” (MANOVICH, 2004, p. 135). Tal relação de intimidade entre visualização e mapeamento faz com que o autor indique que “a visualização então pode ser concebida como um subconjunto de mapeamento no qual um conjunto de dados é mapeado numa imagem” (MANOVICH, 2004, p. 136).

Com o raciocínio de Manovich (2004) de que “mapear um conjunto de dados num outro, ou uma mídia em outra, é uma das operações mais comuns na cultura eletrônica e é também comum na nova arte mídia” (MANOVICH, 2004, p. 138), podemos retornar a Ernst (2004). Em referência à própria arqueologia da mídia, temos que “o ciberespaço não é sobre imagens, sons e textos, mas sobre bits”²⁰² (s.p.).

Em mídias eletrônicas, digitais, mapear significa um movimento dinâmico “em voo” como uma nova qualidade. Mapas clássicos não são nem interativos nem baseados no tempo (*feedback*). A ordem espacial, arquivística, pode ser acompanhada por “tempo de mapeamento”, ou seja, mapeamento temporal, dinâmico, operações processuais, as quais distinguem os trabalhos de arte tradicionais dos eletrônicos. Mapas estáticos diferem-se dos mapas dinâmicos no espaço virtual, desde que

²⁰¹ No original, “«Mapping» therefore should be taken in its mathematical, topological sense, in order not to confuse imaginary (iconic) with symbolic (indexical) operations in cybernetic aggregates and physical networks”.

²⁰² No original, “cyberspace is not about images, sounds or texts, but about bits”.

os mapas dinâmicos podem ser automaticamente atualizados (verdadeiramente mapas “datados”)²⁰³ (ERNST, 2004, s.p.).

Como veremos na análise, os três projetos correspondem a um espectro entre a noção cartográfica e topológica do mapeamento no ciberespaço. *BH.art.map*, embora advenha do *EAM*, é o projeto que aplica mais claramente a noção cartográfica do mapeamento, ou seja, a estrutura de pesquisa e dados aplicados neles são dispostos sobre a representação gráfica da Bósnia e Herzegovina. Já *EAM*, propriamente, evidencia superficialmente que ele considera a produção artística de países de determinada geografia, mas no momento de representar tal recorte em sua página, escolhe um diagrama no formato de um cubo, do qual três faces são utilizadas para dispor das variáveis de pesquisa (a divisão das *tags* em países, eixos temporais e entre a visualização de dados e dos movimentos artísticos). No caso do *IM-EAM*, apenas uma pequena parte dentro do conjunto de diagramas criados para dar imagem ao mapeamento realizado tem aspectos cartográficos, remontando ao formato e contorno do mapa mundi; o restante é constituído por representações topológicas, que descrevem relações de poder entre os elementos investigados.

Nesse sentido, a proposta para analisar os projetos selecionados segundo uma transformação curatorial que remixa dados artísticos do Leste europeu, ao invés de entendê-los como tipos de mapeamentos artísticos, torna-se mais clara. Pode-se entender também essa passagem como uma incorporação do mapeamento como uma parte ou uma etapa da transformação curatorial ou, ainda, do que chamaremos de ciclo de vida curatorial; ou seja, mapeamentos tornaram-se um uso da curadoria. Por conta disso, a fim de defendermos o argumento da passagem do mapeamento à curadoria, levamos em conta as considerações de Hand (2018) a respeito do que chama de queda do ciberespaço e o crescimento dos dados.

De maneira geral, Hand (2018) considera a noção de ciberespaço em seu caminho trilhado como uma metáfora para conceituar as relações entre tecnologias de mídia digital e cultura. O objetivo é, conforme nos diz o autor, “apontar como o próprio termo

²⁰³ No original, “In electronic, digital media, mapping means dynamic movement ‘in flight’ as a new quality. Classical maps are neither interactive nor time-critical (feedback). The spatial, that is archival, order might thus be accompanied by ‘mapping time’ i.e. mapping temporal, dynamic, processual operations, which distinguish traditional from electronic works of art. Static maps differ from dynamic maps in virtual space, since dynamic maps can be automatically updated (truly ‘dated’ maps)”.

ciberespaço se transformou e o que isso pode nos dizer sobre a teorização das relações que constituem a Internet, as mídias sociais e as tecnologias associadas”²⁰⁴ (HAND, 2018, p. 1). Essa transformação ocorrida com a metáfora do ciberespaço, continua o autor, está presente na própria etimologia da palavra: se ciberespaço, inicialmente, referia-se às ações de “dirigir” ou “navegar”, entendidas enquanto maneiras de “surfear” e “mapear”, as mudanças substanciais no âmbito das mídias digitais e de questões epistemológicas e metodológicas da pesquisa digital fizeram com que o ciberespaço hoje se refira muito mais a problemas relacionados com “a nuvem”. Diante da grande dimensão que seria revisar todos os sentidos – tarefa semelhante à impossibilidade de abarcar de maneira totalizante a noção de curadoria – Hand (2018) propõe condensar as dominantes de entendimento no percurso do ciberespaço em três variantes heurísticas que foram periodicamente dominantes em algum momento: i) a noção de ciberespaço como uma autonomia cultural imaterial; ii) a noção de ciberespaço como um mito central da cultura ocidental e, por último, iii) o ciberespaço como práticas cotidianas materiais centradas em dados.

A respeito da primeira variante, a noção de ciberespaço como uma autonomia cultural imaterial, Hand (2018) aponta como a metáfora do ciberespaço referia-se a um ambiente cultural autônomo durante o final dos anos 1980 e início dos anos 1990, quando era tida como se “o ciberespaço transcendesse as materialidades e restrições espaço-temporais das culturas delimitadas”²⁰⁵ (p. 2), envolvendo, em certa medida, também uma rejeição específica da corporeidade. Tal concepção envolveria entender identidades e comunidades virtuais como desencaixadas, descorporificadas. Em termos gerais, o autor indica como “teorizar o ciberespaço como uma zona de autonomia cultural tem impactado o modo como pensamos sobre a tecnologia e a cultura digital como “menos materiais” ou mesmo imaterial como uma “nuvem”²⁰⁶ (HAND, 2018, p. 5).

Essa desintegração como ciberespaço é também terreno para que a segunda variante apareça em termos dialéticos, no sentido de que o ciberespaço como autonomia cultural equivaleria também a um espetáculo e mercadoria. A simples produção do

²⁰⁴ No original, “I will point to how the term cyberspace itself has morphed and what this can tell us about theorizing the relations that constitute the Internet, social media, and associated technologies”.

²⁰⁵ No original, “cyberspace transcends the materialities and spatiotemporal constraints of bounded cultures.”

²⁰⁶ No original, “theorizing cyberspace as a zone of cultural autonomy has been its impact upon how we think about digital technology and culture as “less material” or even immaterial as a “cloud”.

ciberespaço como a proliferação de novos mercados – e os esforços que a acompanham para regular e monitorar o tráfego da Internet e fazer cumprir as leis de propriedade intelectual – representa um alinhamento perfeito entre tecnologia, capital e cultura. Trata-se do que Hand (2018) chama de mito central da cultura ocidental, pois diz respeito à correlação entre o aparente imaterialismo do ciberespaço e da nuvem, ao lado da suposição de uma espécie de separatismo cultural. O autor recorre a Hu (2015, p. 11) para declarar que: “ao produzir uma relação aparentemente instantânea e não mediada entre usuário e *site*, nossa imaginação de uma ‘nuvem’ virtual desloca a infraestrutura do trabalho dentro das redes digitais”²⁰⁷, ou seja, evidencia que os debates sobre ciberespaço e comunidade giravam em torno da transcendência utópica ou simulação distópica, ambas mantendo a autonomia do ciberespaço como espaço cultural por direito próprio.

Ao diferenciar-se do diálogo maniqueísta entre a primeira e a segunda variante, Hand (2018) mostra como uma terceira variante em que:

[...] a atividade da Internet estava envolta em práticas mais amplas de formação e manutenção de redes [em que] a textura da vida cotidiana e a integração das práticas de comunicação em rede, todas essas abordagens bastante diferentes questionaram a concepção de ‘ciberespaço’ como uma maneira útil, precisa ou generativa de pesquisar formas e práticas culturais²⁰⁸ (HAND, 2018, p. 7-8).

Essa terceira variante repensa a cultura em termos de circulação de dados, ou seja, considerando a dinâmica dos usos, terá diferentes tipos de impactos sobre as trajetórias de produção e consumo, de modo a gerar materialização, visualização e datificação proliferante da cultura.

Assim, segundo Hand (2018), “as práticas emergentes de contínua presença visual e arquivamento que esses dispositivos técnicos possibilitam – e são eles próprios

²⁰⁷ No original, “by producing a seemingly instant, unmediated relationship between user and website, our imagination of a virtual ‘cloud’ displaces the infrastructure of labor within digital networks.”

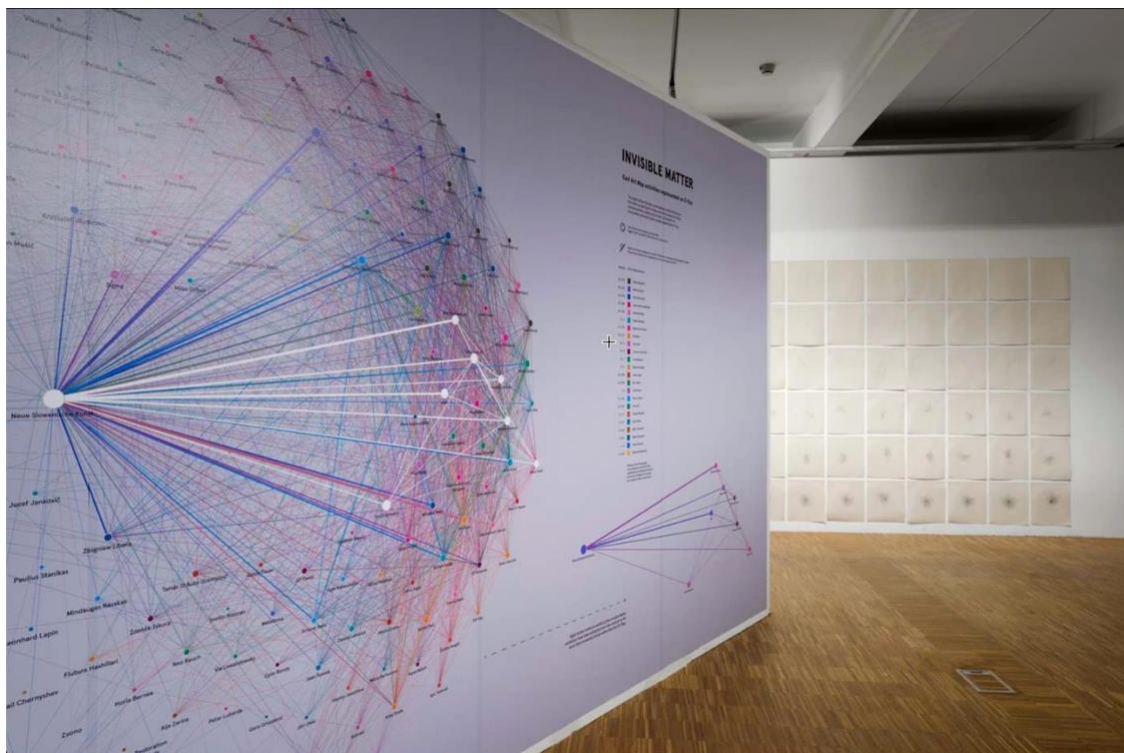
²⁰⁸ No original, “in which Internet activity was enveloped in wider practices of network formation and maintenance. In accounting for the material bases of power, the texture of everyday life, and the integration of networked communication practices, all these rather different approaches questioned the conception of “cyberspace” as a useful, accurate or generative way of researching cultural forms and practices.”

envolvidos – são bem diferentes dos tipos anteriores de “vida virtual” discutidos”²⁰⁹ (HAND, 2018, p. 11). Tais práticas disponibilizam dados para diversos agentes, tanto individuais quanto institucionais, de modo que as práticas cotidianas estão sujeitas a monitoramento, coleta de dados e análise, enquanto datificação. Nesse ponto, podemos recordar do posicionamento de Manovich (2004) acerca da visualização dinâmica de dados como uma das mais genuínas e novas formas culturais proporcionadas pela informática, assim como dar contornos ao que Bhaskar (2020) relaciona com a expansão e a sobrecarga de informação e com os princípios operacionais de *seleção* e *arranjo* elaborados.

Ao relacionar as três variantes propostas por Hand (2018) e os três projetos aqui analisados, percebemos contextual e operacionalmente – tecnoculturalmente – que o *EAM* é um projeto que habita de modo confortável o ambiente teórico do ciberespaço, com suas preocupações territoriais, topológicas e hipermediáticas, assim como suas intenções de conceber a criação de redes de participação e trocas profissionais nas artes. Já no caso dos projetos *BH.art.map* e principalmente *IM-EAM*, mais recentes, direcionamo-nos para um montante quantitativo e de uma variedade qualitativa de dados e informações digitalizadas bem maiores do que *EAM*, dispersas na Internet; e o envolvimento com esses dados se dá já no plano não só da sistematização, mas da sua tabulação e análise, fenômeno visível especialmente em *IM-EAM* (como podemos visualizar na imagem a seguir).

²⁰⁹ No original, “The emerging practices of continual visual presencing and archiving that these technical devices make possible – and are themselves enfolded within – are quite different from earlier kinds of “virtual life” discussed above.”

Figura 16: Instalação Fokus Grupa, *Invisible Matter - East Art Map* na exposição no Centro Cultural Tobačna 001, em Ljubljana, Eslovênia, em 2018



Fonte: <https://mgml.si/en/center-tobacco/exhibitions/260/fokus-grupa/>. Acesso em: 11 out. 2021.

Para dar continuidade a essa proposta de interpretar o conjunto de projetos escolhidos para além da noção de mapeamento, pelo menos em seu sentido estritamente cartográfico e representacional – o que chamamos de *Map, map, map* – traremos um exemplo pontual relacionado a *East Art Map*. Em 2012, esse projeto artístico de Irwin foi apresentado na forma de uma exposição realizada na galeria Calvert 22, e também do simpósio IRWIN/ Neue Slowenische Kunst, ocorrido na University College London, Inglaterra. O evento contou com a participação de palestrantes e pesquisadores que analisaram o legado do projeto tanto em sua esfera artística quanto curatorial. Na ocasião, o projeto *East Art Map* foi discutido em relação a três diferentes estratégias identificadas nele: i) a estratégia de auto-historização, ii) a estratégia de autoarquivamento e iii) a estratégia de reencenação.

Para apresentar as formas por meio das quais o projeto foi discutido, e visando a uma comparação com a nossa proposta de investigação – a saber, pela tese de que o projeto se aproxima e pode ser analisado pelo ciclo da curadoria digital –, apresentaremos brevemente cada uma das estratégias indicadas.

2.5.1 EAM como auto-historização

A respeito da aproximação entre o *East Art Map* e a estratégia de auto-historização [*self-historicization*], tomamos a reflexão de Badovinac (2014). A autora leva em consideração tanto a trajetória do NSK no contexto cultural, desde os anos 1980, quanto a sua própria posição profissional enquanto curadora de uma instituição artística eslovena²¹⁰, para propor uma leitura do coletivo artístico pela noção de crítica institucional. Especialmente com relação ao trabalho do Irwin, Badovinac (2014) refere como um dos aspectos centrais do trabalho deles a ausência de um sistema de arte nos moldes como conhecemos, assinalando com isso que “um dos principais assuntos do trabalho de Irwin é historicizar a *Yugoslav and Eastern European art*”²¹¹ (BADOVINAC, 2014, p. 4), seja na instalação *Retroavantgarda*, desenvolvida por Irwin entre 1994 e 2000 (como na imagem a seguir), seja no projeto *East Art Map*, iniciado em 1999.

Figura 17: *Retroavantgarda*, mixed media, em duas versões: (no topo) a versão de 1996, com 120 x 200 cm; e na sequência, a versão de 2000, com 325 x 600 cm



²¹⁰ Badovinac foi diretora do Museu de Arte Moderna de Ljubljana, Eslovênia, entre 1993 e 2020. Em dezembro de 2020, a ascensão de um governo conservador na Eslovênia forçou-a a sair da instituição. Em 2022, ela tornou-se diretora do Museu de Arte Contemporânea de Zagreb, Croácia.

²¹¹ No original, “One of the main subjects in Irwin’s work is historicizing Yugoslav and Eastern European art.”



Fonte: <https://www.irwin-nsk.org/works-and-projects/retroavantgarda/>. Acesso em: 11 out. 2021.

Para Badovinac (2014), a linguagem da arte contemporânea foi uma ferramenta de legitimação utilizada pelos integrantes do Irwin para a construção de novas narrativas. Essa ferramenta assumiu uma dupla função de posicionamento: ela “se autopoicionava dentro da história simultaneamente enquanto um trabalho de arte independente e uma ferramenta pragmática de posicionamento”²¹² (BADOVINAC, 2014, p. 5). Por estar focado na contextualização do próprio trabalho em uma tradição local, esse princípio receberia o termo de auto-historização. Para a autora, o termo pode ser entendido como “um sistema informal de prática de historicização por artistas que, devida a ausência de qualquer história coletiva adequada, são compelidos a produzir seu próprio contexto histórico e interpretativo” (BADOVINAC, 2014, p. 5).²¹³ Ou seja, para ela, o Irwin performaria a função de historiadores de arte.

Tal aproximação entre a produção artística de Irwin e o papel do historiador de arte permite-nos discutir, de maneira mais geral, como os artistas estabeleceram suas produções no posicionamento de outros agentes do sistema da arte. Especificamente com

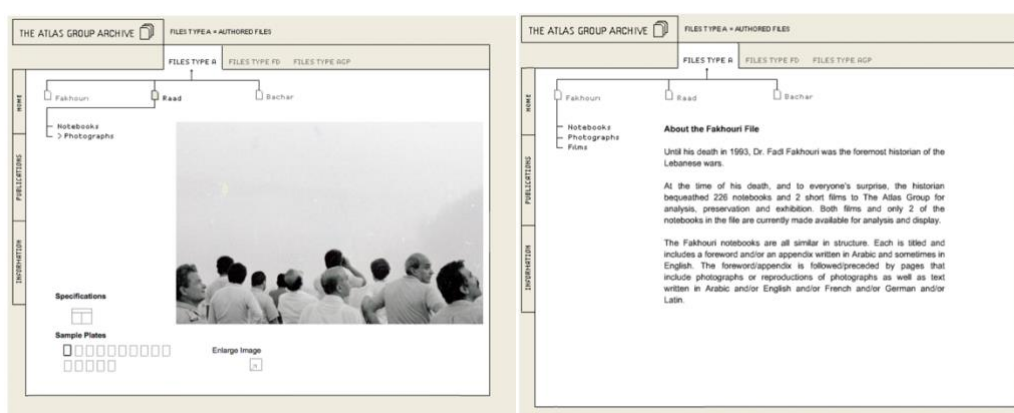
²¹² No original, “it positioned itself in history both as an independent artwork and as a pragmatic tool for positioning.”

²¹³ No original, “an informal system of historicization practiced by artists who, due to the absence of any suitable collective history, are themselves compelled to search for their own historical/interpretive context.” Badovinac (2014) estende o princípio de auto-historização do Irwin para o começo da atuação do grupo junto ao NSK. Na função de cronistas, eles “historicizaram o trabalho dos artistas companheiros dos outros grupos do NSK, o *Laibach Kunst* e o *Sisters of Scipion Nasica Theatre*, envolvendo e incorporando os motivos artísticos deles nas próprias pinturas” (p. 5).

relação ao historiador, a pesquisa de Santos (2018) sobre o *Projeto Grupo Atlas*, do artista libanês Walid Raad, auxilia-nos a compreender melhor essa estratégia artística.

A fim de realizar uma investigação entre as artes visuais e os conflitos políticos no cenário artístico contemporâneo, Santos (2018) elabora o conceito de *função-historiador*, identificando nele uma cisão entre um *sujeito-artista* e uma *posição-de-autoria artística*, visando com isso a evitar que a experiência do conflito pessoal do artista possa ser interpretada como um instrumento de explicação de sua prática artística.

Figura 18: Interface virtual do Projeto Grupo Atlas (1989-2004), de Walid Raad



Fonte: <http://www.theatlasgroup.org>. Acesso em: 15 ago. 2020.

Retomando o argumento de Badovinac (2014), acompanhado pela reflexão de Santos (2018), podemos verificar que a atividade de Irwin se aproximava da chamada *função-historiador*, principalmente nos projetos concebidos por eles entre os anos 1980 e o começo dos anos 1990. No decorrer da década de 1990 e, principalmente, nos anos 2000, é perceptível que o coletivo passou por sistemáticas transformações, de ordem compositiva e tecnocultural, que intencionou reverberar o contexto social e artístico da passagem do século 20 para o 21. Ainda atento ao aparato conceitual proposto por Santos (2018), talvez pudéssemos verificar na produção de Irwin que analisamos nesta pesquisa um posicionamento de *função-curador*, noção também utilizada por Osorio (2019) e desenvolvida neste capítulo.

Ressalta-se, pois, essa correlação entre auto-historização e a estratégia de prática curatorial que o Irwin desenvolveu até a realização de *East Art Map*, em 1999. Tal estratégia pode ser mais bem analisada por meio da reflexão realizada no evento *Art and*

Globalization (ELKINS, KIM, VALIAVICHARSKA, 2010), que congregou pesquisadores para discutir a divisão entre historiadores de arte e artistas, estabelecida historicamente em um processo de disciplinarização dos saberes; processo que fez com que os artistas, que eram os responsáveis pela escrita sobre a arte, se afastassem dessa tarefa por um período considerável de especificação das linguagens, mas retomando uma nova maneira de atuar junto a projetos de arte ligadas à história, como nos projetos artísticos de Fred Wilson e *East Art Map*, de Irwin.

Especificamente sobre o *East Art Map*, Brian Holmes aponta como o projeto enquadra-se como um dispositivo experimental relacionado à complexidade de intervenção na arte e na história da arte²¹⁴. E, na medida em que “Irwin estava convencido de que escrutínio e estudo resultariam em uma extensão e multiplicação do que pode ser uma história da arte”²¹⁵ (ELKINS, KIM, VALIAVICHARSKA, 2010, p. 123), *East Art Map* chama a atenção dos estudiosos para artistas e eventos que pertenciam a diferentes sistemas de processamento da arte, intervindo na história da arte pelo lado de fora.

A esse respeito, Kaufmann indica como essa discussão acerca de *East Art Map* pode “distinguir entre agentes, modalidades e os sentidos de distribuição”²¹⁶ (ELKINS, KIM, VALIAVICHARSKA, 2010, p. 124), entre os quais identificamos também a estratégia curatorial. Segundo ele, não há distinção entre os agentes – historiadores de arte e artistas –, já que mesmo antes que a história da arte se tornasse uma disciplina acadêmica, eram os artistas a maioria das pessoas que escreviam sobre arte. O mesmo se dá para a modalidade ou forma de apresentação do projeto, que inclui os meios de apresentação, como o *Website* e o livro publicado. O elemento característico no *East Art Map* que o autor chama a atenção é justamente a relação que o projeto faz da perspectiva global da comunicação. Ele afirma ainda que:

No que diz respeito às continuidades e disrupções: não é apenas necessariamente a escala ou a velocidade das coisas que está envolvida, mas as diferenças em tecnologias de comunicação que se tornaram importantes. A Internet cria possibilidades que são genuinamente novas, e este ponto relaciona-se com a questão dos discursos hegemônicos, porque os sites da Internet podem ser acessados muito

²¹⁴ No original, “Irwin are convinced that scrutiny and study will result in an extension and multiplication of what art history can be”.

²¹⁵ No original, “IRWIN are convinced that scrutiny and study will result in an extension and multiplication of what art history can be. It is an intervention in art history by people who are outside it”.

²¹⁶ No original, “We can distinguish here between agents, modalities, and the means of distribution”.

amplamente²¹⁷ (ELKINS, KIM, VALIAVICHARSKA, 2010, p. 124-5).

Assim, se a discussão em torno dos recortes e decisões do *East Art Map* podem ser revisados, criticados e atualizados, ou seja, transformados, e ao aproximarmos mais detidamente a relação entre o papel da auto-historização e a prática curatorial que discutiremos na próxima seção, vemos que a discussão passa pelas transformações pelas quais esses projetos artísticos – *East Art Map*, mas também *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter* – atravessam em termos de seu ciclo de vida curatorial.

Além da correlação da auto-historização e prática curatorial, vale chamar a atenção para a identificação tecnológica comunicacional que Kauffmann realiza sobre o projeto, corroborando para a especificidade da curadoria pela via do digital, investigada nesta tese. Ao retomar a discussão acerca das transformações que marcam a produção do Irwin, vimos que a primeira grande etapa da trajetória do coletivo foi finalizada no começo dos anos 1990. A partir do argumento de Huyssein (2014) acerca dos processos de globalização que marcam países e culturas diferentemente, nota-se como o NSK considerou as transformações político-econômicas e tecnoculturais de maneira a simular, na sua prática artística, a complexa sequência de acontecimentos ocorridos na região: o processo de fragmentação da Iugoslávia durante os anos 1980, o colapso do socialismo no começo dos anos 1990, a Declaração de Independência da Eslovênia em 1991, dentre outros. Com relação a esse cenário, o Irwin comenta que:

[...] as condições de nossa operação também mudaram radicalmente. Juntamente com o surgimento de uma infinidade de novos estados, alguns dos quais, entre eles a Eslovênia, alcançaram o status de um estado independente pela primeira vez na história, a NSK também se objetivou na forma de um estado. Em vez de para um território, no entanto, a NSK atribuiu o *status* de seu estado ao pensamento, que altera seus limites de acordo com os movimentos e mudanças de seu corpo coletivo simbólico e físico.

²¹⁷ No original, “In regard to continuities and disruptions: it’s not necessarily only the scale or the speed of things that is involved, but differences in technologies of communication that become important. The Internet creates possibilities that are genuinely new, and this point relates to the question of hegemonic discourses, because Internet sites can be seen very widely”.

Nesse sentido, na última década do século 20, o NSK alterou seu *status* de coletivo autogerido em direção a uma organização que intitulou *NSK State in Time*, e que indicou uma guinada no sentido de uma perspectiva utópica de um Estado sem território, baseado no tempo, ou seja, em uma evidente aproximação para com os modelos teóricos e fluxos de uma nova ordem mundial. Conforme Badovinac (2014, p. 6), “*Neue Slowenische Kunst* não é arte nacional; é um capital simbólico pertencente a um espaço que entra em intercâmbio internacional. Além do contexto esloveno, também o contexto iugoslavo foi crucial para Irwin e, nos últimos 20 anos, acima de tudo, o contexto do Leste Europeu”²¹⁸. Ou seja, essa transformação ocorrida com o coletivo artístico se deu tanto em termos culturais (do nacional ao transnacional ou global) e em termos tecnológicos (da autogestão territorial para o espaço de comunicação). No contexto do *NSK State in Time*, os projetos artísticos de Irwin direcionaram-se para essa nova ordem, que envolveu uma configuração diferente da arte no regime da comunicação, composto pela colaboração artística com diversos agentes do campo.

Assim, a partir das considerações apresentadas aqui, reforçamos nosso argumento sobre a proposta do *East Art Map* de aproximar-se de um trabalho com a curadoria: o desenvolvimento de estratégias de auto-historização de sua prática artística em um contexto de desarticulação do sistema de arte foi um gesto essencial para Irwin compreender as etapas e as funções desse circuito, o qual, principalmente nos anos 1990, recebeu protagonismo do ponto de vista curatorial. Assim sendo, projetos como o analisado nesta tese evidenciam tal gesto.

2.5.2 *EAM* como autoarquivamento

Além da estratégia de auto-historização, o *East Art Map* foi também analisado por meio da estratégia de autoarquivamento [*self-archiving*], aproximando-se da noção de arquivo em diferentes níveis.

²¹⁸ No original, “*Neue Slowenische Kunst* is not national art; it is symbolic capital pertaining to a space entering into international exchange. In addition to the Slovene context, also the Yugoslav context was crucial for Irwin, and, over the last 20 years, most of all, the Eastern European context”.

De maneira geral, o arquivo é um dos principais dispositivos de análise no campo da arte para tratar de reescritas poéticas na arte contemporânea. Guasch (2011), por exemplo, realiza um estudo abrangente das relações entre arte e arquivo em todo o século 20 e começo do século 21, assinalando possíveis genealogias, tipologias e descontinuidades dessa relação. Especificamente, a autora indica a década de 1990 até os anos de 2010 como uma etapa de desconstrução, em que o trabalho com as redes tecnoculturais elevaram a cultura digital como um meio de arquivo baseado no tempo e vinculado à virtualidade da rede. Esse período é justamente o abarcado em *East Art Map*, que tem no ciberespaço e nos processos telemáticos as estratégias de funcionamento de sua poética.

O arquivamento como prática artística no digital tornou-se por si só um tópico de discussão de relação entre a história da arte (ou as humanidades) e a computação (ou o campo da tecnologia). De maneira equivalente a de Guasch (2011), Harrison (2009) realiza um histórico de como o dispositivo do arquivo vincula-se de maneira substancial com a prática artística, mas o faz não da perspectiva da história da arte, mas sim a partir da abordagem das artes tecnológicas.²¹⁹ O autor analisa diversos artistas, como André Malraux, Hans Haacke, Marcel Broodthaers, Christopher Williams e *Art & Language*, começando pelo precursor Grande Vidro, de Marcel Duchamp, que estabeleceu já entre 1915 e 1923 uma atividade semelhante, mas menos metódica, de autoarquivamento, em um projeto incompleto com uma coleção de notas, desenhos, diagramas e fotos em caixas verdes e brancas, e depois com seu museu portátil em miniatura, o *Boîte-en-valisé*. Por meio dessas análises, o autor identificou três formas de trabalho artístico proeminentes na abordagem tecnológica escolhida: i) a questão do memorial coletivo, exemplificado pelo projeto multimídia *Virtual Memorial*, de Winifred Agricola de Cologne²²⁰; ii) a questão dos métodos museológicos, como discutido no projeto *Freud Museum*, de Susan Hiller; e iii) a questão ligada à “gestão da complexidade – ou o agrupamento de elementos separados para dar sentido a todo um corpo de trabalho como uma '*gestalt* holística' para análise, interrogação e significado”²²¹ (HARRISON, 2009, p. 103).

²¹⁹ Esta abordagem retoma a discussão apontada no tópico 1.2 desta tese, sobre as linhagens e balizas teóricas entre a história da arte e a arte, ciência e tecnologia.

²²⁰ Disponível em: <https://avm.nmartproject.net/>. Acesso em: 12 Jan. 2023.

²²¹ No original, “Complexity management – or the collation of separate elements in order to make sense of a whole body of work as an ‘holistic gestalt’ for analysis, interrogation and meaning”.

A partir da apresentação das três formas de trabalho artístico citadas, Harrison (2009) alcançou a análise de projetos artísticos que lidam com o arquivamento da arte contemporânea, inclusive de uma perspectiva curatorial, como é de nosso interesse nesta tese. O projeto *Archiving the LabCulture sessions: a new form of database for the arts and academic community* (2005-2006) é um dos exemplos de exploração do arquivamento digital de obras de arte digitais, na forma de um banco de dados *on-line* acessível a partir de um *site*, onde as sessões do LabCulture estiveram disponíveis para análise e investigação crítica para identificar e informar ainda mais a prática contemporânea.

Outra forma de arquivo de arte contemporânea digital foi a '*Net_Working*', exposição *on-line* proposta hospedada no *site* do *Watershed Media Centre*, em Bristol, em 2001. Nela, foram apresentadas uma variedade de abordagens de trabalhos digitais com o uso de novas mídias daquela época. Segundo a percepção de Harisson (2009), uma questão problemática foi posta, o que é de interesse deste trabalho justamente por se tratar de um tópico aqui discutido. O autor afirmou que:

A interface baseada em tela para essas obras era problemática, pois os métodos de categorização de dados e a organização de metadados precisavam ser concebidos para serem acessíveis pelo usuário final, o visualizador da exposição. Essa atividade é paralela ao projeto de banco de dados e agora está se mostrando útil para informar uma série de projetos [...] ²²² (HARISSON, 2009, p. 106-107).

Essa informação indica a preocupação com métodos de categorização de dados e com a acessibilidade desses dados para o usuário final enquanto um visualizador da exposição. Ambos os pontos mostram uma poética virtual voltada tanto para a interação com o público no espaço expositivo – retomando a noção de neomaterialidade da arte digital de Paul (2015) –, quanto uma poética que lida com dados e informação, e principalmente com métodos de categorização e arquivamento, como nos bancos de dados. O diferencial desse projeto, segundo Harrison (2009), é ele ser uma atividade curatorial, evidenciando a aproximação aqui procurada entre o processo curatorial e a

²²² No original, “The screen-based interface to these works was problematic in that methods of categorising data and the organisation of metadata had to be devised for accessibility by the end user, the exhibition viewer. Such activity is paralleled with database design and is now proving useful in informing a number of projects”.

prática artística digital. Dessa forma, o arquivamento digital como uma prática artística contemporânea possibilita retomar tópicos ligados à curadoria diante do digital, como a gestão da complexidade – apresentada tanto por Harrison (2009) quanto por Bhaskar (2020) –, assim como a estruturação de métodos e etapas de apresentação que, em nosso caso, serão entendidas como ciclo de vida curatorial.

Diante desse cenário, retomamos o projeto *East Art Map*, o que já foi denominado como o “primeiro arquivo de arte *on-line* comparativo do Leste Europeu”²²³ (BAZIN *et al.*, 2018, p. 245). Destrinchando um pouco mais esse rótulo, Petrešín-Bachelez (2010, TWO) sugere uma interpretação a partir da perspectiva do arquivo, como um exemplo de formas inovativas de se pensar o arquivo, especialmente pela “perspectiva de expandir arquivos e contestar o fortalecimento de grandes narrativas históricas (da arte) impostas por colonizadores da Europa Ocidental e dos EUA”²²⁴ (PETREŠÍN-BACHELEZ, 2010, TWO, p. 1). A autora chama a atenção para o fato de que, em um contexto mais amplo de produção de conhecimento, o “autoarquivamento ou as formas inovadoras de arquivos ajudam a levantar questões de inclusão e exclusão, e o direito de pensar e participar de comunidades restritas de conhecimento”²²⁵ (PETREŠÍN-BACHELEZ, 2010, ONE, p. 5). O direito de inclusão e de participação indicada deve ser levado em consideração quando tratamos do *EAM*, tanto pela temática abordada quanto pelos componentes digitais que a mídia computacional congrega ao projeto. No tocante à disponibilidade do trabalho na rede Internet, a autora assinala que: “o portal é agora um arquivo em andamento para as próximas propostas e discussões sobre a documentação compilada” (PETREŠÍN-BACHELEZ, 2010, TWO, p. 6).²²⁶ No que diz respeito à posição-de-autoria artística, conforme a proposição de Santos (2018), percebe-se que, no caso de Irwin, essa posição-de-autoria comportou-se como “uma adaptação da profissão de arquivista ou historiador

²²³ No original, “IRWIN inaugurated the first comparative Eastern European online art archive (*East Art Map*).”

²²⁴ No original, “offer some perspective on expanding archives and contest the hardening of grand (art) historical narratives imposed by either “colonizers” from Western Europe and the U.S. (in the case of the group IRWIN)”.

²²⁵ No original, “self-archiving or innovative forms of archives help to raise questions of inclusion and exclusion, and of the right to think and to participate in restricted knowledge communities”.

²²⁶ No original, “This portal is now an archive-in progress for the forthcoming proposals and discussions about the compiled documentation”. Se ampliarmos brevemente o foco dedicado ao Irwin para as produções artísticas de maneira mais geral, vemos que o tema do arquivista no ambiente em rede foi tema de outras investigações, como na exposição coletiva *Collect the WWWorld: The Artist as Archivist in the Internet Age*, realizada por Domenico Quaranta no *Link Center for the Arts of the Information*, em 2011.

da arte, reunindo-os sob a designação artistas de arquivamento”²²⁷ (PETREŠIN-BACHELEZ, 2010, ONE, p. 3).

Desse modo, retomando o que até o momento foi apresentado acerca das estratégias de autoarquivamento e auto-historização, vemos que, conforme indicado por Badovinac (2006), “os próprios artistas foram forçados a ser seus próprios historiadores e arquivistas de arte, situação que ainda existe em alguns lugares hoje. Essa auto-historização inclui a coleta e arquivamento de documentos”²²⁸ (s.p.). Além disso, a aproximação entre o autoarquivamento e a prática curatorial se dá tanto em projetos já identificados em Harrison (2009) quanto aparece nas preocupações que o ciclo de vida curatorial tem com as operações de preservação e armazenamento. Como será abordado mais adiante, principalmente por meio do Centro de Curadoria Digital (DCC), o plano de preservação é uma das principais ações completas do ciclo curatorial, ou seja, cuja importância não se dá apenas em uma etapa, mas abrange todo o processo.

2.5.3 EAM como re-encenação

A última relação que foi proposta no simpósio intitulado IRWIN/Neue Slowenische Kunst foi o de discutir o projeto *East Art Map* pela via da reencenação ou da remontagem [*re-enactment*]. De maneira geral, a reencenação está ligada a um retorno à performance enquanto gênero praticado pelas novas gerações e como uma prática artística com a própria historização. Essa prática aparece tanto na encenação de performances artísticas do passado quanto ao revisitar, na forma de encenação, eventos “reais” - estejam eles ligados à história ou assuntos atuais, passados ou presentes.

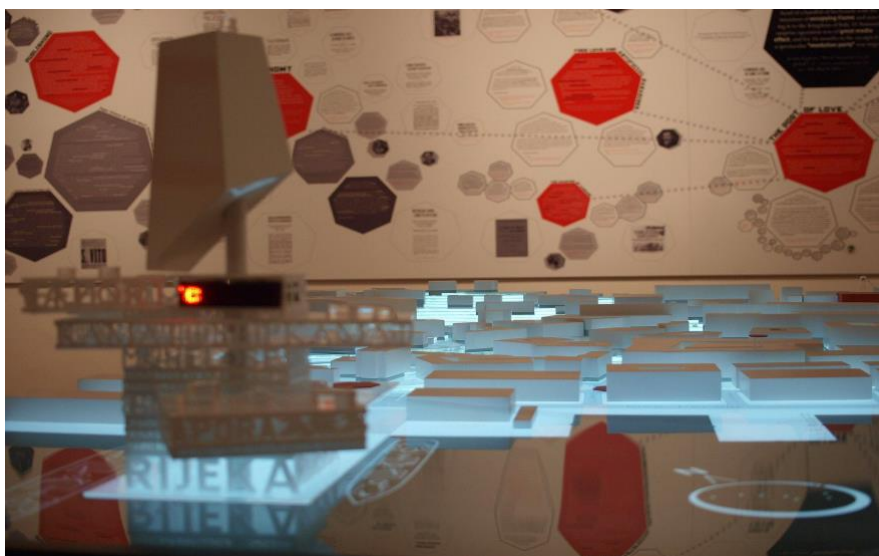
Encontramos uma reflexão interessante acerca dessa estratégia na exposição *RE: akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting*, realizada por Domenico Quaranta na Škuc Gallery, em Liubliana, em 2009 (CARONIA, 2014). O projeto é uma estratégia de

²²⁷ No original, “an adaptation of the profession of an archivist or art historian, thus gathering them under the designation “archival artists.”

²²⁸ No original, “the artists themselves were forced to be their own art historians and archivists, a situation that still exists in some places today. Such self-historicization includes the collecting and archiving of documents”.

crítica cultural, análise e expressão artística que examina os papéis da mídia na manipulação de percepções e na criação do contemporâneo.

Figura 19: Vista da exposição *RE:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting*, com foco no trabalho “Il Porto dell’amore”, de Janez Janša



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/tomislavmedak/3580054538/in/photostream/>. Acesso em: 11 mar. 2021

A proposta das reencenações [*re-enactments*] partiu do neologismo em inglês *ação* [*enaction*], cunhado pelo biólogo e teórico Francisco Varela, que enfatiza o envolvimento ativo de um organismo com o meio ambiente e a constituição da percepção por meio de ações guiadas, e não através do registro passivo de eventos. Assim, *RE: akt!* significa não apenas um “agir de novo”, como também “responder a”, ou “reagir”, ou “a respeito da ação” (<https://www.reakt.org/>), ou ainda, interagir.

Além disso, essa estratégia diz respeito não à reencenação de eventos históricos, mas guarda uma diferença na reencenação de eventos artísticos ou históricos feitos segundo intenções artísticas. “As encenações artísticas, portanto, não veem o evento original como algo singular e irreduzível, mas, pelo contrário, como um conjunto complexo de elementos que podem ser interpretados de várias maneiras”²²⁹ (CARONIA, 2014, p. 14). Essa descrição possibilita-nos retomar a noção de re/escritura da história e da arte, segundo Arantes (2015). O interesse aqui está em comentar uma leitura diferente,

²²⁹ No original, “Artistic re-enactments therefore do not view the original event as something singular and irreducible, but on the contrary, as a complex set of elements that can be interpreted in various ways.”

possivelmente secundária, mas principalmente compatível com o evento original, no qual o artista deseja colocar uma nova ênfase, uma nova camada poética de interpretação. O novo significado pode até ser uma crítica ou pelo menos expressar uma distância irônica da performance original. Como aponta Caronia (2014, p. 7), “se o fenômeno da encenação está intimamente ligado à ‘reproduzibilidade técnica’ das obras de arte, é, portanto, um dos últimos resultados do tema “trabalho aberto”, no declínio da ideia de “original” nas artes e cultura em geral, o aspecto formal e linguístico é uma grande preocupação”²³⁰. Já aqui a aproximação é com a perspectiva de Moles (1973), com o que o autor chama de *processo de desgaste da obra pela multiplicidade dos olhares* (p. 9) e por meio do qual foi possível um entendimento renovado para com a história da arte, principalmente com relação às possibilidades da produção artística contemporânea em diálogo com as mídias digitais.

No caso do Irwin, a aproximação entre *East Art Map* e a noção de reencenação foi proposta no texto de Antonio Caronia, “Never Twice in the Same River: Representation, History and Language in Contemporary Re-enactments” (2014). O autor analisa o projeto *Like to like* (2003-2004), em que o grupo se apropria de projetos artísticos (arte performática, mas também instalações, arte ambiental etc.) e os transforma em imagens. O aspecto performático dos vários projetos reencenados perde-se e o que se destaca é a capacidade de gerar imagens que se atualizam em suas diferenças e resistem ao tempo, passando a fazer parte da história na manipulação de uma identidade. Assim, a noção de reencenação, embora separada da noção de auto-historização, contém forte proximidade com a História, não a que “deixou de ser o resultado de eventos processados e reconstruídos por um grupo especializado de intelectuais (historiadores)”²³¹ (CARONIA, 2014, p. 12), e sim aquela construída “a partir de imagens provenientes da ‘vida real’, ainda de alguma forma filtrada por um ângulo “artístico” e disposta na tela”²³² (CARONIA, 2014, p. 12). Desse modo, no contexto da reencenação, Irwin opera em um contexto artístico completamente diferente, realizando uma operação de historiografia. É

²³⁰ No original, “if the phenomenon of re-enactment is closely linked to the “technical reproducibility” of artworks, and is therefore one of the very last outcomes of the “open work” theme within the decline of the idea of “original” in the arts and culture in general, the formal and linguistic aspect is a major concern”.

²³¹ No original, “History ceased to be the result of events processed and reconstructed by a specialized group of intellectuals (historians)”.

²³² No original, “out of images which came from “real life”, yet were in some way filtered from an “artistic” angle and delivered onto the screen”.

nesse momento que Caronia (2014) aproxima a operação historiográfica reencenada ao projeto *East Art Map*.²³³

O autor reflete ainda acerca da esfera tecnológica presente nessa operação, indicando a transformação que a reencenação realiza acerca da “continuidade informe do nosso passado caótico em uma experiência discreta e bem definida, para a qual apenas a repetição e uma nova leitura podem fornecer um significado possível”²³⁴ (CARONIA, 2014, p. 7). E continua:

As encenações mostram seu elemento contemporâneo em sua forte inclinação para a linguagem, ou melhor, a meta-linguagem. Se as encenações traduzem eventos históricos, culturais e artísticos de um contexto para outro (são muitas vezes "re-mediações" no sentido definido por Bolter e Grusin), ao fazê-lo, são forçadas a levar a linguagem de volta a uma espécie de grau zero, enfatizando sua capacidade comunicativa²³⁵ (CARONIA, 2014, p. 8).

Na citação anterior, Caronia (2014) apresenta termos-chave para a nossa discussão, embasados no regime ideológico da comunicação, na capacidade comunicativa que a estratégia de reencenação tem, assim como o seu componente tecnocultural de metalinguagem, o qual não se pode obliterar das considerações de Manovich (2004) acerca da noção de metamídia, especialmente por meio do remix como um rearranjo entre cultura e computador. Nesse sentido, mesmo que de maneira bem mais discreta em termos tecnológicos, a estratégia de reencenação também pode ser considerada no bojo teórico-metodológico desta pesquisa, contribuindo comparativamente para com o viés curatorial aqui proposto.

²³³ E uma correspondência entre as noções de autoarquivamento e reencenação pode ser seguida no texto de Eivind Røssaak, “The Performative Archive: New Conceptions of the Archive in Contemporary Theory, Art and New Media Practices” (2008).

²³⁴ No original, “continuity of our chaotic past into a discrete and well-defined experience, for which only repetition and a new reading can provide a possible meaning.”

²³⁵ No original, “Re-enactments show their contemporary character in their strong inclination for language, or rather meta-language. If re-enactments translate historical, cultural and artistic events from one context into another (they are very often “re-mediations” in the sense defined by Bolter and Grusin), in doing so they are forced to take language back to a kind of degree zero, stressing its communicative capacity.”

2.6 Uma proposta de abordagem curatorial-digital

Como pode-se perceber na seção anterior, as estratégias de auto-historização, de autoarquivamento e de reencenação presentes em *East Art Map* evidenciam o quanto a ação de mapear é importante para a presente discussão, mas que podem ser entendidas também como etapas ou operações que fazem parte de uma configuração maior, que defendemos nesta tese como uma abordagem curatorial da prática artística. Essa abordagem curatorial maior permitiu incorporar nas análises *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter – East Art Map*.

Em um texto acerca da estética da interação, Misiano (2006) aponta como os projetos do grupo Irwin podem ser incluídos em uma relação que foi estabelecida nos anos 1990 entre artistas e curadores “em direção a um novo tipo de prática curatorial, a qual eventualmente veio a ser chamada de curadoria performativa” (MISIANO, 2006, p. 456). Essa prática curatorial tinha um viés de orientação social e interativa que, no decorrer da década de 1990, foi se traduzindo também em termos tecnoculturais, com a elaboração de processos virtuais para a Internet. Como pretendemos demonstrar, essa perspectiva de Misiano (2006) — que juntamente com as abordagens de Oriškova (2013) e de Arns e Lillemose (2005) apresentadas no início do terceiro capítulo – vincula-se a um escopo conceitual que utilizamos como parte do argumento central desta tese, a saber: o de que os projetos artísticos *EAM*, de *BH.art.map* e de *IM-EAM* apresentam procedimentos curatoriais em suas configurações e modos de operar, que singularizam e operacionalizam suas práticas artístico no contexto digital.

Dessa forma, encaminhamo-nos para analisar os modos pelos quais os três projetos realizam suas operações e etapas em ciclos que transformam seus elementos e seus sentidos. Esse modo é entendido como um instrumento, nos termos de Laymert dos Santos (1994, p. 47), no qual o objeto técnico “permite prolongar e adaptar o corpo para obter uma percepção melhor”, de modo a não “exercer um poder sobre o mundo ou contra ele, mas de ampliar a potência da percepção para ir ao encontro, para unir-se a ele” (SANTOS, 1994, p. 48). No nosso caso, o computador pode ser ativado como sendo parte das metamorfoses da percepção de que vivencia a produção artística no contemporâneo, diante do digital e do curatorial. Pode-se entender como um instrumento curatorial de mídia digital que permite depositar e fixar uma série de passagens, etapas e

transformações de um ciclo curatorial em associação entre *EAM* e os projetos *BH.art.map* e *IM-EAM*. Ou seja, vislumbramos identificar elementos curatoriais digitais em *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM*, assim como a inspiração e a recriação de uma proposição artística na proposição seguinte evidencia as estratégias de transformação por meio do ciclo curatorial.

De alguma maneira, também é parte desta percepção da relação homem-máquina trazida por Santos (1994) o que nos permite aproximar a curadoria e as mídias digitais com uma abordagem curatorial-digital cujo funcionamento do computador e o comportamento da curadoria estão relacionados.

Para fortalecer este vínculo instrumental e complementar, cabe-nos retomar os principais tópicos elaborados neste segundo capítulo, começando por como a noção de curadoria digital foi interpretada por diferentes campos de saber, como as Humanidades Digitais (BERY, 2012), a Ciência da Informação (ORTH, 2013; SANTOS, 2014) e a Interação Humano-Computador (ENGLAND, 2016), por meio de tensões tidas como uma encruzilhada disciplinar. Chamou-se a atenção para o quanto a curadoria em diálogo com as mídias digitais é um campo em disputa e, ao mesmo tempo, um termo de renovação para o próprio campo artístico, com o qual ele tem vínculos profundos. A polissemia que resulta desse campo em disputa sinaliza tanto o reuso de dados e de informação que potencializa a reprodutibilidade tecnológica, quanto sinaliza o aspecto metodológico da curadoria (GRAHAM, 2010), por meio do qual os métodos de curar tornam-se processuais e aproximam os polos artístico e curatorial entre si.

A atenção no aspecto processual que é parte da curadoria possibilitou discutir as transformações pelas quais a atividade curatorial passou ao longo de sua história, desde as suas filiações jurídicas e médicas que se somaram no entendimento de curadoria como cuidado de objetos tanto para a sua conservação interna quanto para a exposição externa (DALCOL, 2017). Foi no campo artístico-cultural que a curadoria teve a sua elaboração conceitual intensificada, seja pela institucionalização, seja pelas vias alternativas da *função-curador* estabelecidas em redes no sistema de arte (CARVALHO, 2014; OSORIO, 2019), oferecendo múltiplas possibilidades para o que a curadoria pode inventar e criar (GONRING, 2015). Entre essas possibilidades, tem-se a cooperação e a colaboração entre curador e artista, em termos da mediação que ocorre por meio da infraestrutura de comunicação e a possibilidade de troca de informação e tomada de

decisão (TAVARES, 2007), assim como o curador como agenciador de processos (BEIGUELMAN *apud* NONATO, 2013); o que ambas as proposições sinalizam é para a capacidade de mediação da curadoria, na medida em que haja recepção do interator, agenciando, cooperando e colaborando com o *modus operandi* curatorial do projeto artístico.

À curadoria como mediação, soma-se o entendimento da curadoria também como tomada de decisão, a escolha, a filtragem, ou seja, sinônimos de uma ação de transformar algo excessivo em algo reduzido. Essa operação curatorial que envolve seleção e arranjo é elaborada por Bhaskar (2020) por meio do diagnóstico de Sobrecarga vivenciada pela Expansão Prolongada que, por sua vez, foi provocada pelas revoluções industriais até a revolução computacional, transformando escassez em produtividade. Esse cenário de abundância fez com que uma noção como a curadoria fosse refinada a partir de seus sentidos anteriores, alcançando o Modelo de Seleção Curatorial como uma atividade criativa secundária que lida com o excesso e sua complexidade, e que envolvem tanto questões da ordem da “tirania da escolha” quanto da variação entre curadoria automatizada e curadoria humana.

Tanto a operação curatorial de seleção do excesso quanto a cooperação e o agenciamento entre arte e curadoria apontaram para como as tecnologias digitais de informação e comunicação re/escrevem a curadoria em novos termos ou comportamentos, em modelos colaborativos (PAUL, 2008), telemáticos (PRADO, 2003) e relacionados aos fundamentos estéticos da arte aberta à recepção (TAVARES, 2003). Essa abertura da prática curatorial com a participação de outros agentes mediada pelas mídias digitais permitiu a criação de um glossário de termos ligados à abertura da curadoria, em um espectro de sentido que vai desde a curadoria tradicional, passando por curadoria colaborativa, curadoria participativa, curadoria pública, cocuradoria, curadoria *on-line*, curadoria em rede, até a curadoria compartilhada (TOMARA, 2020). E por meio dessas nuances envolvidas na curadoria, caberia investigar como as produções artísticas criam operações curatoriais que não sejam individuais e tradicionais e vão em direção ao compartilhamento, à mediação e ao agenciamento.

E assim como a curadoria foi discutida em termos conceituais e instrumentais, também foi o caso de aproximar esta abordagem aos projetos artísticos que embasam a tese. Para discorrer como *EAM*, *Bh.art.map* e *IM-EAM* podem ser interpretados segundo

a curadoria no âmbito do digital, investigamos a literatura produzida sobre eles a fim de verificar quais outras interpretações foram realizadas acerca dos projetos, principalmente o *East Art Map*, de Irwin. As três principais estratégias foram a auto-historização (BADOVINAC, 2014), o autoarquivamento (PETREŠIN-BACHELEZ, 2010) e a reencenação (CARONIA, 2014), a partir das quais foi possível elencar proximidades e distanciamentos para com a tese aqui desenvolvida, segundo a qual as práticas artísticas desenvolvidas nesses projetos foram a de criação e recriação segundo processos curatoriais.

Entender como esse processo curatorial foi concebido e realizado como um ciclo de vida curatorial é o assunto do próximo capítulo.

Terceiro capítulo

***Map, map, map: o ciclo curatorial
em três projetos artísticos
do Leste Europeu***

Neste terceiro capítulo, propõe-se analisar os três estudos de caso escolhidos – *East Art Map*, do coletivo Irwin, *Bosnia and Herzegovina Art Map*, do artista Igor Bošnjak e *Invisible Matter - EAM*, do coletivo Fokus Grupa – tendo como argumento central a perspectiva teórica que compreende os processos curatoriais como operadores criativos nos projetos artísticos analisados. Esta é uma oportunidade de retomar as noções apresentadas tanto no primeiro capítulo, a respeito das novas mídias, da digitalização da cultura visual por meio da re/escritura e do *remix*, assim como aprofundar a discussão elaborada no segundo capítulo, acerca das articulações conceituais a respeito da curadoria no ambiente *on-line*, composto por informação em excesso, e no qual decisões de escolha e de arranjo são componentes importantes do fazer artístico contemporâneo.

3.1 Processo curatorial como prática artística

A centralidade do processo curatorial como prática artística nos projetos artísticos analisados nesta tese permite considerar que, neles, os processos curatoriais operam poética/criativamente, dando a ver a aproximação entre as práticas artísticas e o entendimento delas enquanto um processo curatorial.²³⁶ A importância depositada na figura do “artista como curador” é dupla, pois ao mesmo tempo em que essa denominação encontrou características de um nicho artístico específico a partir dos anos 1960, não se pode obliterar que as atividades curatoriais individuais e coletivas dos artistas abriram o caminho para o protagonismo dos curadores profissionais posteriormente, como indica Gawronski (2020).

A amplitude de tal proposição teórica é entendida por Lancman e Pereira (2020) por meio da categoria da *écfrase* curatorial, que “constitui um acréscimo aos estudos da *écfrase* existentes, compreendendo a curadoria como um processo autoral, intimamente

²³⁶ As relações entre a prática artística e curadoria, ou a prática artística como curadoria, é uma abordagem muito discutida, com viés bastante amplo de análise. Embora esta seção não pretenda dar conta de toda a discussão ou realize um estado da arte sobre essa intersecção, vale citar pesquisas que focaram especificamente a respeito do tema, como a dissertação de Clara Sampaio Cunha, **Curadoria e prática artística: reflexões sobre a curadoria contemporânea e o trânsito entre as atuações do artista e do curador** (Vitória, ES, 2016); a dissertação de Bettina Rupp, **Curadorias na arte contemporânea: precursores, conceitos e relações com o campo artístico** (Porto Alegre, RS, 2010); a tese de Felipe Prando, **Campo Neutral: limites e tensões entre práticas artísticas, curatoriais e instituições de arte** (São Paulo, SP, 2016).

ligado ao fazer artístico da contemporaneidade” (LANCMAN; PEREIRA, 2020, p. 158), de maneira que “A indistinguibilidade das atividades de curadores e artistas nos leva, paradoxalmente, à definição de procedimentos curatoriais, que julgamos ser determinante para situar a éfrase curatorial” (idem). A partir dessa definição, os autores apontam como a éfrase curatorial “não se limita à obra de arte, voltando-se para a obra em relação aos demais, ou se escapa do trabalho dos artistas para o conjunto da exposição” (LANCMAN; PEREIRA, 2020, p. 166), ou seja, mostram como na curadoria é possível encontrar uma ação dialógica e recíproca entre obra e receptor pertencente ao regime da arte como comunicação e linguagem, no qual as diferenças entre os agentes desse sistema de arte digital diminuíram e a justaposição de atividades e funções entre eles aumentaram, fazendo com que todos sejam analisados em relação aos demais e não mais pontualmente (TAVARES, 2007).

Ainda mais quando se trata da esfera das novas mídias, as abordagens e as perspectivas curatoriais que a prática artística desenvolve por meio das redes digitais contemporâneas configuram um entendimento acerca da curadoria digital, com determinados formas de organização e elementos da cultura digital nas esferas de processamento e visualização dos dados de pesquisa.

Neste capítulo, propõe-se discutir como a éfrase curatorial apresenta-se para os projetos artísticos analisados, na medida em que se defende que as etapas de criação e funcionamento de *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM* podem ser entendidas como um processo de curadoria digital. Esse argumento desdobra-se na possibilidade de compreender o conceito de curadoria digital em três níveis de entendimento: um nível de viés contextual, outro de viés conceitual e um terceiro de natureza operacional e prática.

Com relação ao nível contextual, é objetivo deste trabalho fornecer argumentos que esclareçam um possível anacronismo na proposta de analisar *East Art Map* pela via da curadoria digital que se desdobram enquanto ciclo curatorial na recriação de um projeto em outro projeto artístico. Parte-se da necessidade de compreender melhor como essa analogia pode ser usada para um projeto que foi constituído sobre uma narrativa histórica distante do contexto neoliberal, fator que transformou decisivamente o campo da curadoria a partir dos anos 1980, como veremos a seguir. Acerca do nível conceitual, visa-se a elucidar as acepções que caracterizam os diferentes sentidos para a noção de curadoria digital no âmbito artístico. Levou-se em consideração “como o sentido

intelectual de um termo ou proposição é determinado pela função na argumentação” (PIRES; SILVEIRA, 2017, p. 62) para que, com isso, possa-se inferir como as operações e níveis de entendimento dos projetos analisados podem ser compreendidas como exemplos de curadoria digital. Por fim, no que diz respeito ao nível operacional, este trabalho desdobra-se em uma discussão em torno do modelo de ciclo de vida curatorial, suas operações e etapas que fazem com que as relações entre *EAM*, *BH.art.map* e *IM–EAM* possam ser reconhecidas como uma proposta de curadoria digital presente no ambiente *on-line*.

Discutidos os três níveis de entendimento da curadoria digital, realiza-se uma análise dos projetos *EAM*, *BH.art.map* e *IM–EAM* em relação às etapas e operações criativas a partir do ciclo de vida curatorial, partindo-se de dois modelos pré-existentes: i) o desenvolvido pelo *Digital Curation Center (DCC)* e ii) o concebido por Bhaskar (2020). Em relação ao modelo do *DCC*, levou-se em consideração o documento do próprio modelo, disponibilizado pela instituição criadora, as considerações acerca do modelo desenvolvidas por Santos (2014), assim como as ponderações trazidas por Sabharwal (2015), no capítulo intitulado “Digital curation lifecycle in practice”, e também por Oliver e Harvey (2016), na parte do livro intitulada “The Digital Curation Lifecycle in Action”. Tanto Sabharwal quanto Oliver e Harvey trazem para a discussão um foco prático, em ação, explicando as características de cada uma das etapas do ciclo curatorial e apresentando aplicações concretas em experimentos realizados. Tais contribuições práticas em relação ao ciclo de vida curatorial são importantes para a análise realizada neste capítulo.

Dessa forma, pode-se identificar, analisar e relacionar uma série de elementos, procedimentos, etapas e reflexões acerca do ciclo curatorial no âmbito digital, que se correlaciona e estabelece novos sentidos interpretativos para as proposições artísticas selecionadas, tanto a respeito do funcionamento interno de cada projeto quanto de relações de encadeamento e transformação que um projeto proporcionou nos outros, em termos de recriação poética.

3.1.1 Nível contextual: o Leste Europeu

Discorrer acerca do contexto que permeia os projetos *East Art Map*, *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter - EAM* significa comentar as relações entre as noções de curadoria e as particularidades circunstanciais e conjunturais presentes na produção de cada projeto artístico, compreendendo uma variedade de perspectivas acerca do que seria ou do que comporia o Leste Europeu. Partindo desse entendimento, Orišková (2013) apresenta uma visão ampla das transformações presentes na relação entre curadoria e a região, no sentido de uma mudança percebida por ela em exposições e projetos artísticos que foram primeiramente entendidos por meio de políticas de representação e que se direcionaram para práticas mais ligadas à colaboração e à rede, que “possibilitam a apresentação da arte do antigo Leste Europeu seja como narrativas paralelas (em direção ao sistema canônico e hierárquico da arte) ou como parte de relações e colaboração transnacionais, transregionais e transinstitucionais”²³⁷ (ORIŠKOVÁ, 2013, p. 68).

Para a autora, o começo dessa mudança de percepção acerca do Leste Europeu pode ser visto nas políticas de representação anteriores aos anos 1990, nas quais “os conceitos curatoriais do Leste Europeu entendiam a exposição como uma representação fora das relações econômicas e situada apenas no âmbito do discurso acadêmico da história da arte universal”²³⁸ (ORIŠKOVÁ, 2013, p. 70). Naquele enquadramento, continua a autora, a “exposição – predeterminada pela história da arte – era percebida como uma questão puramente estética fora da mercantilização ou da indústria da cultura/entretenimento”²³⁹ (ORIŠKOVÁ, 2013, p. 70). Posteriormente, essa mudança ultrapassou a categoria de identidade coletiva presente em exposições relacionadas ao Leste Europeu, assim como depois de exercícios de críticas curatoriais vinculadas a exposições como comentários sobre mudanças geopolíticas (considerando, por exemplo, a reconfiguração geopolítica da Iugoslávia em seis repúblicas autônomas durante os anos

²³⁷ No original, “which enable the presentation of the art of former Eastern Europe either as parallel narratives (towards the canon and hierarchic art system) or as a part of trans-national, trans-regional and trans-institutional relationships and collaboration.”

²³⁸ No original, “the Eastern European curatorial concepts understood exhibition as representation outside economic relations and situated only within the framework of academic discourse of universal art history.”

²³⁹ No original, “Exhibition –†predetermined by art history –†was perceived as a purely aesthetic matter outside the commodification of culture/entertainment industry.”

1990), as estratégias curatoriais ligadas a mudanças e deslocamentos se direcionaram para a rede e para a colaboração, evidenciando uma aproximação entre aspectos das novas mídias e a atualidade do contexto daquela região, ou seja, entre os componentes do regime comunicacional da arte. Podemos observar o contexto particular de cada um dos projetos a seguir, a partir de seus pormenores contextuais.

Em relação ao *EAM*, o coletivo de arte Irwin foi formado em Liubliana, na Eslovênia, no começo dos anos 1980. Em 1984, o grupo aproximou suas atividades às da banda de rock *Laibach* e ao grupo de teatro *Scipion Nasice Sisters Theatre (SNST)* e, juntos, formaram o coletivo *Neue Slowenische Kunst* [Nova Arte Eslovena], ou NSK²⁴⁰.

O surgimento do Irwin e sua atuação no NSK perpassam a trajetória histórica, social e cultural final da então República Socialista Federativa da Iugoslávia. A morte do líder do Estado, marechal Josip Broz Tito, fez com que a década de 1980 naquele contexto fosse marcada por um complexo reordenamento dos planos político e econômico e as inevitáveis mudanças nas esferas social e cultural. No caso da Eslovênia, tal reconfiguração significou uma “série de processos de socialização e corpos institucionais não-formais [que] decisivamente marcaram e definiram a cena cultural”²⁴¹ (GRŽINIĆ, 1993, p. 5), dentre os quais, coletivos artísticos como Irwin. A emergência de um movimento alternativo possibilitou novas práticas de produção e novas estratégias de circulação da arte, como a arte digital, e novos espaços para a exibição e discussão artísticas, tanto em relação ao contexto esloveno específico quanto aos desafios advindos das novas relações geopolíticas da região com a Europa ocidental e com os processos de globalização (PIOTROWSKI, 2014).

As estratégias artísticas de produção e de apresentação do NSK foram bastante significativas na cena eslovena. O coletivo estruturou-se conforme o modelo hierárquico estatal de autogestão do próprio socialismo iugoslavo, com suas repartições ministeriais, programas e atividades (NSK, 1991). Para seus membros, identificados como

²⁴⁰ Irwin é composto pelos artistas Dušan Mandič, Miran Mohar, Andrej Savski, Roman Uranjek e Borut Vogeljik, mas durante um grande período de atuação no NSK seus nomes não foram revelados. Como aponta Zabel (2012), isso se devia à prática artística compartilhada entre os projetos do grupo, que partiam da intenção de não se filiarem a um modelo de artista tido como figura única e isolada de seu contexto, de modo que a identidade criada do grupo foi tida como “algo mais do que o resumo ou a média das energias ou identidades individuais” (ZABEL, 2012, p. 227). No original, “The group identity is something more than the sum or average of the individual identities”.

²⁴¹ No original, “a series of socialization processes and non-formal institutional bodies that decisively marked and defined the Slovene cultural scene”.

funcionários do pseudo-Estado NSK, o mote geral era analisar a relação entre a ideologia política e a cultura, em estreita relação com o espaço no qual se originaram²⁴², onde o substrato político e cultural era a nação e a história eslovena, ou seja, o ponto de encontro das civilizações da Europa Central, da Europa Ocidental e da Europa do Leste” (IRWIN, 1991). Trata-se de um local dominado historicamente pelo conflito entre várias culturas vizinhas, como as germânicas e eslavas²⁴³. Naquela configuração, os cofundadores consideraram-se departamentos do coletivo: o Laibach como Departamento de Música, o SNST como Departamento de Teatro e o Irwin funcionou como o Departamentos de Artes do NSK, em um trabalho de cooperação e de intercâmbio entre as unidades departamentais²⁴⁴. Tal organização coletiva buscava na autoinstitucionalização o caminho de atuação política e artística, a fim de extrapolar o sistema de autogestão das instituições oficiais²⁴⁵, aqui retomando as leituras já apresentadas no segundo capítulo, que leem o projeto *EAM* como um trabalho de auto-historização.

A principal função do Irwin, enquanto Departamento de Artes Plásticas do NSK – ou o que podemos considerar o Ministério da Cultura desse Estado sem território –, foi a de realizar projetos que abordassem, a partir da perspectiva geopolítica do Leste Europeu, as questões culturais e históricas envolvidas nas narrativas da arte, em suas relações e disputas com as esferas locais, nacionais, internacionais e globais do sistema da arte. Pretendia-se, de tal maneira, evidenciar as complexas relações contextuais da História da Arte na reconstrução de narrativas da arte na ressignificação de episódios pouco considerados na arte contemporânea (JUSZKIEWICZ, 2014), a partir de contextos culturais específicos em relação aos posicionamentos críticos e modelos narrativos da

²⁴² O NSK formou “um corpo social abstrato situado em um espaço sociopolítico real” (GRŽINIĆ, 1993, p. 7). No original, “an abstract social body situated in a real socio-political space”. As atividades e os princípios de operação eram compartilhados por todos os seus integrantes e unificados em documentos oficiais e manifestos como “10 itens do Pacto” [1982], “Organograma” [1982], “Princípios de organização e ação” [1984] e “Do livro interno de leis: constituição de filiação e direitos de bases dos membros do NSK” [1985].

²⁴³ Tais disputas ideológicas e discursivas explicam, por exemplo, a própria escolha do nome do coletivo ser em alemão. Cf. MOHAR, Mira. **Why Neue Slowenische Kunst in German?** E-flux journal #57, sept. 2014.

²⁴⁴ Depois da fusão inicial de Irwin, Laibach e SNST, o NSK incorporou ainda outros membros e criou departamentos, como os de *design* gráfico *New Collectivism*, de Departamento de Arquitetura e Planejamento urbano, o Departamento de Filosofia Pura e Aplicada e o Departamento de Filme e Vídeo.

²⁴⁵ Segundo Gržinić (1993), “a demanda pela formação de novas instituições e organizações políticas, culturais e artísticas foram realizadas, por assim dizer, dentro das próprias instituições do paradigma de realidade socialista de autogestão” (p. 6). No original, “The demand for the formation of new cultural, political and artistic institutions of the socialist self-management paradigm of reality”.

História da Arte ocidental (GROYS, 2015a), por meio de processos e suportes tecnológicos.

A ideia de Estado sem território permeou a constituição do NSK. No começo, a atuação do coletivo ocorria dentro do território de outro Estado, a Iugoslávia, e após a sua fragmentação – com a Declaração de Independência da Eslovênia em 1991 e Guerra da Croácia que seguiria até 1995 – episódios inseparáveis do processo de globalização intensificado na última década do século 20, o NSK alterou seu *status* político e passou a se organizar em torno da denominação *NSK State in Time*. Tal nomeação ofereceu uma guinada no sentido de uma perspectiva utópica de um Estado sem território, baseado no tempo, ou seja, nos modelos teóricos, processos, fluxos e de outros episódios de configuração de uma nova ordem mundial e capitalista.

Dentre os vários aspectos organizacionais envolvidos nessa transformação pela qual o coletivo NSK passou, assim como os grupos internos envolvidos, vale citar a perda de um sistema contextual e referencial claramente definido, ou nos termos de Arns (2003), a perda de um “território simbólico” que direcionava as atividades do grupo, a saber: o regime da antiga Iugoslávia, o qual Irwin respondia se posicionando a esse sistema em suas múltiplas dimensões.

Segundo a autora, o decorrer da década de 1990 apontou para as tendências de globalização mundial e o gradual desaparecimento de centros claramente localizados. Foi o momento consciente de Irwin avaliar que fazia sentido seguir com as mesmas estratégias artísticas utilizadas nos anos 1980, ou se o contexto indicava realmente alterações significativas que a produção artística deles havia de dialogar, atualizando-se no tempo.

Ao discutir os elementos não hierárquicos de Irwin, Cvahte (2003) indica como o programa artístico do grupo não se realizou pela via de um “estado de emergência, por razões ideológicas ou tecnológicas”²⁴⁶ (p. 163). Segundo o autor, esse programa realizou-se em termos de tecnologia, que “gradualmente subordina a mídia a si mesma por uma

²⁴⁶ No original, “the content and programs of such movements are developed in a state of emergency or for ideological or technological reasons”.

questão de melhor comunicação, dentro do grupo e com o ambiente em torno do sistema do grupo”²⁴⁷ (CVAHTE, 2003, p. 163).

Nessa via de investigação, vale sinalizar outras discussões acerca das estruturas de rede de mídia-arte no Leste Europeu, com uma perspectiva tecnocultural mais ampla. Peternák (2011) destaca como as transformações pelas quais a artemídia contemporânea – entendida pelo autor como parte “tanto das transformações tecno-culturais e info-culturais quanto faz parte da arte contemporânea” (PETERNÁK, 2011, p. 3) – se deram no contexto da Europa Oriental e Central (em parte também incluindo o norte e o sul da Europa e nos Bálcãs) estão envolvidos em até quatro processos:

[...] o sistema econômico capitalista que surgiu após a falência e o fracasso de "socialismos existentes" [...], a revolução global em tecnologia da informação com todas as suas ramificações econômicas, políticas e culturais, a entrada na União Europeia e as demandas e oportunidades que surgiram com isso e, finalmente, a globalização como pano de fundo”²⁴⁸ (PETERNÁK, 2011, p. 1).

Os quatros processos identificados pelo autor também sinalizam um horizonte que se entrelaça com o momento no qual o fenômeno da curadoria alcançou protagonismo internacional na arte contemporânea. Conforme aponta Hill (2019), essa contextualização “coincide com o enraizamento do neoliberalismo como ideologia hegemônica no mundo” (HILL, 2019, p. 2), exemplificado pelos governos Thatcher e Reagan, assim como da privatização de empresas e da desregulamentação de mercados mundiais, e que no campo artístico consolidou-se em um protocolo impositivo de mercantilização de seu circuito, no qual: “a disseminação planetária do preceituário neoliberal e a ascensão do curador no contexto artístico mundial compõem aspectos de um mesmo momento histórico, ambos fenômenos primeiramente ocorridos em potências de primeira grandeza do capitalismo avançado” (Hill, 2019, p. 3).

²⁴⁷ No original, “gradually subordinates its media to itself for the sake of better communication both within the group and with the environment around the group system”.

²⁴⁸ No original, “the capitalist economic system that arose after the bankruptcy and failure of “existing socialisms” [...] the global revolution in information technology with all its economic, political, and cultural ramifications, the entry into the European Union and the demands and opportunities that came along with this, and, finally, globalization as the backdrop”.

Obviamente que, ao olharmos detidamente para o contexto de que parte de *East Art Map* até alcançar *Invisible Matter*, veremos que tal protocolo impositivo do capitalismo foi mais sutil, embora não menos predatório. Em termos curatoriais, ele assemelha-se mais ao que Misiano (1998) denominou da curadoria em sociedades em transição, a partir de sua prática curatorial que começa na cena artística de Moscou após a dissolução da União Soviética, e segue em direção à dinâmica global do mundo pós-1989. A análise de Misiano se dá em relação ao enquadramento institucional que constitui a curadoria em termos sociais e culturais, argumentando que “o curador como uma figura social e cultural é o produto de instituições contemporâneas, do Sistema de Arte Contemporânea” (MISIANO, 1998, p. 137).

Considerando tal cenário, não se pode negligenciar facilmente a curadoria enquanto uma forma de desenvolvimento e experimentação artística anterior, composta de proposições de investigação e atualização dos paradigmas e convenções presentes na arte. Nesse sentido, Hill (2019) sinaliza uma contradição entre a “busca de formas curatoriais alternativas [e] os desafios curatoriais propostos” e uma “urgência especulativa que globaliza o pensamento artístico como *commodity* [que] passa a ser respaldada por uma mentalidade empresarial oportunista que associa difusão da produção artística com ampliação da capacidade de lucro” (HILL, 2019, p. 4). Nesse entremeio, a curadoria e as funções do curador seriam transformadas sobremaneira, principalmente, nos anos 1990, com a disponibilidade, espraiamento e uso das tecnologias de informação e comunicação nas artes, aproximando artistas e curadores.

Percebe-se, assim, a posição estratégica que Irwin assume na discussão acerca dos conflitos da visualidade presentes na experiência de reestruturação cultural eslovena em relação à esfera contemporânea do campo da arte e do regime ideológico da comunicação. Partindo de uma perspectiva conceitual e artística sobre a História da Arte enquanto um repositório de narrativas e imagens que se ligam a sistemas de classificação e de discursos, Irwin desenvolveu particularmente uma proposta metodológica de coleta de dados, de análise e interpretação e de extroversão da história da arte do Leste Europeu: o *East Art Map* (2000-2006).

Ao tomar esse projeto como objeto de análise, discutiremos como o Irwin investiga os mecanismos utilizados pela produção artística contemporânea que se baseiam em uma experiência histórica de arte, na seleção de métodos de interpretação e

na recriação do passado em modos de visualidade contemporânea. Dessa maneira, argumentamos aqui como tais estratégias desenvolvidas pelo grupo podem ser lidas como aspectos curatoriais do meio digital que, como aponta Dietz (2010), estão vinculados a um novo contexto para a prática curatorial, que pode ser resumido como “curadoria *online*”. Diante das considerações tanto da atenção de Irwin sobre as transformações de fim de século 20, quanto do cenário de sedimentação da atuação curatorial, apresentamos elementos para melhor entender o cenário no qual o projeto *East Art Map* pode ser analisado pela via da curadoria em relação às novas mídias.

Em um texto de 2003, Anne-Marie Schleiner apresenta-nos um debate próximo do contexto de discussão e criação do *East Art Map*. Apontando para um cenário no qual a crescente expansão e convergências das mídias digitais pela Internet seria de tal ordem, a autora identifica três figuras ou funções específicas atuantes na arte em rede: as categorias dos futuros artistas [*future artists*], dos futuros curadores e dos futuros alimentadores de filtro [*futures filter feeders*]. Segundo ela, a presença de tais tipos de figuras estaria vinculada ao fato de que “muitos usuários da net [...] estariam produzindo artefatos culturais, software, acessório digitais [e se tornaram] produtores culturais (artistas) e consumidores, leitores e escritores, e filtradores de informação e colecionadores, isto é, curadores da net”²⁴⁹ (SCHLEINER, 2003, s.p.).

No caso dos artistas, Schleiner (2003) assinalava elementos como a fluidez encontrada nos artistas do futuro (muito provavelmente o nosso presente), como o pensamento não-linear, um desenvolvimento orientado por processos, a prática de colagem, montagem e híbridos, jogos com sistemas de regras, fetichização da estética, criatividade compulsiva e uma desconstrução compulsiva da arte. Já no caso dos curadores, a relação com os elementos fluidos se daria por meio da imagem do processo de filtragem – curadoria como seleção presente em seções anteriores deste trabalho. Segundo essa imagem, “o curador com uma imaginação subversiva que cria filtros para coisas que ele/ela apenas encontra resquícios e, por isso, convida o mundo para preencher os espaços em branco”²⁵⁰ (SCHLEINER, 2003, s.p.). Desse modo, “alimentadores de

²⁴⁹ No original, “Many net users, gamers, musicians and programmers will produce cultural artifacts, software, digital accessories, game warez, and music warez that they share with each other both freely and for pay. Users will be cultural producers (artists) and consumers, readers and writers, and information filters and collectors: i.e. net curators.”

²⁵⁰ No original, “The curator with a subversive imagination creates filters for things that she only finds traces of and then asks the world to fill in the blanks.”

filtros são criadores de filtros (curando enquanto produzem arte em uma meta nível), organizando dados e artistas”²⁵¹ (idem).

As colocações trazidas por Schleiner (2003) permitem-nos uma aproximação com outro texto daquela época, escrito por Inke Arns e Jacob Lillemose (2005), focado na influência que a curadoria e o discurso que a envolve na relação entre a arte baseada em computador e a arte contemporânea. Os autores citam exemplos de formas de arte em rede, arte de *software* ou arte generativa em que são possíveis encontrar modelos interessantes de curadoria compartilhada e distribuída, incluindo o campo das artes visuais contemporâneas, entre eles, o projeto *East Art Map*.

Arns e Lillemose (2005) apontam o ano de 2005 como um momento no qual o termo curadoria era alvo tanto de uma relutância – advinda do “pressuposto de que, de acordo com o anúncio da conferência, a curadoria tradicional corresponde a um modelo de rede centralizado que equivale ao controle curatorial”²⁵² (ARNS; LILLEMOSE, 2005, p. 1) – quanto também conjugava uma vontade de utilizar curadoria para novas práticas *on-line*, argumentando que o termo podia se relacionar com modelo de rede distribuída, que não permitiam nenhum controle central de curadoria. Entre o controle e o desejo, os autores citam, no fundo, as várias ambivalências ligadas à curadoria de arte baseada em computador. Ao tratar delas, fazem uso dos “alimentadores de filtro do futuro” [*Future Filter Feeder*], novo tipo de curador descrito como:

O novo tipo de curador de Schleiner é mais como um artista – “Quero colar as duas cabeças do artista e do curador no mesmo corpo” – que faz curadoria independentemente de qualquer instituição por meio de uma diversidade de atividades. É uma figura flutuante/nômade que navega na *web*, encontra coisas/informações que gosta e as apresenta em seu *weblog* ou em fóruns fora da instituição, geralmente *on-line*²⁵³[15] (ARNS; LILLEMOSE, 2005, p. 5).

²⁵¹ No original, “Filter Feeders are filter creators (curating as artmaking at a meta level), data organizers, and artists.”

²⁵² No original, “the assumption that, according to the conference announcement, traditional curating corresponds to a centralized network model which is equal to curatorial control.”

²⁵³ No original, “Schleiner’s new curator type is more like an artist – “I want to glue the two heads of the artist and the curator back onto the same body” – who curates independently from any institution through a diversity of activities. S/he is a floating/nomadic figure who surfs the web, find things/information that s/he likes and presents them in his web log or in for outside the institution, usually online.”

Essa descrição de Arns e Lillemose (2005) acerca da figura curatorial de Schleiner (2003) conjuga a relação entre o processo curatorial e a prática artística. Além disso, complementa as noções discutidas no primeiro capítulo, como as relações entre a esfera da arte contemporânea e das novas mídias. No que diz respeito ao nível contextual de *East Art Map*, os comentários indicam como, já quando *EAM* estava em andamento, sua configuração ou, principalmente, seu modo de operar foi discutido em termos curatoriais.²⁵⁴

Esses apontamentos específicos acerca do projeto artístico refletem, de maneira mais ampla, as estratégias ligadas à curadoria e ao conceito do Leste Europeu de Orišková (2013). Retomando a autora, uma das estratégias curatoriais que dizem respeito ao contexto histórico-artístico do Leste Europeu de *East Art Map* é a iniciativa da Moderna Galerija, em Ljubljana, que em 2000 começou a coletar sistematicamente arte do Leste Europeu. O escopo do coletivo iniciou a partir da década de 1960, com o projeto curatorial intitulado *2000+ArtEast Collection: A Arte da Europa Oriental em Diálogo com o Ocidente*, constituída a partir da posição de curador do Leste Europeu como uma alternativa à narração ocidental da história da arte e que representou uma alternativa à prática predominante dos museus ocidentais ao estabelecer uma coleção de arte produzida na Europa Oriental. Esse projeto foi criado por Zdenka Badovinac, curadora eslovena que, como discutido no segundo capítulo, propôs a aproximação entre Irwin e a estratégia de auto-historização.

²⁵⁴ Um exemplo similar é a investigação de Dijana Protic (2018) sobre o encontro internacional de artistas Media-Scape, que foi realizado em Zagreb de 1993 a 1999. A pesquisadora investiga o Media-Scape como uma curadoria, existente enquanto pequeno arquivo digital da prática de curadoria em arte midiática. Interessante notar um certo paralelismo no caso apresentado por Protic e o caso de Irwin, no sentido de que, depois da transição da Iugoslávia em seis países independentes, é possível verificar casos semelhantes ocorrendo em cada país, ao menos foi possível aqui notar o caso eslovenos e croata, cada qual com suas circunstâncias tecnológicas e sociopolíticas.

Figura 20: Abertura de *2000+ArtEast Collection*, Moderna Galerija, Ljubljana, 2001



Fonte: <http://www.mg-lj.si/en/exhibitions/2290/arteast-2000plus-odprtje/>

Além de *2000+ArtEast Collection*, Orišková (2013) cita o projeto artístico *East Art Map*, de Irwin, descrito por ela como o “mapeamento e documentação da arte do Leste Europeu na forma de uma publicação e *webpage*”²⁵⁵ (ORIŠKOVÁ, 2013, p. 76). Para a autora, o projeto é um exemplo da:

[...] nova prática da curadoria que significa a convergência considerável da prática artística e curatorial: artistas e curadores não são agentes opostos. Os curadores não se esforçam mais para incorporar arte/artistas como representantes de seu país, nação, estado em um todo mais amplo; mas começam a usar a autorreflexão, a autocrítica, a autogestão e o engajamento²⁵⁶ (ORIŠKOVÁ, 2013, p. 77).

²⁵⁵ No original, “the project of mapping and documenting Eastern European art in the form of a publication and webpage.”

²⁵⁶ No original, “The new practice of curatorship means the considerable convergence of artistic and curatorial practice: artists and curators are not opposing agents. Curators no longer strive to incorporate art/artists as representatives of their country, nation, state in a wider whole; but they begin to use self-reflection, self-criticism, self-management and engagement.”

A partir das considerações da autora, podemos apontar como a noção de Leste Europeu, antes ligada à representação de uma identidade coletiva, passou a ser sinônimo ou articuladora de experiências institucionais (Moderna Galerija) e artístico-curatoriais (*East Art Map*) entendidas como uma constante atualização e reconcepção de dados, artistas e formas artísticas temporárias e interativas.²⁵⁷ Comparativamente ao contexto presente na trajetória de Irwin, a principal diferença em termos curatoriais com os momentos nos quais Igor Bošnjak realizou *Bosnia and Herzegovina Art Map* e Fokus Grupa concebeu *Invisible Matter - EAM* é a intensificação neoliberal que a curadoria passa a ser a partir dos anos 2010, contrastando muito com a autogestão iugoslava que Irwin e NSK emulam em sua organização e em suas práticas artísticas.

Se a ideologia de base socialista era o que estruturava naquele momento, já os casos recentes estavam mais próximos de outras formas de relações econômicas e culturais. O território simbólico da Iugoslávia já não existia e a nova ordem mundial implicada na formulação de *NSK State in Time* havia se consolidado de maneira completa, com seus fluxos e visualidades próprias do regime ideológico da comunicação e globalização mundial. Além disso, a entrada progressiva de países da ex-Iugoslávia na União Europeia – um dos processos discutidos por Peternák (2011) – evidencia uma mudança explícita nas formas de gestão política, ou seja, a saída de uma confederação socialista para a participação em uma união capitalista. A entrada da Eslovênia em 2004, da Croácia em 2013, e a não entrada da Bósnia, cujo pedido foi feito em 2016 e ainda não foi aceito, criam assimetrias geopolíticas que são percebidas na dimensão tecnocultural, e se fazem presentes nos projetos artísticos aqui analisados.

No contexto de *BH.art.map*, por exemplo, percebe-se que esse horizonte geopolítico e cultural, que acaba por ressoar no próprio escopo do projeto e seus objetivos, estabelece uma função de recorte nacional de preenchimento de lacunas deixadas pelo funcionamento do *East Art Map*, em específico, a falta de registro e de sugestão de nomes significativos da história artística bósnia. Nesse sentido, a proposta de Bošnjak lembra tanto que a antiga Iugoslávia era uma federação composta por partes que se complementaram e, ao mesmo tempo, evidencia uma realidade atual diferente, pela qual não só a Bósnia e Herzegovina vivia na época de realização do projeto, por volta de 2010.

²⁵⁷ Além de Orišková (2013), Stamenkovic (2004) também analisa a curadoria de arte contemporânea em relação ao sistema de arte na região do Leste Europeu.

No caso do *Invisible Matter*, não só a entrada na União Europeia de vários países que compuseram a Iugoslávia, mas todos os quatro processos relatados por Peternák (2011) assinalam para o viés do regime ideológico da comunicação. Essa aproximação é evidente ao perceber que a interpretação que Fokus Grupa faz de *East Art Map* tem como baliza comparativa o conjunto de dados da plataforma *e-flux*, que embora concebida por Anton Vidokle, em 1998, também como um projeto artístico, atualmente fornece, na forma de anúncio, informações sobre as principais exposições e eventos artísticos internacionais, e está hoje muito mais incorporado ao sistema de arte contemporânea. Para o coletivo, essa relação existia “porque estávamos procurando se o *East Art Map* como um contexto imaginário ainda existe de acordo com o *e-flux*”²⁵⁸ (FOKUS GRUPA, 2022, s.p.). Por isso, foi possível recuperar de *IM-EAM* um dos motivos que permitiram essa análise conjunta entre os projetos *EAM* e *e-flux*, no sentido que *East Art Map* “é um projeto de mapeamento canônico para essa região, né. Representação no ocidente, pelo menos não tão canônica para o local, mas mais tipo como é exportado para fora. E assim, é um cânone e tem diferentes tipos de documentos”.²⁵⁹

Resumindo, o nível contextual dos três projetos artísticos permite avaliar como a noção e a abordagem em torno da curadoria estavam presentes nas circunstâncias em que os projetos foram criados, apontando para o *status* das práticas curatoriais em condições que vão das pós-socialistas até o momento atual de globalização capitalista. Na leitura de Stamenković (2006), esse cenário vincula-se ao “posicionamento de um novo sujeito curatorial do leste da Europa em relação a (ou melhor, por meio de) noções da economia global contemporânea e do mercado de arte”²⁶⁰ (p. 38), na medida em que se dá em um cenário e um contexto curatorial fronteiro de ações comunicativas globais, intervenções digitais e uma rede distributiva de poderes²⁶¹.

²⁵⁸ No original, “we were looking whether East Art Map as an imaginary context still exists according to *e-flux*”.

²⁵⁹ No original, “it's a canonical mapping project for this region, right. Representation in the west, at least not that canonical for local but more kind of how it's exported outside. And so, it's a canon and it has different forms of documents”.

²⁶⁰ No original, “the positioning of a new curatorial subject from the East of Europe in relation to (or rather, by means of) notions of the contemporary global economy and art market”.

²⁶¹ O autor ainda afirma que “a arte (e os diversos discursos relacionados à arte, principalmente o discurso curatorial contemporâneo entendido em seu sentido mais amplo, comunicativo e transformador) pode ser uma ferramenta para discutir, questionar e tratar os problemas mais prementes decorrentes do impacto da economia na sociedade contemporânea” (STAMENKOVIĆ, 2006, p. 39). No original, “art (and the various discourses related to art, most notably, the contemporary curatorial discourse as understood in its broadest communicative and transformative sense) can be a tool for discussing, questioning, and treating the most pressing problems arising from the economy's impact on contemporary society”.

3.1.2 Nível conceitual: a curadoria digital

Depois de apresentar o nível contextual no qual *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM* foram elaborados em termos de seus aportes artísticos e curatoriais, passamos para o nível conceitual. Nesta parte, a atenção se dá aos elementos conceituais dos projetos artísticos como processo curatorial, a fim de discutir, de maneira mais pormenorizada, seus elementos e seus comportamentos, de modo a analisar e compreender melhor seu funcionamento sob a hipótese da curadoria digital.

Em primeiro lugar, é preciso localizar no tempo o momento em que o termo curadoria digital surgiu enquanto um conceito. Isso aconteceu a partir das discussões sobre a preservação digital e as bibliotecas digitais na passagem dos anos 1990 para os anos 2000. Thayse Santos (2014) pesquisou o período de emergência do conceito curadoria digital entre os anos 2000 e 2013, investigando as diferentes acepções encontradas a fim de melhor fundamentá-lo teoricamente.

A partir de uma revisão da literatura da Ciência da Informação e suas áreas correlatas, Santos (2014) verificou que, em sua trajetória de ascensão, a adoção do termo Curadoria Digital “incorpora aspectos dos conceitos de ‘curadoria de dados’ e preservação digital usadas primariamente pelas comunidades científica e de bibliotecas digitais respectivamente” (SANTOS, 2014, p. 22). A preservação é um aspecto central quando se fala em gestão, especialmente na necessidade de reavaliação de suas práticas frente à conservação dos dados digitais a longo prazo.²⁶² A definição que Santos (2014, p. 40) traz de preservação digital também implica “a gestão ativa de informação digital através do tempo para assegurar sua acessibilidade” e no qual “a integridade do item original, descrição, disponibilização e acesso têm de ser contemplados quando do momento a criação de uma política de ação preservadora”.

Porém, a autora indaga se a preservação de dados é a única dimensão presente na gestão da informação e no conceito de curadoria digital. Com relação a isso, chama a

²⁶² No campo cultural, a apresentação aparece como “missão central de lugares de memória como bibliotecas, arquivos e museus atende a uma necessidade social e atenta também para a manutenção da memória coletiva, ademais expressa a consciência do perigo de se interpretar o passado sem prova documental” (SANTOS, 2014, p. 38).

atenção do conceito de Curadoria Digital “como estratégia que abarca o manejo da informação digital para além da preservação e do arquivamento” (SANTOS, 2014, p. 41). Nesse sentido, segundo as considerações de Santos (2014, p. 20), a Curadoria Digital é “termo guarda-chuva, que abarca definições correlatas voltadas à seleção, enriquecimento, tratamento e preservação da informação para o acesso e uso futuro”. Tais definições abarcam a possibilidade da “gestão e preservação dos dados digitais a longo prazo” e sua expansão para definições mais inclusivas, como noção de Ross Harvey, que:

[...] aborda toda a gama de processos aplicados a objetos digitais ao longo do seu ciclo de vida [...] com os objetivos de apoiar sua reprodutibilidade, reutilização e agregando valor a esses dados, gerenciando-os do momento de sua criação até que eles sejam determinados como não úteis e garantindo a sua acessibilidade a longo prazo, assim como a sua preservação, autenticidade²⁶³ (HARVEY, 2010, p. 8).²⁶⁴

No que diz respeito às definições de curadoria vinculada ao digital, ou às mídias digitais, Santos (2014) elenca: curadoria de arte, curadoria de conteúdo, curadoria de dados (ou *eScience*). A seguir, apresentamos um breve resumo de cada: a) a curadoria de arte está ligada, segundo a autora, ao desenvolvimento do conceito de uma expressão artística, vinculada diretamente à exposição de arte, e no qual o “curador de arte reflete suas inclinações particulares em objetos de arte, construindo uma narrativa artística que eleva os elementos representativos de um artista ou uma coleção dentro de um conjunto de itens em particular com o intuito de informar ou para pura contemplação do público” (SANTOS, 2014, p. 103); b) a curadoria de conteúdo emergiu ligada à reflexão sobre o futuro da informação na *Web*, com cada vez mais informação e ferramentas tecnológicas, tendo o curador de conteúdo como “alguém que acha grupos, organiza e compartilha o melhor e mais relevante conteúdo de um assunto específico *on-line* de modo contínuo” (SANTOS, 2014, p. 104); e c) a curadoria de dados vincula-se mais especificamente a

²⁶³ No original, “It addresses the whole range of processes applied to digital objects over their life span [...] with the aims of supporting reproducibility, reuse of, and adding value to that data, managing it from its point of creation until it is determined not to be useful, and ensuring its accessibility, preservation, authenticity, and integrity over time”.

²⁶⁴ A discussão em torno da gestão e preservação dos dados digitais a longo prazo e suas relações com agregação de valor e autenticidade é hoje ainda mais complexa e importante por conta do NFT, sigla para non-fungible token. O token criptográfico, ao invés de funcionar como meio de troca, é utilizado para representar uma transação singular, exclusiva.

dados de pesquisa, visando ao reuso e preservação a longo prazo, de maneira que, em “termos amplos, curadoria significa uma gama de atividades e processos feitos para criar, gerir, manter e validar um componente” (SANTOS, 2014, p. 105).

Assim, a curadoria de dados e a curadoria digital têm conceituações ainda mais próximas, pois a curadoria de conteúdo inclina-se para necessidades imediatistas de informação sem tanta preocupação com a manutenção dos dados a longo prazo. Outro aspecto importante foi a transposição que o termo “curadoria” sofreu dos museus e bibliotecas para as mídias interativas, como a *Web*. Segundo Santos (2014, p. 24), os “indivíduos buscam, cada vez mais, uma constante atualização de informações na *Web*, estabelecendo redes de conhecimento resultantes de conexões e da interação entre os atores, uma troca intensa de informações geralmente convertidas em conhecimento”. A Internet, enquanto uma rede de desenvolvimento tecnológico das mídias de informação e comunicação, de distribuição de padrões e protocolos para transmissão de dados, diversificou os usos e sentidos dos conjuntos de informação acessíveis e, por meio da hipertextualidade, ajudou a consolidar essa rede para fora do seu contexto inicial de criação.

A partir dos dois elementos anteriores apontados por Santos (2014) – a curadoria digital e a rede *Web* –, a autora estabelece tal aproximação, ao indicar como “os conceitos de ‘curadoria’ digital começaram a aparecer depois que [...] a Internet como meio global para comunicação e divulgação da informação já estava consolidada” (SANTOS, 2014, p. 29), de modo a se tornar um conceito relacionado à preservação de dados e à divulgação de informação em meio aberto e em rede. Com isso, o que a autora parece chamar a atenção é como “o aparecimento desse termo é que há a necessidade de uma nova abordagem para a criação e gerenciamento de ativos digitais” (SANTOS, 2014, p. 22), o que nos leva ao terceiro e último nível de análise, a operacionalização do ciclo curatorial dos projetos *East Art Map*, de *BH.art.map* e *IM-EAM*.

3.1.3 Nível operacional: o ciclo curatorial

Depois de apresentar os níveis contextual e conceitual de *East Art Map*, *BH.art.map* e *Invisible Matter*, finalizamos a proposta de analisar projetos artísticos que fazem uso de procedimentos curatoriais, discorrendo acerca da sua maneira de funcionar. O gerenciamento de objetos digitais presente nas condições que, segundo Santos (2014, p. 30), são “impostas pela criação da Internet como fenômeno orientador do comportamento humano na produção, disseminação e preservação do conhecimento para o acesso futuro”, faz com que contemplemos aqui o ciclo de vida da curadoria em relação à arte das mídias digitais. É preciso indicar que não é o propósito aqui criar um modelo operacional estático. Conforme Graham e Cook (2015) afirmam acerca do comportamento de transformação da arte em relação às mídias digitais, “descrevemos as formas de curadoria como ‘modos’ em vez de ‘modelos’ para evitar a impressão (por mais devotamente desejada) de que temos uma solução mágica para os desafios curatoriais da nova arte” (GRAHAM; COOK, 2015, p. 12). Também consideramos como pano de fundo a formulação de trocas de informação, referida na proposta de estética da comunicação²⁶⁵, especificamente nas noções de *feedback* e retroatividade, como modos de interação.

Nesse sentido, os modos a partir dos quais criamos o nível operacional para analisar especificamente os projetos artísticos do Leste Europeu partiram de dois outros modos curatoriais pré-existentes e já utilizados em outros projetos: i) o desenvolvido pelo *Digital Curation Center (DCC)*, da Universidade de Edimburgo, Escócia; e ii) e o apresentado por Michael Bhaskar em *Curadoria: o poder da seleção no mundo do excesso* (2020).

Começando pelo ciclo curatorial do *DCC*, tomamos por base a pesquisa de Santos (2014). A autora parte de uma discussão sobre o ciclo enquanto representação gráfica de conceitos, na medida em que os modos de “ciclo de vida da informação digital podem ser definidos como o processo como a informação em meio digital se move através de estágios, desde a sua criação até a preservação contínua, gestão e acesso ao longo do

²⁶⁵ A respeito da estética da comunicação, Cf. PARRET, Herman. **A estética da comunicação**: além da pragmática. Roberta Pires de Oliveira (trad.). Campinas: Editora da UNICAMP, 1997.

tempo” (SANTOS, 2014, p. 59). A autora aponta a baixa quantidade de ciclos de vida em circulação no período abarcado por sua pesquisa, mas reconhece que cada modelo é diferente em seu nível de complexidade. Entre os quatro ciclos apresentados, escolhemos o *Digital Curation Center (DCC)*, da Universidade de Edimburgo, Escócia, como o mais interessante e adequado para os propósitos desta pesquisa, principalmente por sua abordagem holística presente e uma analogia com o ciclo documentário.

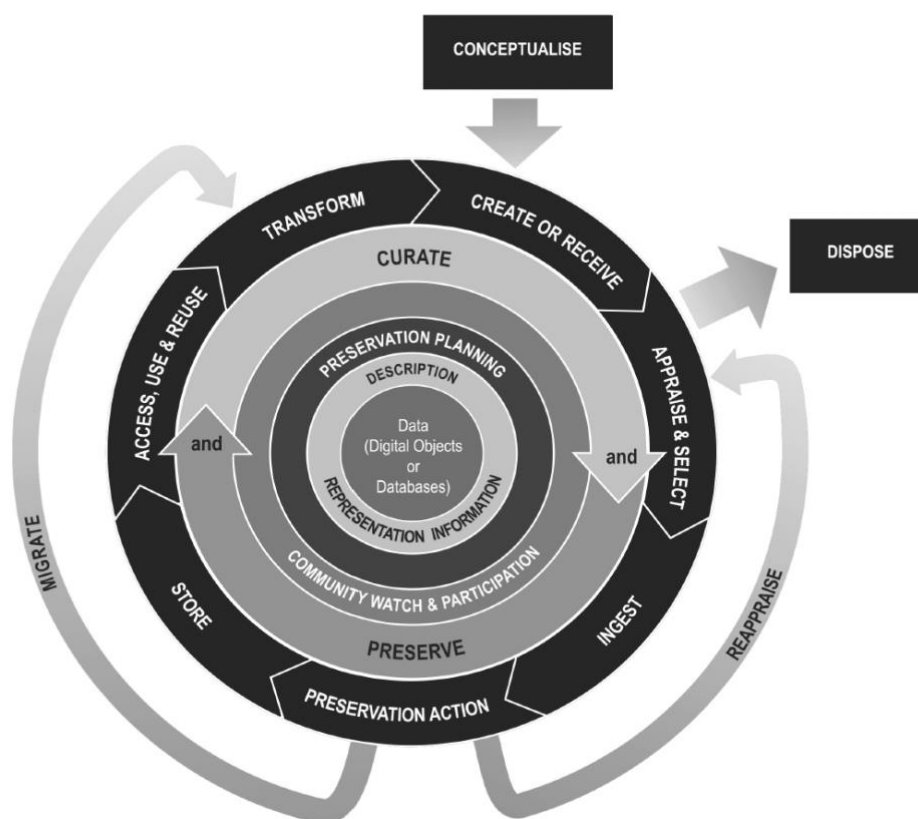
Continuando com Santos (2014), o modelo do ciclo curatorial do *DCC* parece adequado para “modelar atividades de curadoria digital em vários ambientes como repositórios institucionais, arquivos digitais e na gestão de registros eletrônicos” (SANTOS, 2014, p. 65). A variedade de ambientes faz com que o ciclo possa se adequar às especificidades estruturais e de funcionamento de cada um deles, de forma a mostrar que os ciclos de vida “progrediram de modelos mais simples para configurações mais complexas, que envolvem ações para preservação de acordo com as características de cada organização e que apresenta os papéis dos profissionais da informação e usuários dentro da cadeia de eventos que constitui a gestão da informação em meio eletrônico” (SANTOS, 2014, p. 69).

Disso resulta “uma abordagem mais holística para a questão da preservação de documentos digitais, pois considera etapas de ação também fora do sistema onde os documentos estão armazenados” (SANTOS, 2014, p. 46). Diferentemente de ciclos curatoriais que consideram somente as atividades do próprio sistema, como ocorre com os modelos focados apenas na preservação digital, de acordo com Harvey (2010), a atenção que o modelo conceitual do ciclo curatorial do *DCC* dá às atividades que ocorrem dentro e fora do sistema faz com que ele descreva a curadoria em vez de apenas arquivar ou preservar. Será importante para a análise dos três projetos que o ciclo curatorial que os circunscreve tenha certa elasticidade em relação aos estágios de ação.

Como veremos nos casos de *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM*, a atenção nas atividades internas e externas ao ciclo curatorial (dentro e fora do sistema) dizem respeito à dimensão contextual que os projetos compartilham – a noção de Leste Europeu –, assim como das escolhas dos pesquisadores e da coleta dos dados de entrada, assim como os dados de saída, que serão utilizados em outros trabalhos artísticos.

Em relação ao modelo de ciclo de vida curatorial do *DCC*, Harvey (2010) examina como o que está sendo curado é o que está no centro do modelo, acentuando a sua configuração: os dados, sejam eles objetos digitais ou conjuntos maiores de dados, na forma de banco de dados. A partir dessa centralidade é que o ciclo curatorial se desenvolve, com suas especificidades e transformações pontuais. Lembremos que o ciclo de vida curatorial compreende as seguintes operações: Conceituar; Criar; Acesso e Uso; Avaliar e Selecionar; Descarte; Ingestão/Incorporação; Ação de preservação; Reapreciação; Armazenamento; Acesso; Uso e Reuso e Transformação. Para auxiliar nas análises, apresentamos a seguir, o desenho do modelo do ciclo de vida curatorial.

Figura 21: Modelo de ciclo curatorial do *Digital Curation Center (DCC)*.



Fonte: <https://www.dcc.ac.uk/guidance/curation-lifecycle-model>. Acesso em 03 abril 2021.

Esse modelo apresenta as operações do ciclo curatorial de maneira geral, a partir do qual, posto de maneira sintética, podemos inferir que: a) a Conceituação implica

conceber e planejar a criação de objetos digitais, incluindo métodos de captura de dados e opções de armazenamento; b) a Criação é a responsável pela própria produção dos objetos digitais e atribuição de metadados de arquivo administrativo, descritivo, estrutural e técnico; c) o Acesso e uso garantem que os usuários designados possam acessar com facilidade objetos digitais no dia a dia; d) A avaliação e a Seleção presentes no ciclo relacionam-se aos objetos digitais, e selecionar requer curadoria e preservação a longo prazo, seguindo as orientações documentadas, políticas e requisitos legais, e acoplado à avaliação e à seleção está a possibilidade de; e) Descarte, que libera objetos digitais não selecionados para curadoria e preservação a longo prazo; f) A Inserção [*Ingest*] demanda a transferência de objetos digitais para um arquivo morto, repositório digital confiável, *data center* ou similar; g) a Ação de preservação realiza propriamente ações para garantir a preservação e retenção dos objetos digitais; h) A Reapreciação retorna objetos digitais que falham nos procedimentos de validação para posterior avaliação e nova seleção; i) o Armazenamento mantém os dados de maneira segura, conforme descrito pelos padrões relevantes. As duas últimas operações apontam para: j) o Acesso e reutilização, que verificam se os dados estão acessíveis aos usuários designados para uso e reutilização pela primeira vez; e, finalmente, k) a Transformação cria objetos digitais a partir do original, por exemplo, migrando para um formulário diferente ou criando um subconjunto, por seleção ou consulta, para criar resultados recém-derivados, talvez para publicação.

Esse conjunto de operações, como indica Harvey (2010), é composto por três conjuntos de ações: ações completas do ciclo de vida, ações sequenciais e ações ocasionais. As ações completas consideram as dimensões mais gerais, tais como: a descrição e representação da informação, o planejamento de preservação, a observação da comunidade e participação e a curadoria e preservação. Já às ações sequenciais competem as ações de curar dados em seus ciclos de vida, desde a criação até o seu descarte ou reuso, como: a Avaliação e Seleção, que se preocupam com a Conceituação; a Inserção ligada ao Descarte; a Ação de preservação, Armazenamento, Acesso, Uso e Reuso; e, por último, a Transformação. Finalmente, as ações ocasionais dizem respeito às operações de Reavaliação, Descarte e Migração.

No que diz respeito à analogia com o ciclo documentário, isso se dá pelo fato desse, segundo Santos (2014, p. 64), compreender um “conjunto de operações para o tratamento de documentos composto de entrada (seleção e a aquisição), processamento

(catalogação, classificação, indexação e resumos) e saída (pesquisa e a difusão), com foco para o usuário num sistema que se retroalimenta”. A depender da necessidade do projeto, algumas fases descritas podem ser eliminadas, para o ciclo curatorial adequar-se à retroalimentação requerida.

A partir dessa configuração geral, encontramos pequenas alterações na maneira como diferentes autores organizam e relacionam algumas das operações.

A concepção trazida por Sabharwal (2015) sobre o ciclo de vida curatorial do *DCC* constitui como um ciclo que apresenta a estrutura prática para várias atividades relacionadas que ocorrem em uma sequência temporal. Diante da diversidade indicada, o autor afirma a existência de “vários níveis na curadoria digital, dada a estrutura do conteúdo e o contexto da prática” (SABHARWAL, 2015, p. 16-17). Esses vários níveis aparecem para o autor como: i) curadoria de baixo e alto nível, descrição comumente utilizada em *blogs* em que a curadoria é associada a uma escada de mídia social com criadores, críticos, coleções, leitores e outras categorias ocupando degraus separados da escada; ii) como uma prática de curadoria que varia em diferentes pontos do ciclo de vida de um conteúdo digital e molda os processos de arquivamento, preservação e curadoria. Sabharwal (2015, p. 17) aponta como cada “etapa do ciclo de vida do conteúdo digital apresenta diferentes responsabilidades e relacionamentos colaborativos para os curadores”. Para o autor, por exemplo, as etapas de conceituação, avaliação, seleção, acesso e preservação (ou seja, atividades no nível conceitual) são muito diferentes das etapas de criação, incorporação, armazenamento, descarte (ou migração) e transformação. Por fim, iii) a curadoria varia em termos que extensão e escopo de programa a depender da organização ou responsável, desde extensivas iniciativas curatoriais até esforços curatoriais de pequena escala. Em resumo, o que o autor considera importante é que “essas variações têm influência direta no ciclo de vida dos conteúdos digitais e programas de curadoria relacionados” (SABHARWAL, 2015, p. 95).

Sabharwal (2015) escolhe fazer uso do ciclo de vida do *DCC* como estrutura para implementar programas de curadoria digital, em seu interesse pelas atividades incluídas no modelo de ciclo de vida e seus relacionamentos nos diferentes níveis de atividades de curadoria, desde atividades de conceituação até avaliações. A visão geral do autor fornece-nos algumas indicações acerca de como o modelo é percebido por ele: primeiro, o modelo é como uma estrutura não prescritiva para treinamento e prática curatorial, que

pode se desenvolver continuamente para fazer ajustes à medida que os padrões de preservação digital surgem ou mudam; segundo, tal estrutura de círculos concêntricos representam elementos-chave dos modelos: os dados, as ações de ciclo de vida completas, as ações sequenciais e as ações ocasionais.

Sabharwal (2015) pontua que algumas das ações, que representam ou indicam atividades tangenciais das atividades e relações do ciclo aparecem como setas na parte exterior do ciclo; além das ações de Descarte, Migração e Reavaliação – todas tidas como ações ocasionais – para o autor, a etapa de Conceitualização é também uma atividade tangencial ao ciclo, pois quando bem aplicada deveria anteceder o ciclo de vida curatorial, suas potencialidades e horizontes. Essa concepção da etapa de Conceitualização será desenvolvida nos termos desta pesquisa na seção 3.2 na apresentação dos planos gerais de criação dos projetos artísticos analisados.

Ao cotejar a concepção de Sabharwal (2015), trazemos a idealização de Oliver e Harvey (2016) acerca do mesmo ciclo do *DCC*. Na medida em que partem do mesmo modelo de ciclo de vida curatorial, vale indicar os pontos de diferenciação daquela interpretação. A primeira diferença que Oliver e Harvey (2016) trazem é que, para eles, a etapa de Conceitualização é trazida para fazer parte do ciclo, e não necessariamente como uma etapa exclusiva que o antecede. A segunda é que os autores localizam especificamente os momentos em que as ações ocasionais de Descarte, Migração e Reavaliação acontecem quando ativadas: as ações de Reavaliação e Descarte estão vinculadas à etapa de Avaliação e Seleção e a etapa de Migração relacionada às Ações de preservação.

Uma terceira diferença entre as concepções de Sabharwal (2015) e de Oliver e Harvey (2016) se dá a respeito da etapa de Acesso, Uso e Reuso: no caso do primeiro autor, essa etapa não é considerada de maneira pormenorizada, mas é incluída na discussão acerca da ação de Avaliação [*Assessment*] enquanto “medida do impacto dos programas de curadoria digital no meio ambiente [...] avaliação que fornece dados úteis para avaliar o acesso e uso, bem como avaliação e seleção, que informam diretamente o desenvolvimento da coleção”²⁶⁶ (SABHARWAL, 2015, p. 95). Já no caso dos autores, a

²⁶⁶ No original, “measuring the impact of digital curation programs on the environment [...] Such assessments can lead to the redesign of curation programs and workflows. Assessment provides data helpful for evaluating access and use as well as appraisal and selection, which directly inform collection development”.

etapa de Acesso, Uso e Reuso é indicada normalmente como parte do ciclo de vida curatorial. No que tange à nossa pesquisa, essa diferença de concepções auxiliará na seção 3.8, ou seja, momento em que analisamos quais foram as possibilidades de acessar e interagir com cada um dos três projetos artísticos e quais reflexões isso possibilita.

Depois de apresentar o ciclo curatorial do *DCC*, vamos discorrer acerca do modelo de ciclo de vida curatorial elaborado por Bhaskar (2020), já que o autor elabora a própria concepção curatorial. As considerações do autor que contribuíram para a criação no nosso modo de analisar o ciclo de vida curatorial do Leste Europeu vem da sua proposição em analisar a curadoria como o “emprego de práticas de seleção e arranjo, (além de refino, redução, exposição, simplificação, apresentação e explicação) para somar valor” (BHASKAR, 2020, s.p.), práticas que argumentamos ter aspectos operacionais, pois são ordenadas em etapas com ações e *feedbacks*.

Acerca do princípio operacional de *seleção* (descrito na seção 2.3 – Excesso e informação: curadoria como seleção), podemos sintetizar afirmando que a seleção é o resultado de estratégias de gestão de dados textuais e imagéticos que envolvem decisões de escolha, triagem, separação, eleição, compilação e também de classificação, discriminação, e até de eliminação de conteúdos com os quais trabalham. Cabe-nos, pois, completar o modelo curatorial do autor expondo suas considerações acerca da operação de *arranjo*, assim como os *efeitos* da curadoria.

A respeito da operação de *arranjo*, Bhaskar (2020, p. 128) afirma que se o “aspecto central da curadoria é selecionar, o que fazemos com essa seleção – como a dispomos, organizamos, expomos, justapomos e ordenamos – é absolutamente crucial”. Ou seja, “O arranjo, e por conseguinte a curadoria, significa transformar o impacto das relações – não apenas entre pessoas, mas entre imagens, palavras, ideias, produtos no supermercado, objetos históricos, o que for” (BHASKAR, 2020, p. 129).

Bhaskar (2020, p. 133) elucida que “um aspecto do enquadramento [...] é a ancoragem”, que indica que “os que chegam primeiro levam vantagem – eles ancoram as expectativas sobre o acordo final”. Junto a isso, “O valor acumula por contraste, por comparação imediata; está implícito em certos contextos e enquadramentos, não está dado. Ao mudar o enquadramento, muda-se a proposição de valor” (BHASKAR, 2020,

p. 133). A curadoria utiliza todas essas técnicas, sabendo que “Enquadramentos são potentes porque sua existência nem sempre nos é clara” (BHASKAR, 2020, p. 134).

Tal como a seleção é o contrapeso óbvio para a sobrecarga de escolhas, o arranjo e a padronização tiram o máximo proveito do que já temos. Curadores arranjam, enquadram, criam contexto através do contraste. Graças aos resultados da Expansão Prolongada, num mundo sobrecarregado, e devido a certas propriedades profundas do nosso cérebro, selecionar e arranjar são uma maneira de reinventar nossa cultura, nossa mídia e nossos negócios para o século 21. (BHASKAR, 2020, p. 135).

A descrição anterior de Bhaskar (2020) possibilita retomar a atualização da função estética da sociedade pós-industrial proposta por Moles (1973), segundo a qual a disponibilidade da cópia e a multiplicidade de olhares configuram um novo universo estético e, com isso, novas camadas de valor.

Bhaskar ainda apresenta outros exemplos sobre o trabalho que executamos com o arranjo dos elementos em uma prática curatorial. Ao retomar a discussão sobre a sobrecarga de informação e abundância da era digital, e cientes de que não é mais suficiente apenas selecionar a informação, mas sim a maneira de organizá-la, o autor aponta hoje “uma indústria inteira dedicada à apresentação, ao visual e à organização de dados” (BHASKAR, 2020, p. 136): a visualização de dados, ou “arte de representar o mundo em abstrato” (idem), composta por *designers* e cientistas de dados, que criam modos de processar dados a fim de gerar entendimentos e maneiras de apresentar a informação.

Bhaskar traz o exemplo de Charles Joseph Minard, engenheiro que, ainda no século 19, ou melhor, sendo do século 19, abordou a informação do mundo “como fluxos que podiam ser representados visualmente” (BHASKAR, 2020, p. 136), responsável por criar mapas e gráficos estatísticos considerados obras-primas em termos de *design* de informação. O mapa que Minard retrata a campanha russa de Napoleão em 1812, por exemplo, condensa o total de seis métricas em apenas duas dimensões.

Ao organizar a informação graficamente – e é, de fato, um arranjo –, Minard revelou o desastre com extraordinária clareza. Ele fazia arranjo

de dados, e explicita uma atividade que se tornou central na produção de reportagens e outras mídias de informação, inclusive para dispor fluxos de trabalho de grandes empresas. Ainda, quando nos reportamos à Internet, temos ainda mais claro como, no caso das ferramentas de busca, que não é apenas a seleção de dados oferecida que garante a sua eficácia, mas também o design das interfaces do mecanismo de busca. (BHASKAR, 2020, p. 140).

O que Bhaskar nos indica é que “A seleção funciona por remoção. O arranjo é uma variação mais sutil: ele faz o máximo com o que se tem” (BHASKAR, 2020, p. 142), contar histórias usando o que já se têm – que são potencializadas no mundo digital com o *tagging*, organização mista que possibilita “uma recombinação quase infinita e produtiva. Podemos arranjar e catalogar coisas de múltiplas maneiras simultaneamente” (idem). De galerias e museus aos campos de formulários *on-line*, “Não é à toa que a arte do arranjo como disciplina profissional começou em museus e galerias, onde as coisas exigem arranjos segundo esquemas complexos” (BHASKAR, 2020, p. 144), evidenciam a relação entre visualização e curadoria.

Já no que diz respeito aos efeitos da curadoria elencados por Bhaskar (2020), eles podem ser tidos como “as externalidades positivas”, “os resultados a que queremos chegar, às metas da curadoria”, ou seja, “tanto o motivo pelo qual selecionamos quanto o que acontece quando se seleciona” (p. 146). Para o autor, os principais efeitos da curadoria são as atividades de: reduzir e refinar, simplificar e categorizar:

a) a redução e o refino comportam-se como um efeito do princípio de seleção, e diz respeito a como a “curadoria faz o menos ser mais” (BHASKAR, 2020, p. 147). Nas palavras do autor, a curadoria “se constrói em torno da seleção competente com metas concretas, ela garante que a redução e o refino aconteçam no mesmo compasso” (idem), o que implica, pelos exemplos apresentados, que ela se refere às características tanto de facilidade e eficiência, sustentabilidade, quanto do desejo de exclusividade;

b) outro efeito da curadoria reside no ato de *simplificar*. Bhaskar retoma a noção de complexidade para expor como seu aumento conduziu à atual sobrecarga, o que nos permite apontar duas questões. Em primeiro lugar, a própria discussão da curadoria como uma atividade relaciona à gestão da complexidade, na qual “precisamos de múltiplas maneiras de gerenciar a complexidade; a curadoria é outra arma no arsenal da simplicidade, um dos elementos do antídoto contra a complexidade, quanto mais

complexo encontramos, mais é importante a simplificação” (BHASKAR, 2020, p. 157). Em segundo lugar, torna-se mais evidente como essa simplificação, enquanto um efeito da curadoria, está relacionada mais ao princípio de arranjo do que o de seleção, pois “Ao selecionar e arranjar, a curadoria pega o que é complexo e, apesar de manter os elementos essenciais, deixa o todo mais simples. Este é o equilibrismo da curadoria: manter o que é importante e valioso da complexidade, sem seus aspectos esmagadores, superalavancados e sobrecarregados” (BHASKAR, 2020, p. 157). Um ponto importante é o de tentar compreender o que, para o autor, “é o mais importante e valioso” que a curadoria daria conta. Uma dica estaria no emprego da tecnologia digital, especificamente na reformulação de interfaces. Por meio dela, pode-se “escolher as peças mais importantes do painel e arranjá-las de forma intuitiva. À medida que os dados passaram a ser uma das peças mais comuns do ambiente corporativo, proliferaram os painéis gerenciais” (BHASKAR, 2020, p. 158).

c) o terceiro efeito da curadoria é a ação de *categorizar*. A categorização está envolvida nos dois princípios da curadoria, ou seja, evidencia tanto a seleção quanto o arranjo dos elementos, exigindo criatividade e imaginação para “criar novos ângulos do mundo” (BHASKAR, 2020, p. 162). Bhaskar traz o exemplo do cientista Carlos Lineu, em como ele constituiu a biologia moderna através da rotulação das coisas do mundo em reinos, a sua categorização com o sistema de nomenclatura binominal e, com isso, permitiu a troca da mesma informação de modo padronizado em diferentes contextos. Além da transmissão das informações, “a categorização amplia nossas mentes” (BHASKAR, 2020, p. 161), na medida em que classificamos as coisas ao nosso redor para auxiliar nossa memória a saber o que são e onde estão. “Quanto mais temos para lembrar, mais precisamos exteriorizar. Para isso, temos que criar categorias” (p. 161), ou as chamadas “próteses cognitivas”. Além disso, não há categorização sem termos alguns direcionamentos ou hipótese, de modo que “quando selecionamos, selecionamos para algo. Selecionamos dentro de algo” (BHASKAR, 2020, p. 161).²⁶⁷

²⁶⁷ Além desses, Bhaskar (2020) acrescenta um conjunto maior de ações, sempre relacionando a qual tendência principal elas se inclinam, se ao princípio de seleção, de arranjo, ou um comportamento equivalente aos dois. O autor refere-se à: a) “Exposição e apresentação”, ou como a curadoria tem em seu cerne um diálogo com o elemento visual ou performático, que perpassa a cultura visual ou o *design thinking*; b) “Explicação e contação de histórias”, relacionado à capacidade de identificação de padrões, acentuando seus aspectos importantes a fim de alcançar uma compreensão diversificada; c) “Preservação e proteção”, que na visão de Bhaskar abarca tanto a noção latina de *curare*, com o armazenamento, preservação e documentação de coleções, quanto diz respeito ao *kuratorium* germânico, voltado à gestão e administração dessas coleções.

Bhaskar procura maneiras para argumentar como os efeitos da curadoria são “difusos e potentes”, e que poderia continuar caracterizando os efeitos de: destilação, justaposição, esclarecimento, narração, contextualização, filtragem, conexão, exaltação, listas... Com a sobrecarga, o excesso e a complexidade, o autor reitera que “precisamos lidar com os princípios e pensá-los a fundo em cada conjuntura. Como a seleção resolve problemas? Será que uma mudança de arranjo não seria melhor?” (BHASKAR, 2020, p. 166).

Assim, o melhor caminho de seleção e arranjo curatorial relaciona-se ao receptor como recriador do trabalho artístico. Esse aspecto de retroatividade da arte digital que implica a ação de um receptor é inerente à arte digital. Além disso, também vale acrescentar uma perspectiva mais reflexiva sobre essa figura do receptor como agente catalisador levando em consideração o trabalho de pesquisa aqui desenvolvido. Trata-se de um sentido que implica qualificar a reflexividade desse receptor e a interação praticada entre ele e o trabalho de arte: com relação às etapas que envolvem o contexto de criação do *East Art Map*, e inclusive para a análise dos componentes hipermidiáticos que compõem o *site*, foi levada em consideração a interação deste pesquisador no *site* em questão. Com relação aos procedimentos curatoriais que recriaram a proposição de *EAM* em *Bh.art.map* e *IM-EAM*, investigaremos como essas novas atualizações foram propostas a partir do que os interatores encontraram, de maneira a serem incluídos na perspectiva de análise de um ciclo curatorial.

Dessa maneira, o cotejamento acerca dos diferentes entendimentos de concepção do ciclo de vida curatorial de Sabharwal (2015), de Oliver e Harvey (2016) e de Bhaskar (2020) permite-nos retomar o argumento de Graham e Cook (2015), de que o comportamento de transformação da arte em relação às mídias digitais não visa à criação de um modelo operacional estático, propondo o uso do termo “modos” e não mais de “modelos”. Nesse sentido, utilizaremos os modelos de ciclo de vida curatorial existentes a fim de conceber um modo para o ciclo de vida curatorial envolvendo os projetos artísticos de Irwin, Igor Bošnjak e Fokus Grupa. Essa é a proposta do ciclo curatorial de *East Art Map*, assim como a integração ao ciclo dos projetos *Bosnia and Herzogovina Art Map* e *Invisible Matter* que serão analisadas na próxima seção.

3.2 O ciclo curatorial em *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM*

Depois de apresentar o ciclo curatorial do *DCC* nas acepções de Sabharwal (2015) e Oliver e Harvey (2016) e a concepção curatorial de Bhaskar (2020), podemos realizar uma série de analogias e correspondências entre os ciclos curatoriais e as etapas de funcionamento para a constituição dos projetos artísticos considerados nesta tese. Como já posto, os três projetos relacionam-se quanto às dimensões contextual (o Leste Europeu), conceitual (a curadoria digital) e a operacional (o ciclo de vida curatorial).

O primeiro projeto é *East Art Map*, desenvolvido pelo grupo Irwin entre 2000 e 2006, o segundo é *Bosnia and Herzegovina Art Map*, realizado pelo artista Igor Bošnjak em 2010, e o terceiro é *Invisible Matter - East Art Map*, do coletivo Fokus Grupa, realizado entre 2017 e 2019. Para que tais análises sejam alcançadas, cumpre ter em mente um aspecto do ciclo curatorial que diz respeito às atualizações constantes e não-lineares que o trabalho alcançará em novos contextos, inclusive como uma resposta às preocupações de preservação dos dados digitais. Entre o início do *East Art Map* em 2000, a finalização deste projeto em 2005, e os momentos nos quais o projeto foi recriado e transformado em outros trabalhos, em 2010 e 2017, percebeu-se um arco temporal de praticamente 20 anos, no qual observou-se as diferentes dimensões e etapas do processo curatorial desenvolvido.

Nesse arco temporal, é do interesse desta tese argumentar que uma análise que focalize tanto os ciclos de vida curatorial de cada um dos projetos individualmente (dimensão comparativa), quanto entender como os projetos entre si se remixam e se re/escrevem (dimensão encadeada), deve considerar que nas relações entre curadoria e mídias digitais, conforme Sabharwal (2015, p. 97), o “processo de planejamento considera a arquitetura de conhecimento da instituição: seus componentes são pessoas, conteúdo e tecnologia”²⁶⁸. Em nosso caso, podemos considerar que os projetos e trabalhos artísticos analisados possuem entre eles uma variação bastante diversa em termos das pessoas, dos conteúdos e das tecnologias envolvidas.

²⁶⁸ No original, “The planning process considers the institution’s knowledge architecture: its components are people, content, and technology”.

Em primeiro lugar, o componente de pessoas envolvidas no ciclo de vida curatorial de um projeto inclui arquivistas, bibliotecários, professores, pesquisadores, administradores, tecnólogos e uma variedade de representantes da comunidade ao redor da universidade; para nós, esse componente inclui os artistas propositores, os técnicos, curadores, pesquisadores convidados ou contratados em cada projeto. Oliver e Harvey (2016) apontam como as “pessoas desempenham um papel crucial nessa arquitetura, pois não apenas criam, mas também selecionam o material para curadoria”²⁶⁹ (OLIVER; HARVEY, 2016, p. 98), indicando a participação de pessoas em mais de uma etapa do ciclo curatorial. Além disso, “pesquisadores, docentes e administradores também são importantes, pois contribuirão com dados para documentar seu trabalho na instituição”²⁷⁰ (OLIVER; HARVEY, 2016, p. 98), compreendendo etapas vindouras como a inserção ou o armazenamento dos dados culturais.

No tocante aos três projetos artísticos, o componente de pessoas varia em quantidade, mas parece haver um consenso que corresponde ao fato de que os três projetos são total ou parcialmente formados por pesquisadores e docentes universitários do campo das artes: *EAM* foi concebido por cinco artistas eslovenos com trajetórias universitárias, dos quais Miran Mohar e Borut Vogelnik atualmente são docentes na Universidade de Liubliana; além disso, grande parte dos selecionadores convidados para a criação dos dados referentes aos artistas e movimentos artísticos do Leste Europeu são professores universitários, como Marina Gržinić (Eslovênia) e Miško Šuvaković (Sérvia), além de curadores e outros agentes do campo, como Ana Peraica (Croácia), Viktor Misiano (Rússia) e Igor Zabel (Eslovênia), entre outros. *BH.art.map* foi criado por Igor Bošnjak, que já na época do projeto era professor em cursos de arte intermídia, videoarte e arte digital na Faculdade de Artes Visuais em Trebinje, Bósnia e Herzegovina; e o Fokus Grupa é formado Iva Kovač, que foi curadora em três instituições entre 2010 e 2021 (Galeria PM, em Zagreb, Galeria SIZ, em Rijeka e GSG em Rijeka) e atualmente trabalha como diretora de programa na Cidade de Mulheres - Associação para a Promoção das Mulheres em Cultura, em Ljubljana, Eslovênia, e Elvis Krstulović, que é docente da licenciatura em Design Gráfico e Comunicação Visual da Academia de Artes Aplicadas da Universidade de Rijeka, Croácia, e também realiza projetos de *design* em seu próprio

²⁶⁹ No original, “People” play a crucial role in this architecture since they not only create but also select the material for curation.”

²⁷⁰ No original, “Researchers, teaching faculty, and administrators are also important since they will contribute data documenting their work at the institution”.

estúdio *Abece*, operando no campo das artes visuais, *Web design* gráfico e visualização de informações.

O plano mestre envolve o ciclo curatorial dos projetos e pressupõe, com isso, que a equipe de implementação tenha usado o *feedback* das partes consideradas mais interessantes e outras informações para conceituar o projeto artístico. Por exemplo, tanto Igor Bošnjak quanto Fokus Grupa partiram do banco de dados criado para *East Art Map*, seja pelos integrantes do Irwin, seja pelos profissionais participantes convidados. A conceituação no nível de coleção implica trabalhar com os departamentos de criação de registros, coleções especiais, arquivos, professores e, possivelmente, membros da comunidade interessados em desenvolver coleções no âmbito de uma memória tecnocultural, de intensa reprodutibilidade tecnológica.

Em segundo lugar, a dimensão contextual de Leste Europeu serviu como um grande termo guarda-chuva para os três projetos, possibilitando que cada um deles propusessem a própria definição, embasada histórica e artisticamente em seu tempo, considerando também as intenções no tocante à conceituação, seleção e avaliação dos dados culturais e seus significados. E acerca do componente “conteúdo”, cada projeto incluiu objetos digitais a respeito de cada item escolhido por seus respectivos consultores e pelos próprios artistas criadores, como registros eletrônicos e dados da pesquisa. Esse conteúdo variou em quantidade, procedência e valor, exigindo procedimentos curatoriais específicos em cada caso, por exemplo, uma lista fechada de artistas no caso de Fokus Grupa.

E, por fim, no componente de “tecnologia” inclui-se a plataforma de repositório, computadores, equipamentos de digitalização, *software* e mídias de armazenamento. Dada a obsolescência da maioria das mídias pré-digitais e um número crescente de formatos de mídia digital, a tecnologia é um parâmetro importante para as pessoas envolvidas, no sentido de que as equipes devem ter uma boa compreensão dos métodos de captura, procedimentos, qualidade de metadados, várias opções de conservação digital e padrões da indústria para preservação a longo prazo do conteúdo digital, ou então entender que a falta dessas opções impactaram diretamente no ciclo de vida curatorial.²⁷¹

²⁷¹ A relação entre os componentes pessoas e tecnologias é importante no contemporâneo no que diz respeito à preponderância atual da Inteligência Artificial. Como veremos, se em *EAM* o processo de seleção e decisão é todo baseado em profissionais e seus conhecimentos, já em *IM-EAM*, veremos uma

Assim como o percurso informático-comunicacional, desenvolvido no primeiro capítulo, teve como norteador a apresentação de assuntos de interesse geral acerca das mídias digitais e estabeleceu pontos de atenção para alguns tópicos em detrimento de outros – levando em consideração o processo de desenvolvimento da pesquisa – é preciso indicar que tal processo metodológico metapórico, atento ao que afeta a pesquisa, acabou se realizando também nesta análise do ciclo de vida curatorial nos projetos artísticos. Isso significa que se todo o processo curatorial foi esquadrihado, percebeu-se que determinadas etapas ou operações do ciclo foram mais importantes e descomplicadas para alguns dos projetos ou, em sentido inverso, mais complexas e difíceis de serem realizadas em outros projetos. Ou seja, quando os protocolos do ciclo de vida curatorial são aplicados ou experimentados em projetos concretos, com seus contextos, tecnologias, potencialidades, intencionalidades e limitações próprias, ele acaba por se conformar à realidade e se transformar, criando combinações poéticas.

East Art Map, Bosnia and Herzegovina Art Map, Invisible Matter - East Art Map são três projetos artísticos que apresentam modos diferentes, mesmo que complementares, de re/escritura da história artística e da cultura visual do Leste Europeu a partir de procedimentos curatoriais. O cerne de cada uma das três proposições partiu ou foi continuada da proposição anterior, de maneira que a conceituação dos projetos é uma das operações do ciclo de vida curatorial das mais importantes, e que vamos destrinchar neste momento.

possibilidade (mesmo que não levada adiante) de consideração do IA como uma forma de automatizar a atualização de conteúdos artísticos do Leste Europeu no projeto.

3.3 Criando um Leste Europeu: *East Art Map* (1999-2005)

O primeiro projeto analisado sob a perspectiva do ciclo de vida curatorial é *East Art Map*, desenvolvido pelo coletivo Irwin. Em relação aos outros projetos, esse é o mais documentado, seja pelo tempo de sua realização, seja pela maior circulação e reconhecimento que obteve na cena artística.

Adentrando no ciclo de vida curatorial de *EAM*, a conceituação do projeto foi propor e investigar a História da Arte Contemporânea no Leste Europeu, por meio da proposição de estratégias e procedimentos para a construção de relações, transmissão de informações e produção de contexto sobre artistas, obras de arte e exposições dos ex-países socialistas do Leste Europeu. O objetivo era o de que tal ferramenta de informação acerca das artes visuais pudesse reconstruir e dar visibilidade a um conjunto extenso da produção artística contemporânea realizadas e pensadas nos países da Europa Oriental Central e Sudeste entre os anos de 1945 e o ano 2000.

Levando em consideração o processo completo do ciclo de vida curatorial para a implementação do projeto, em termos da conceituação, *EAM* lançou mão de uma série de procedimentos curatoriais: com relação às pessoas, além dos próprios integrantes de Irwin, reuniu-se uma equipe de profissionais do campo artístico e universitário para realizar o mapeamento da produção artística no período indicado, fazendo de *EAM* uma proposta de intervenção artística não-central crucial para uma investigação acerca das relações das práticas artísticas contemporâneas com a cultura visual. Identificado como o mapeamento, é uma etapa interna do ciclo de vida curatorial.

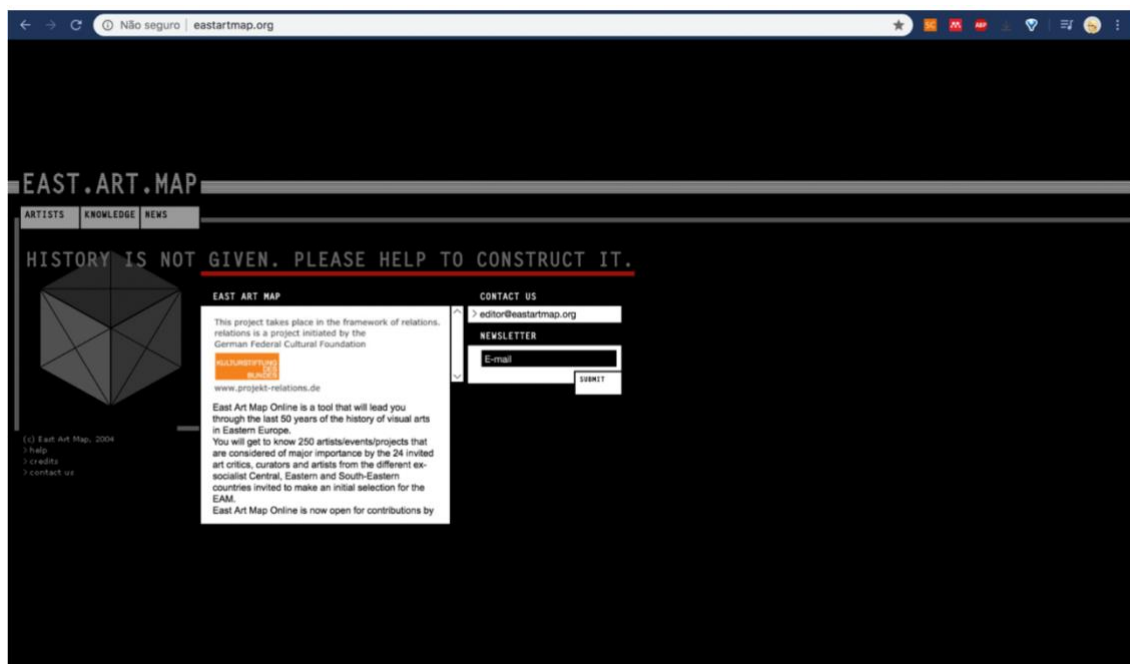
Por meio de diversos procedimentos e etapas características da arte digital – como a pesquisa e catalogação de artistas, trabalhos e exposições existentes dentro do arco temporal estabelecido, o mapeamento das relações entre os elementos registrados e na disponibilização dos dados gerados em um banco de dados –, Irwin propõe-se a levar a cabo um projeto artístico com práticas, materiais e formatos tecnológicos que abordem de maneira crítica a cultura visual na contemporaneidade.²⁷² Nesse sentido, *EAM* baseia-

²⁷² Como procuramos argumentar neste trabalho, retomando a proposição de Carvalho (2014) em analisar os procedimentos curatoriais que reveem a construção do discurso histórico através da discussão sobre as releituras da história da arte – que entendemos aqui na forma de uma cultura visual digital, como

se em uma abordagem curatorial que investiga tecnologias de comunicação *on-line*, introduzindo novas visualizações de artistas e obras, testando abordagens espaço temporais sobre uma possível (re)construção – re/escritura e *remix* – de uma História da Arte Contemporânea do Leste Europeu por meio do digital.

East Art Map foi desenvolvido entre 2000 e 2006 e realizado em duas etapas – *EAM I* e *EAM II* –, cada uma delas com objetivos próprios e atividades relacionadas. De maneira geral, o conjunto das ações e decisões tomadas no percurso do projeto articulou aportes teóricos, estratégias metodológicas e modos curatoriais no contexto digital que perpassam aspectos de seleção na etapa de pesquisa, de documentação, de visualização na apresentação e disponibilização posterior das informações em dispositivos contemporâneos de exposição, como *Websites*, banco de dados, publicações e seminários.

Figura 22: Interface virtual de *East Art Map*, de Irwin



Fonte: <http://www.eastartmap.org/>. Acesso em: 01 mar. 2020.

apresentada no primeiro capítulo –, assim como da “responsabilidade do curador perante a construção da história do presente e a releitura do passado, e sua respectiva organização de documentos e arquivos” (2014, p. 56).

A primeira fase do projeto, realizada entre 2000 e 2002, foi composta pela delimitação do problema de investigação e organização da equipe, bem como da produção do conteúdo e do contexto a ser explorado pelo trabalho, seguido de etapas de execução: da pesquisa qualitativa e do mapeamento dos artistas e eventos referentes ao período investigado. Ou seja, em termos do ciclo de vida curatorial, a primeira fase de *EAM* equivale às operações de conceituação e, como veremos a seguir, de criação. A segunda fase, realizada de 2002 a 2006, dá continuidade à operação de criação, com a extroversão do projeto no *Website East Art Map Online*, em uma pesquisa em conjunto com uma rede de universidades (*Map University Network*), em uma reflexão de especialistas acerca da relação entre a produção artística oriental e ocidental e na exposição *East Art Museum*.

Iniciou-se pela definição da concepção de Leste Europeu, que alimentaria as esferas teóricas do desenvolvimento do projeto, ou seja, “a necessidade de uma nova formulação e apreensão da História da Arte do Leste Europeu dentro de um contexto europeu mais amplo com base nos critérios de inconsistências históricas” (KAPUSTKA, 2014, p.1). Apostou-se na categoria de Leste Europeu como o bloco dos países soviéticos e a Iugoslávia que, por motivos geográficos seculares e motivos políticos específicos, aproximaram-se ou se distanciaram-se no decorrer do século XX, especialmente na segunda metade²⁷³. Como aponta Paul (2011), a produção de contextos em práticas artísticas digitais, principalmente por conta do fluxo de informação dos ambientes em rede, torna o contexto produzido flutuante, pois fatores contextuais imprimem uma significativa importância em qualquer forma de interatividade e na qualidade e influência de suas ações. A construção de seus significados reside no enquadramento da informação

²⁷³ Percebe-se que essa escolha se enquadra em uma discussão sobre as “inconsistências históricas” das definições da região investigada, aumentando as variáveis que o tema pode assumir. Šuvaković (2003) aponta para o uso do termo “Mitteleuropa” como uma designação possível, que abarcaria complexas relações culturais de comunidades que, no século XIX, estavam sob a influência do Império Austro-Húngaro, e que, depois da Segunda Guerra Mundial, tornaram-se os países socialistas do bloco soviético ou do Leste, com exceção da Áustria e da Itália. Já Piotrowski (2009) propõe o termo Europa Centro-Oriental, termo que delimita os territórios entre a Cortina de Ferro e a União Soviética, ou seja, excluindo dessa equação a produção artística russa entre 1945 e 1989. E Erjavec (2008) aposta na categoria de Europa Oriental que enfatiza, diferente dos casos anteriores, o bloco dos países soviéticos e da Iugoslávia e que após os anos 1990 “denomina-se os novos estados da União Europeia junto com Rússia e Sudoeste europeu” (p. 173). Cf. ERJAVEC, Aleš (Ed.) **Postmodernism and the Postsocialist condition: politicized art under late socialism**. University of California Press, 2003, p. 1-55; PIOTROWSKI, Piotr. **In the Shadow of Yalta: art and avant-garde in Eastern Europe 1945-1989**. Chicago Press, 2009; e ŠUVAKOVIĆ, Miško. Art as a Political Machine: Fragments on the Late Socialist and Postsocialist Art of Mitteleuropa and the Balkans. In: ERJAVEC, Aleš (Ed.) **Postmodernism and the Postsocialist condition: politicized art under late socialism**. University of California Press, 2003, p. 90-134.

contextual e nos padrões aplicados de pessoas e culturais, envolvendo as dimensões físicas, culturais e informacionais.

Com a conceituação planejada, coube ao Irwin estabelecer como os dados para o projeto seriam criados. A criação dos dados digitais em *EAM* foi realizada com o convite a 24 profissionais do campo da arte, como críticos, historiadores, curadores e artistas para que fizessem parte da etapa de pesquisa do projeto, a fim de cobrir a produção artística dos territórios dos ex-países socialistas do Leste Europeu. Os convidados foram: Inke Arns (Alemanha Oriental); Vladimir Beskid; Iara Boubnova (Bulgária); Calin Dan (Romênia); Ekaterina Degot (Rússia); Branko Dimitrijević (Sérvia); Marina Gržinić (Eslovênia); Sirje Helme (Estônia); Marina Koldobskaya (Rússia); Suzana Milevska (Macedônia); Viktor Misiano (Rússia); Edi Muka (Albânia); Ana Peraica (Croácia); Piotr Piotrowski (Polônia); Branka Stipančić (Croácia); Janos Sugar (Hungria); Jiří and Jana Ševčík (Eslováquia); Miško Šuvaković (Sérvia); Igor Zabel (Eslovênia) e Nermina Zildžo (Bósnia e Herzegovina).

Figura 23: Visualização em preto da área geográfica coberta em *East Art Map*



Fonte: East Art Map, 2006, p. 17.

O levantamento de profissionais convidados partiu de duas premissas principais. A primeira era a de que a pesquisa expusesse um espaço multidimensional em que artistas, coletivos, objetos de arte e exposições fossem localizados historicamente; e a segunda considerou o levantamento como o descortinamento do sistema de seleção e referências artísticas que orientava esses países em relação aos seus artistas, eventos e projeto oficiais e não-oficiais. Como se percebe, alguns países foram cobertos por mais

de um profissional. A ausência da produção artística da Ucrânia foi justificada pelo Irwin pelo contato malsucedido com o convidado durante a realização do projeto. Já participação da Moldávia, com a seleção de artistas realizada por Lilia Gragneva, foi incluída apenas na segunda fase do projeto. Foi sugerido que cada convidado produzisse uma lista com dez entradas, que poderiam ser artistas, trabalhos de arte ou exposições de seus respectivos países de origem, realizados no arco temporal entre 1945 e 1990, assim como descrevessem as escolhas realizadas, considerando-as em relação às produções artísticas locais e internacionais.

O processo de criação dos dados envolveu a combinação de diferentes tecnologias de comunicação. Segundo Miran Mohar (IRWIN, 2023), eles foram recolhendo as listagens dos integrantes da comunidade designada tanto via *e-mail*, quanto postagens por correio, recebendo listas impressas que foram digitadas por eles, assim como pacotes com *slides*, disquetes e CDs, de maneira que ele considerou “um processo muito complexo e complicado”²⁷⁴ (idem). Se analisados em termos curatoriais, e especialmente em relação aos níveis de abertura tecnológica, percebemos o quanto a experiência dessa etapa do *EAM* aproximou-se de uma curadoria participativa e até colaborativa; retomando o espectro de compartilhamento da curadoria (Imagem 14), indicando certa autonomia da comunidade designada na proposição dos nomes para o projeto, ao mesmo tempo em que a autoridade de reunião dos conjuntos de dados era de Irwin.

A criação dos dados para *EAM* estão relacionados às operações de avaliação e seleção. Se aquele conjunto de dados foi reunido sob o horizonte da coesão e da contínua atualização, esse processo só ocorre se tais conjunto de dados forem avaliados e, neste sentido, selecionados.

Acerca da avaliação, Oliver e Harvey (2016) apontam para as definições do termo avaliação e de como a origem advinda das práticas arquivísticas faz com que ele esteja ligado ao “tema da utilidade ou valor que atribuímos a algo” ou ao “processo de determinar o significado de qualquer objeto de informação” (OLIVER; HARVEY; 2016, p. 130). Os autores indicam também como, em se tratando de utilidade, valor ou significado, determinar o que é significativo é influenciado por uma ampla gama de fatores — econômicos, políticos, ideológicos, culturais e sociais e, por isso, a avaliação

²⁷⁴ No original, “It was very complex and complicated process”.

se torna uma metodologia desenvolvida justamente para designar alguns registros como garantia de preservação a longo prazo. Entre as decisões a serem tomadas na avaliação está a seleção de um conjunto de dados de informação e compete a esta ação, normalmente usada no contexto da biblioteca, decidir quais materiais serão adicionados a um repositório. A passagem da avaliação para a seleção denota uma especificidade na medida em que, como Oliver e Harvey (2016) apontam com base em Cox (2007),

A avaliação é um esforço para olhar para um vasto universo de documentação (e um universo que está se expandindo muito rapidamente) e então reduzi-lo de alguma forma estratégica, planejada ou forma racional que permita aos arquivistas administrá-lo e aos pesquisadores acessá-lo... Isso significa que selecionamos os materiais certos para digitalizar e escolhemos dos registros gerados digitalmente os mais importantes para nossos pesquisadores e para a sociedade (COX, 2007 *apud* HARVEY; OLIVER, 2016, p. 130).

Nesse sentido, podemos verificar como se deu a avaliação e a seleção no caso de *EAM* olhando mais de perto para algumas seleções dos profissionais convidados, ou da chamada “comunidade designada”²⁷⁵. A etapa de avaliação e seleção produziu 23 relatórios, além de uma lista com artistas advindos de propostas da Internet²⁷⁶, que congregaram a soma de 250 artistas indexados, cujos tratamento foi realizado por meios dos procedimentos de documentação e visualização.

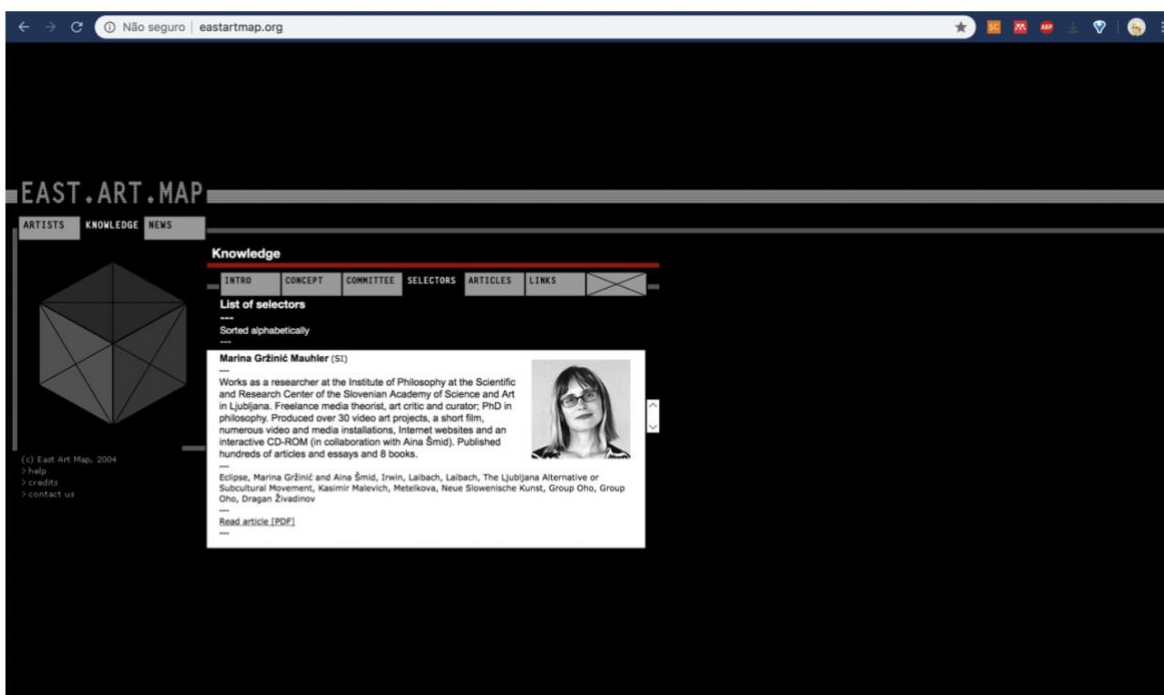
Por exemplo, a seleção que Marina Gržinić fez para o *East Art Map*. Gržinić é teórica de mídia, crítica de arte e curadora, trabalha como pesquisadora no Instituto de Filosofia, no Centro Científico e de Pesquisa da Academia Eslovena de Ciências e Artes, em Ljubljana. Como artista, produziu mais de 30 projetos de videoarte, inúmeras instalações de vídeo e mídia, *sites* na Internet e um CD-ROM interativo (em colaboração com Aina Šmid). Publicou centenas de artigos e ensaios e livros. No projeto, ela também foi responsável do *East Art Map University Network*, que realizou cooperações

²⁷⁵ A comunidade designada é “um grupo identificado de potenciais consumidores que devem ser capazes de entender um determinado conjunto de informações” (Consultive Committee for Space Data Systems 2012, 1–11 *apud* (OLIVER; HARVEY, 2016, p. 135). No original, “The designated community is “an identified group of potential consumers who should be able to understand a particular set of information”.

²⁷⁶ A possibilidade de interação do público com o *East Art Map*, por meio de sugestões de inclusão e/ou alteração de nomes de artistas, trabalhos e exposições, será explicada na seção sobre Acesso, uso e reuso.

universitárias e acordos entre pesquisadores para a formação de uma rede de colaboração e a extroversão do conteúdo produzido na forma de seminários e publicações, como foi o caso do seminário internacional *Mind the Map! History is not given*, realizado no Instituto de Estudos do Teatro da Universidade de Leipzig, em 2005.

Figura 24: Perfil de Marina Gržinić na página Web de *East Art Map*



Fonte: <http://www.eastartmap.org/>. Acesso em: 01 mar. 2020.

Os dez nomes propostos por Gržinić são: 1) **OHO**, Mount Triglav, 1968; 2) **The Ljubljana Alternative or Subcultural Movement – The Ljubljana Lacan School – Slavoj Žižek** 1980s (*Video still taken from Gržinić&Šmid Retroavantgarde* 1997); 3) **Laibach**, *Laibach interview*, 1983; 4) **Neue Slowenische Kunst/NSK**, *Group portrait*, 1986; 5) **Fiction Reconstructed**, 1986-2001; 6) **Metelkova**, *Metelkova*, 1991; 7) **IRWIN**, *Black Square on Red Square*, 1992; 8) **Dragan Živadinov**, *Noordung Biomechanics*, 1999; 9) **Marina Gržinić, Aina Šmid**, *On the Flies of the Market Place*, 1999; 10) **Eclipse**, *Blood Is Sweeter Than Honey*, 2001.

Figura 25: Conjunto de imagens da seleção de Marina Gržinić, *East Art Map*



Fonte: *East Art Map*, 2006, p. 152.

Outro exemplo que podemos relatar é o da Bósnia e Herzegovina, realizado por Nermina Zildžo. Ela é historiadora de arte e foi curadora da Galeria de Arte da Bósnia e Herzegovina entre 1981 e 1993, realizando inúmeras exposições e escrevendo vários ensaios, principalmente sobre arte contemporânea na Bósnia e na ex-Iugoslávia. A lista de dez nomes proposta por Zildžo foi a seguinte. Em ordem cronológica: 1) **Jusuf Hadžifejzović** *Arbeit Macht Frei* 1989; 2) **Zvono/Bell** *Sport and Art* 1986; 3) **Amir Vuk Avlija** *21* 1997; 4) **Trio** *Enjoy Sarajevo* 1993; 5) **Alma Suljević** *Research for my Friends* 2000; 6) **Danica Dakić** *Self-Portrait* 1999; 7) **Šejla Kamerić** *EU / Others* 2000.

Figura 26: Conjunto de imagens da seleção de Nermina Zildžo, *East Art Map*

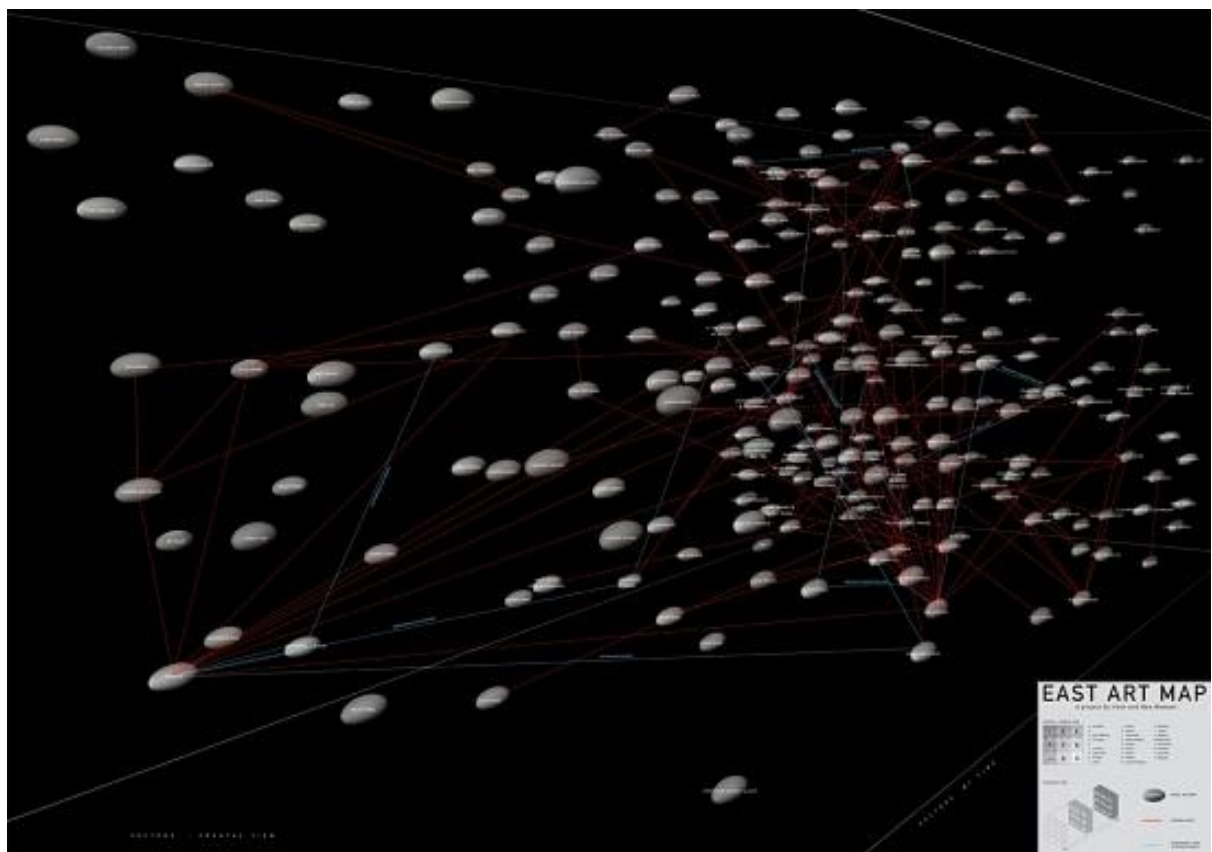


Fonte: *East Art Map* (2006, p. 152).

De maneira geral, é possível perceber que a seleção de Zildžo restringiu-se a um período bastante curto, entre 1986 e 2000. Ou seja, ela deixa de cobrir praticamente todo o período da Iugoslávia, justamente o propósito do trabalho. Também fica evidente que a autora propôs apenas 7 nomes de 10 indicações que ela poderia fazer. Veremos que, por meio do acesso e uso do público que interagiu com o projeto, houve a sugestão para incluir outros nomes referentes à Bósnia e Herzegovina, como são os casos dos itens referentes à Bósnia: 8) **Maja Bajević** *Green Green Grass of Home*, 2002 e 9) **Nebojša Šerić Šoba** *Untitled*, 1998. Outra informação importante é que por Zildžo ser uma curadora de arte contemporânea, sua seleção ficou restrita a um arco temporal mais recente do que outros selecionadores, o que acabou por motivar a criação de *BH.art.map*.

A lista de Zildžo, junto com a de Gržinić, com a de Zabel e as outras listas de todos os 24 seletores, formou uma visualização em que é possível conectar todos os 250 itens selecionados pela comunidade designada, como podemos ver na imagem a seguir.

Figura 27: Interface virtual de *East Art Map*, de Irwin. E detalhe





Fonte: <http://www.eastartmap.org/>. Acesso em: 01 mar. 2020.

Juntamente com as listas, que são a parcela principalmente dos dados criados, os avaliadores-selecionadores produziram também relatórios, na forma de ensaios críticos ou textos reflexivos, que argumentassem a coesão, as particularidades daqueles nomes, de modo que fossem escolhidos para o *EAM*. Esses relatórios funcionam, conforme a categorização de Oliver e Harvey (2016), como parte da documentação do projeto, no sentido de que o acesso à documentação é requisito fundamental para os objetos digitais e os “criadores de dados devem, idealmente, garantir que os conjuntos de dados que eles criam tenham metadados e documentação suficientes e que seus dados estejam em formatos prontos para curadoria (geralmente abertos).”²⁷⁷ (OLIVER; HARVEY, 2016, p. 138). É por meio da documentação que podem ser registradas informações como:

[...] o contexto da coleta de dados: histórico do projeto, metas, objetivos, hipóteses etc., métodos de coleta de dados: processo de coleta de dados, desenho de amostragem, instrumentos, *hardware* e *software* usados, questionário usado, escala e resolução, cobertura temporal e cobertura

²⁷⁷ No original, “Data creators should, ideally, ensure that data sets they create have sufficient metadata and documentation, and that their data are in curation-ready (usually open) formats”.

geográfica, estrutura do conjunto de dados: arquivos de dados, casos, relacionamentos entre arquivos etc., validação de dados, verificação, prova, limpeza e outros procedimentos de garantia de qualidade realizados, modificações feitas nos dados ao longo do tempo desde sua criação original e identificação de diferentes versões de conjuntos de dados e informações sobre confidencialidade de dados e acordos de consentimento feitos²⁷⁸ (OLIVER, HARVEY, 2016, p. 120).

Os autores assinalam que diferentes tipos de dados têm diferentes requisitos de documentação, por exemplo:

Dados qualitativos podem exigir uma lista e descrição de arquivos de som ou arquivos de imagem. A documentação de dados numéricos em tabelas exige o registro cuidadoso das variáveis, campos e registros, juntamente com seus valores. Exemplos de outras documentações necessárias incluem codificação dos valores e detalhes de como quaisquer dados derivados criados a partir do conjunto de dados foram construídos²⁷⁹ (OLIVER; HARVEY, 2016, p. 120).

Isso significa que cada um dos projetos aqui analisados demanda diferentes combinações em sua documentação, com informações diferentes que permitem ao usuário entender seu significado e descreve sua estrutura e conteúdo. No caso de *East Art Map*, a documentação do projeto abarca principalmente o contexto da coleta de dados, com o histórico do projeto, seus objetivos e hipóteses, assim como apresenta o processo de coleta de dados, o desenho de amostragem com o perfil dos selecionadores, ferramentas como formulários usados, e a cobertura temporal e geográfica.

Retomando os exemplos de Gržinić e Zildžo, em relação à seleção de Gržinić, a documentação referente à autora foi o relatório intitulado “Total Recall – Total Closure”,

²⁷⁸ No original, “the context of data collection: project history, aims, objectives, hypotheses, etc., data collection methods: data collection process, sampling design, instruments, hardware and software used, questionnaire used, scale and resolution, temporal coverage, and geographic coverage, data set structure: data files, cases, relationships between files, etc., data validation, checking, proofing, cleaning, and other quality assurance procedures carried out, modifications made to data over time since their original creation and identification of different versions of data sets, information on data confidentiality and consent agreements made”.

²⁷⁹ No original, “qualitative data may require a list and description of sound files or image files. Documentation for numerical data in tables requires carefully recording the variables, fields, and records, together with their values. Examples of other necessary documentation include coding of the values and details of how any derived data created from the data set were constructed.”

em que propõe uma matriz produtiva que considera e questiona política e criticamente o espaço cultural e artístico esloveno.

Além da operação de avaliação, realizada pela comunidade designada por Irwin, *EAM* também considerada em seu funcionamento a instância de reavaliação dos itens selecionados. Essa previsão havia sido considerada desde o momento de sua conceituação. Na aba explicativa do projeto na *Web*, era de conhecimento do usuário que todas as propostas de inclusão de itens passavam por um período de discussão pública no *site* até que a decisão final fosse realizada por um comitê internacional composto de seis especialistas em arte, ação que aconteceria a cada dois ou três meses, seguido de um retorno sobre o resultado se a sugestão seria concluída ou descartada. No *site*, foi possível encontrar uma lista do comitê com cinco indicações: Jesa Denegri (YU), Lia Perjovschi (RO), Anda Rotten Berg (PL), Georg Schöllhammer (AT) e Christoph Tannert (DE).

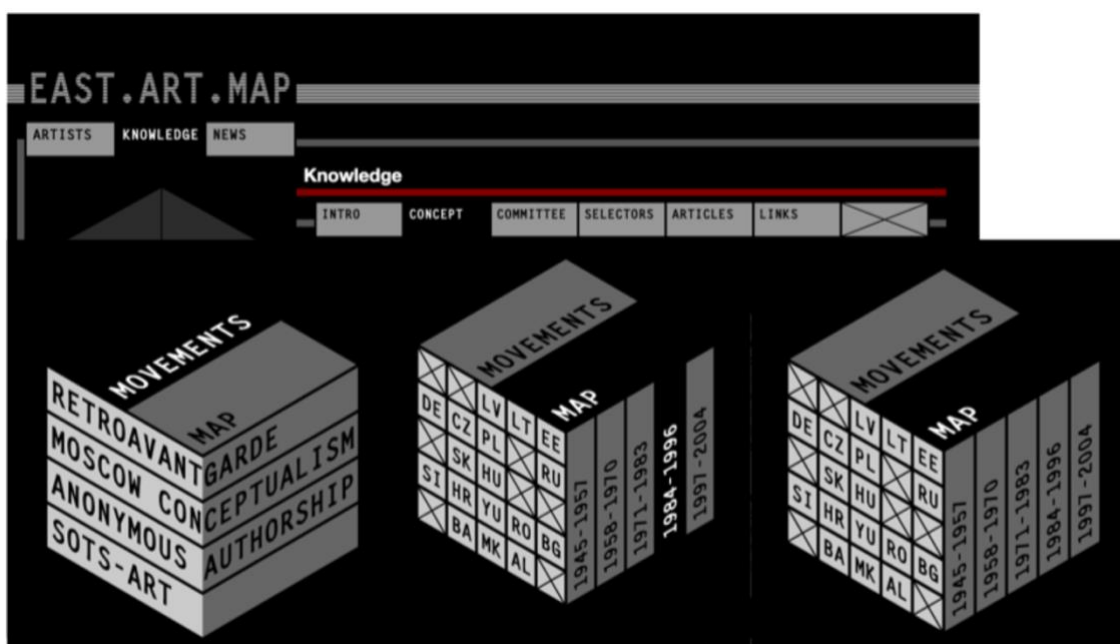
Diferentemente da comunidade designada, convidada para propor o primeiro conjunto geral de itens do *EAM*, o comitê indicado sinalizou outra esfera da equipe curatorial do projeto, dessa vez com uma função mais cíclica, mais generativa. Ao analisar periodicamente possíveis sugestões de inserção de novos nomes para o projeto, o comitê desenvolvia um papel de curadoria humana, que ainda não passava pela possibilidade de automação, já que envolve um juízo de concordância das diferenças.

Em *East Art Map*, a automação era um tópico ainda distante, bastante preliminar. A operação de inserção do projeto se deu de maneira muito mais simplificada, como uma automação de nível-baixo, nos termos de Manovich (2001) – na medida em que o usuário modifica um objetivo midiático digital com modelos simples. Podemos verificar isso no primeiro conjunto de processos que envolvem a inserção, dedicada ao envio e aceite do Pacote de Informações de Envio (SIPs) dos arquivos para futuro armazenamento e gerenciamento. Esses arquivos foram os relatórios finais produzidos por cada integrante do grupo de 24 selecionadores e avaliadores que criaram o primeiro conjunto de dados referente aos artistas, obras e movimentos do Leste Europeu, correspondendo ao que Sabharwal (2015) apontou acerca da criação de registros como comitês produzindo relatórios publicáveis.

Como visto, os integrantes da comunidade designada foram convidados para apresentar uma lista de 10 nomes de artistas, coletivos, projetos ou movimentos artísticos

de seus respectivos países, abrangendo o arco temporal de *EAM*, ou seja, entre 1945 e 1990. Essa lista, juntamente com um relatório na forma de um texto ou ensaio, foi enviada ao Irwin para a validação e posterior inserção desses dados nos diversos meios de extroversão que o projeto teve. Esses relatórios, assim como o conjunto de dados levantados, foram inseridos no *East Art Map Online*, uma plataforma digital que oferecia ao público ferramentas de pesquisa dos conteúdos dos 250 itens catalogados na primeira etapa do projeto, além das atualizações dos itens ocorridas periodicamente²⁸⁰. Composto por três abas, o *Website* disponibiliza uma lista corrida de todos os atuais artistas e projetos disponíveis para consulta. O *display* da base de dados oferece a busca do conteúdo de acordo com a seguinte classificação: por movimentos (*retroavantgarde*, *Moscow conceptualism*, *anonymous authorship* e *sots-art*) e pela categoria mapa, que se divide, por sua vez, nas buscas por períodos (1945-1957, 1958-1970, 1971-1983, 1984-1996 e 1996-2000) ou por cada um dos ex-países socialistas elencados no projeto.

Figura 28: Página de ferramenta de busca. Interface virtual de *East Art Map*, de Irwin



Fonte: <http://www.eastartmap.org/>. Acesso em: 01 mar. 2020.

²⁸⁰ Cf.: <http://www.eastartmap.org/>.

Além disso, outros meios de extroversão desse conteúdo foram o livro lançado em 2006, mas antes disso a página *Web*, lançada em 2002. Nesse sentido, conforme os procedimentos de envio descritos por Oliver e Harvey (2016), entendeu-se que esses dados foram transferidos por meio de diversas mídias. Alguns foram enviados por *e-mail*, em um momento justamente quando o correio eletrônico já era parte da comunicação e distribuição na comunidade artística (vide a plataforma *e-flux*, já comentada); outros avaliadores enviaram seus relatórios por mídias físicas, como CDs, em ocasiões como exposições coletivas, congressos ou encontros realizados com os artistas. Por essas várias vias, Irwin conseguiu receber os arquivos – segundo conjunto de processos relacionados à inserção de dados – a fim de classificar, identificar e listar os dados ou objetos digitais transferidos.

A diversidade de mídias que serviram para a transferência inicial de dados do projeto nos permite discutir a operação de preservação e armazenamento do ciclo de vida curatorial, ainda mais com a experiência de obsolescência tecnológica vivenciada no percurso deste trabalho. Investigar o caso de *East Art Map* foi bastante indicativo das preocupações e das possibilidades que concernem às ações de preservação.

Retoma-se aqui um argumento da introdução deste trabalho, acerca da reflexividade presente no desafio de lidar com a descontinuação do *site* do projeto por conta do bloqueio de reprodução do *Flash* pela *Adobe System*, em dezembro de 2020. Com a descontinuidade do *software* de visualização de conteúdo multimídia que alicerçava *EAM*, a discussão passou para as estratégias de preservação, como a migração ou a emulação do projeto, principalmente por serem operações relacionadas ao ciclo de vida curatorial. No que se refere às opções de preservação indicadas anteriormente, notou-se com esse ocorrido a impossibilidade de utilizar a primeira forma, ligada à preservação da tecnologia, abrindo possibilidades para as outras duas, de emulação ou migração.

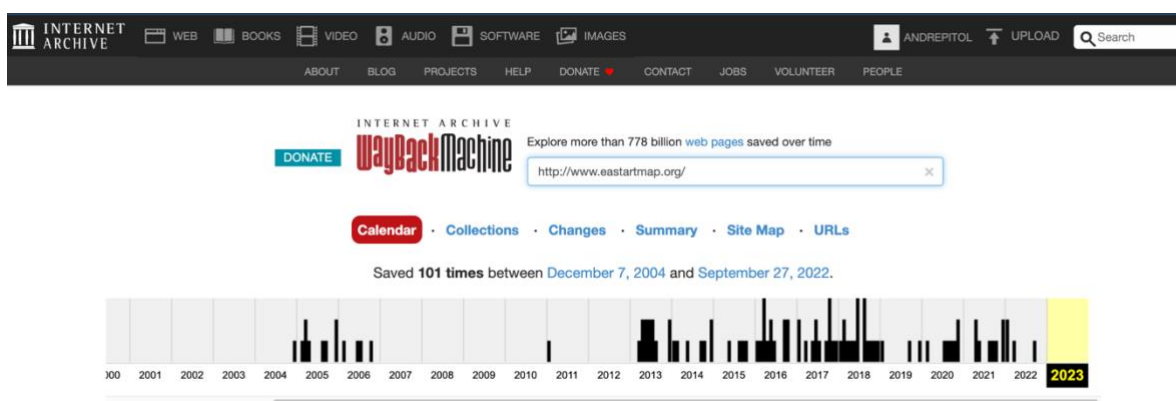
A mídia digital é efêmera e, como aponta Sabharwal (2015, p. 106):

[...] a cópia digital requer ações de preservação mais rigorosas ao longo de seu ciclo de vida, pois o *hardware*, *software*, sistemas operacionais e formatos de arquivo tornam-se obsoletos em poucos anos e

inacessíveis em uma década, após o que o acesso às informações em mídias antigas torna-se uma preservação e desafio da conservação²⁸¹.

Acerca das opções de emulação, recorreu-se em um primeiro momento ao repositório do *The Wayback Machine*, uma iniciativa do *Internet Archive*, uma organização sem fins lucrativos que construiu uma biblioteca digital de *sites* da Internet e outros artefatos culturais em formato digital. Encontrou 101 capturas de telas do *East Art Map*, realizadas entre 7 de dezembro de 2004 e 27 de setembro de 2022, porém, como a descontinuação do *site* se deu em sua estrutura de *software*, as capturas de telas também não estão disponíveis²⁸².

Figura 29: Captura de tela de *The Wayback Machine*, buscando *East Art Map*.



Fonte: https://web.archive.org/web/20230000000000*/http://www.eastartmap.org/ . Acesso em:

19 jan. 2023

No que concerne o armazenamento, vale entendermos melhor como *EAM* se comportou. O material produzido pelos procedimentos de seleção apresentados na etapa

²⁸¹ No original, “In fact, the digital copy requires more rigorous preservation actions over its lifecycle because the hardware, software, operating systems, and file formats become obsolete within a few years and inaccessible within a decade, after which accessing the information on old media becomes a preservation and conservation challenge.”

²⁸² Outra possibilidade, ainda a ser testada, é a estratégia da forense digital, destinada a recuperar dados em risco ou danificados, de mídias e sistemas obsoletos. Segundo Oliver e Harvey (2016), “o BitCurator (www.bitcurator.net) fornece um ambiente para facilitar os métodos forenses digitais nos fluxos de trabalho das instituições de coleção”. No original, “*BitCurator (www.bitcurator.net) provides an environment to facilitate digital forensics methods in the workflows of collecting institutions*”.

anterior de *East Art Map* foi documentado em diversas mídias. Os resultados parciais foram publicados em uma edição da revista *New Moment: Magazine for Art and Advertising* e armazenados em formato CD-ROM (IRWIN, 2007), além da construção de um mapa para a visualização do conjunto de dados coletados.

Deu-se início, então, à segunda etapa do projeto artístico, em colaboração ao programa *Relations*.²⁸³ O *East Art Map II* preocupou-se em estruturar os resultados obtidos na primeira fase em duas interfaces que se relacionam de maneira híbrida: na constituição do *East Art Map Online*, um banco de dados com possibilidade de visualização da informação, que trataremos no próximo tópico, e na consolidação do *East Art Map University Network*, um acordo entre pesquisadores para a formação de uma rede de colaboração e a extroversão do conteúdo produzido na forma de seminários e publicações.

Em outubro de 2005, Irwin realizou *Mind the Map! History is not given*, um simpósio internacional vinculado ao Instituto de Estudos do Teatro da Universidade de Leipzig, visando à promoção cooperativa entre artes, ciências e o público na constituição de uma rede de colaboração entre os membros do coletivo e um conjunto de pesquisadores das oito universidades participantes.²⁸⁴ O evento foi sediado na instituição teatral Schaubühne Lindenfels, em Leipzig, onde um grupo de aproximadamente 50 participantes – entre artistas, membros universitários parceiros da rede, jovens pesquisadores inscritos e também pesquisadores convidados –, reuniu-se para discutir novas perspectivas teóricas e práticas de produção artística e de conteúdo sobre arte dentro do campo cultural. O simpósio foi dividido em três dias e contou com oito painéis de debates, uma performance de abertura, além da apresentação de trabalhos de vídeo e rádio experimental e duas compilações de vídeos, curadas pelo próprio Irwin e pela

²⁸³ *Relations* é parte da Fundação Cultural Federal Alemã, no desenvolvimento de projetos artísticos e culturais em colaboração com curadores, pesquisadores sociais e artistas de países da Europa Oriental e da Alemanha. Em termos de conteúdo, o objetivo era formular questões transnacionais abrangentes a partir dos respectivos contextos locais que liguem a arte, o cotidiano, a pesquisa social, a política e a história.

²⁸⁴ Foram realizadas parcerias com a Academia de Artes Visuais de Leipzig (Alemanha), Instituto de Arte Contemporânea de Moscou (Rússia), Academia de Belas Artes de Poznan (Polônia), o Museu Karl Ernst Osthaus (Alemanha), o Instituto de História da Arte da Universidade Karl Franzens, em Graz (Áustria), Academia de Belas Artes e Instituto de Filosofia da Universidade de Zagreb (Eslovênia), Instituto de Estudos Teatrais da Universidade de Leipzig (Alemanha) e Universidade das Artes de Belgrado (Sérvia); e as contribuições vieram principalmente de estudantes de pós-graduação interessados em história da arte, práticas artísticas, processos culturais e políticas de representação.

parceira da rede Ekaterina Degot, professora do Instituto de Arte Contemporânea de Moscou.

Por sua vez, o simpósio deu origem ao *Mind the Map! History is not given: a critical anthology based on the symposium* (2006), editado pelos membros da rede Marina Gržinić, Gunther Heeg e Veronika Darian e produzido pelo Irwin. A antologia crítica reproduz as falas realizadas e uma documentação visual dos trabalhos de arte apresentados. E, além disso, houve a publicação do livro *East Art Map: Contemporary Art and Eastern Europe* (2006), que reúne a trajetória do projeto, os relatórios realizados pelo grupo de pesquisadores durante o *EAM I*, assim como uma compilação de novos ensaios sobre o material inventariado em *EAM II*.

Figura 30: Andrej Savski e Miran Mohar, integrantes do Irwin, 2006



Fonte: https://pinchukartcentre.org/en/photo_and_video/photo/7573. Acesso em 20 fev. 2023.

É possível tratar o projeto enquanto documentação devido à variedade e à natureza do material produzido, por exemplo, o simpósio internacional, as publicações, uma parcela do banco de dados (que analisaremos no próximo tópico, mas cuja configuração também se faz presente enquanto documentação), assim como o armazenamento da pesquisa em um CD-ROM multimídia que deram prosseguimento a ela. Com relação ao

CD-ROM, como aponta Sbrilli (2012, p. 145), “em uma relativamente curta história de convergência entre as novas mídias e a história da arte, um dos mais relevantes formatos foi o CD-ROM. Em meados dos anos 1990, muitos CD-ROMs excelentes de história da arte foram publicados [...]” (p. 145), embora, como lembrou a autora, “a era do CD-ROM não durou muito, tendo sido substituído logo pela *Web*” (idem).

Além disso, vale trazer a noção de *documentação da arte* de Groys (2015), para o qual toda e qualquer produção que faça referências à arte, em sua ausência, desempenha um papel decisivo na construção narrativa da arte.²⁸⁵ Também os aspectos apresentados na rede de pesquisadores, e que reverbera nas publicações, ajudam a evidenciar o modelo colaborativo da atividade curatorial. Como aponta Diamond (2008, p. 136), “alguns trabalhos de novas mídias emergem de práticas altamente colaborativas, onde não é desejável o isolamento de um artista-líder, pois tal movimento funciona contra a arte e seus processos”. A autora investiga as consequências que uma troca colaborativa pode gerar na prática curatorial, enfatizando o potencial do uso de tecnologias de rede para “grupos marginalizados”, ou por comunidades não-centrais do campo da arte, ou seja, perspectiva que se alinha significativamente à análise do objeto de estudo aqui proposto.

Com base nas reflexões de Paul (2008), é importante assinalar o modelo colaborativo que surge das redefinições das práticas e dos processos da Curadoria Digital. Na medida em que essas formas de arte são parte constituinte do contexto tecnocultural mais amplo da sociedade da informação, “a história da tecnologia e da mídia têm um papel igualmente importante na formação e na recepção dessas artes” (PAUL, 2008, p. 5). Trata-se de uma reconfiguração que também alcança os papéis do artista e do curador.

Em *East Art Map*, o acesso dos dados referentes à arte do Leste Europeu foi disponibilizado em uma ferramenta de orientação sobre o lugar e as características dos artistas ou eventos artísticos coletados e inseridos no projeto. Tanto a informação quanto a orientação indicada na *EAM* visavam a facilitar a comunicação entre agentes artísticos sobre o Leste Europeu, em uma tentativa de articulação e comunicação telemática de um sistema de arte não voltado para os países hegemônicos. Essa iniciativa tinha por intuito

²⁸⁵ Groys (2015b) exemplifica o tema da documentação da arte com as genealogias fictícias de alguns artistas russos contemporâneos, que têm a documentação da arte das vanguardas como pano de fundo. E, ampliando sua abordagem para o Leste Europeu para além do circuito pós-soviético, inclui a produção de *Irwin*.

também permitir ao público usuário da página *Web* conhecer diversas facetas artísticas no recorte espaço-temporal assinalado de pouco mais de 50 anos, assim como possibilitava a colaboração desse público na sugestão de entrada de novos dados para o trabalho.

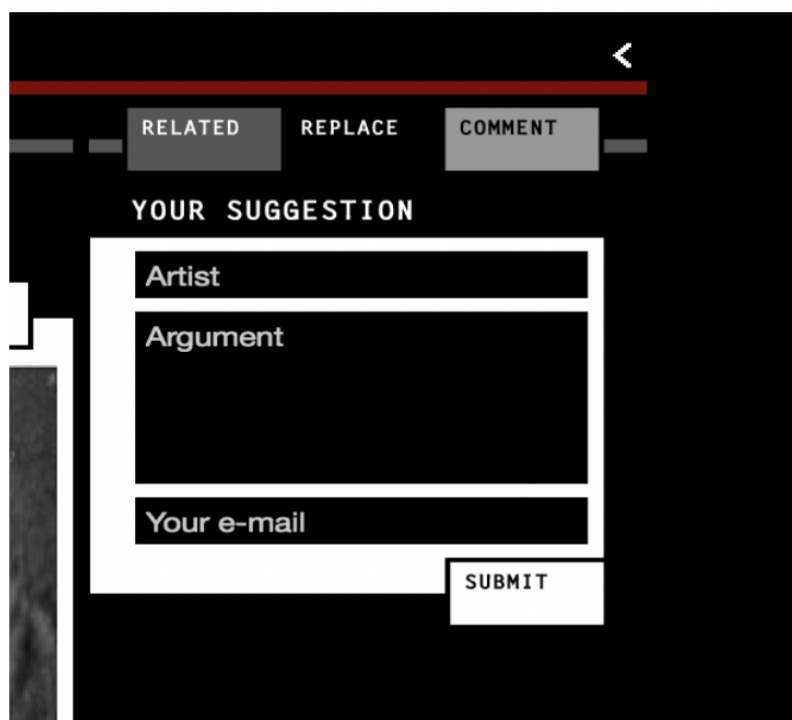
Além da consulta disponível do banco de dados, a plataforma oferece a possibilidade de o consulente enviar, por meio do preenchimento de um formulário, sugestões para a inclusão de artistas ou trabalhos artísticos considerados relevantes, mas ainda não catalogados, ou ainda a exclusão de nomes já documentados, justificando a necessidade de sua retirada do projeto. A mensagem na página do *site* informava que, no formulário, era preciso enviar:

- a) uma página escrita de texto apresentando sua sugestão de substituição e as razões pelas quais ela deve ser incluída, e b) referências escritas confirmando a confiabilidade da data do trabalho que você está propondo para inclusão - para editor@eastartmap.org ou envie-o diretamente neste *site* na página de informações do artista que deseja substituir (East Art Map, s.d.).

O processo de inclusão ou substituição de itens documentados ocorreu mediante duas fases: na disponibilização das propostas para discussão pública²⁸⁶ até a decisão final, e na reunião estabelecida por um comitê internacional que ratificará a sugestão de inclusão/exclusão de algum item. Tais aspectos são igualmente parte da noção de curadoria digital que permeia este trabalho.

²⁸⁶ No momento, o *site* apresenta 139 propostas de inclusão e nenhuma proposta de exclusão de artistas, trabalhos ou projetos de arte desenvolvidos em algum dos países do Leste europeu no período circunscrito pelo projeto.

Figura 31: Interface virtual com formulário, *East Art Map*

The image shows a screenshot of a web interface for submitting suggestions. At the top, there are three buttons: 'RELATED', 'REPLACE', and 'COMMENT'. Below these is the heading 'YOUR SUGGESTION'. The form consists of three text input fields: 'Artist', 'Argument', and 'Your e-mail'. A 'SUBMIT' button is located at the bottom right of the form area. The interface is dark-themed with white text and form elements.

Fonte: <http://www.eastartmap.org/>. Acesso em: 01 mar. 2020.

Algumas das sugestões de inclusão de itens foram compiladas por Nataša Petrešin. No total, a pesquisadora registrou 11 propostas *on-line*, as quais foram incorporadas integralmente por Irwin na página *Web* da EAM. Os itens absorvidos no ciclo curatorial do projeto foram: 1) **Maja Bajević**, **Emanuel Licha** *Green Green Grass of Home* 2002; 2) **Mirko Radojičić**, *K.D group Estetika* 1970; 3) **Slavko Bogdanović** *Comic Book about K.D group and its Members, L.H.O.O.Q. Underground Magazine for the Development of Human Relations n.9* 1971; 4) **Slobodan Tišma**, **Čedomir Drča** *The End* 1973; 5) **Vuk Ćosić** *Documenta Done* 1997; 6) **Albert Heta** *Kosovar Pavillion* 2005; 7) **Boro Ivandić** *BWA late 1970s – early 80s*; 8) **Olia Lialina** *My Boyfriend Came Back from the War* 1996; 9) **Alexei Shulgin** *386 dx* 1998; 10) **Nebojša Šerić Šoba** *Untitled* 1998; 11) **Weekend Art** *Hallelujah the Hill* 1995 – 2005.

Figura 32: Propostas *on-line* incorporadas em *East Art Map*



Fonte: *East Art Map*, 2006, p. 338.

A partir do caso do formulário em *EAM*, pode-se comentar que um ponto chave do ciclo curatorial é o processo de compartilhamento curatorial, inclusive seus limites. O compartilhamento de dados, acesso e reuso de dados estão diretamente interligados com o requisito de colaboração. Reutilizar dados pressupõe justamente um funcionamento ativo do ciclo curatorial, já que implica que usuários irão localizar e acessar dados criados, migrados ou transformados pelos criadores dos projetos ou por usuários anteriores. Em

EAM, essa possibilidade aproxima-se do que Harvey e Oliver (2016) comentam acerca da colaboração, “permitindo, por exemplo, que os dados sejam coletados e analisados por computador ou outro dispositivo habilitado para a *Web*, de modo que pesquisadores amadores [...] possam prontamente contribuir”²⁸⁷ (HARVEY; OLIVER, 2016, p. 206).

Para Oliver e Harvey (2016, p. 205), a colaboração se faz presente pois os “dados científicos, por exemplo, estão cada vez mais localizados em bancos de dados com curadoria colaborativa que podem conter dados experimentais de origem, anotações, metadados e dados extraídos de outros bancos de dados com curadoria”. Os autores apresentam uma dupla relação com os processos de colaboração: aos procedimentos de anotação e proveniência. A primeira relação está ligada à anotação de dados como uma nova forma de comunicação e colaboração entre projetos, e é utilizada com finalidades como a de corrigir erros ou adicionar *links* a dados relacionados, assim como a recuperação de informações, onde anotações de dados são pesquisadas usando técnicas de pesquisa de palavras-chave. A anotação é justamente o caso acima descrito com *East Art Map*, que aponta para facetas da anotação que se referem à ação de adicionar informações aos dados para elaborá-los, sejam descrevendo, corrigindo, interpretando, recuperando ou classificando esses dados. Por meio do formulário, o usuário podia analisar os dados já consolidados no projeto e pedir a correção de algum item, seja adicionando informações ausentes, classificando informações como relevantes ou não, sugerindo a substituição ou descarte de algum item.

²⁸⁷ No original, “it can also provide a means of collaboration, allowing, for example, data to be gathered and analyzed by web-enabled computer or other device, so that amateur researchers can readily contribute.”

3.4 Recriando um Leste Europeu: *Bosnia and Herzegovina Art Map* (2010)

O segundo projeto artístico é o *Bosnia and Herzegovina Art Map*²⁸⁸, realizado em 2010 pelo artista interdisciplinar Igor Bošnjak²⁸⁹. Sob a abordagem do ciclo de vida curatorial, *BH.art.map* relaciona-se ao *EAM*, evidenciando algumas operações similares e tensionando outras operações diferentes das que foram trabalhadas por Irwin. Foi desenvolvido como parte do INVENT/TURA, uma iniciativa interdisciplinar que examinou os mecanismos de escrita da história na Bósnia e Herzegovina em termos das artes visuais contemporâneas e literatura, consistindo na produção de textos e trabalhos de arte inéditos, além de reflexão teórica a respeito dos resultados alcançados.²⁹⁰

BH.art.map é descrito como um projeto de mapeamento e uma plataforma para o fornecimento de informações sobre o cenário artístico da Bósnia e Herzegovina. Quanto à vinculação ao ciclo de vida curatorial maior, envolvendo todos os projetos aqui analisados, percebe-se que esse projeto realiza uma função bastante específica ao tratar da própria produção de contexto bósnio, que fica mais evidente quando Bošnjak, retomando tópicos da apropriação na arte contemporânea de símbolos reconhecíveis e conhecidos do passado comunista e socialista da região, pergunta-se: “Podemos falar de uma cena artística ativa em um lugar geograficamente localizado na periferia de um país?”²⁹¹ (BOŠNJAK, 2014, p. 96). Com essa indagação, percebe-se logo de início

²⁸⁸ <http://www.artisttalk.eu/igor-bosnjak-bh-art-map/>. Acesso em: 10 jan. 2021.

²⁸⁹ Igor Bošnjak nasceu em 1981 em Sarajevo, vive e trabalha em Trebinje (Bósnia e Herzegovina). Sua produção artística abrange principalmente na área das artes intermediárias, cinema, vídeo, instalação e fotografia. Graduou-se na Academia de Belas Artes de Trebinje. De 2007 a 2011 concluiu (MA) e estudou (PhD) Estudos Interdisciplinares, Teoria da Arte e Departamento de Mídia na Universidade de Artes de Belgrado, Sérvia. Atualmente, trabalha como professor assistente na *Academy of Visual Arts* em Trebinje. Em 2005, concluiu a Academia de Artes Visuais (BA) em Trebinje. Sua prática baseada em pesquisa é impulsionada pela análise das realidades sociopolíticas na Bósnia e Herzegovina, as relações entre fatos históricos e sua preservação distorcida pela tecnologia, memória pessoal e crença coletiva. Bošnjak usa referências históricas para provocar a discussão sobre as mudanças que ocorrem dentro da mídia, bem como as oscilações socioculturais existentes.

²⁹⁰ <https://ba.boell.org/de/2013/11/13/invent-i-tura-mapping-territories-and-history>. Acesso em: 10 Jan. 2021.

²⁹¹ No original, “Can we possibly speak of an active art scene in a place geographically located on the periphery of a country?”

algumas assimetrias entre o que seria o contexto socialista do Leste Europeu proposto em *EAM* em relação à localização específica da cena bósnia.

A pergunta do artista é mais bem compreendida quando se percebe que, em termos de conceituação do ciclo de vida curatorial, o objetivo de *BH.art.map* foi o de preencher uma lacuna existente em *EAM*, que Bošnjak reconhece como a falta de nomes da cena artística bósnia especialmente de períodos anteriores e posteriores à década de 1980 e 1990. Como a proposta de *EAM* abarcava um recorte que se iniciava em 1945 até o fim do século XX, estava nítida ali uma questão que envolvia a avaliação e a seleção de dados referentes àquela região específica.

A conceituação existe para prever possíveis e reais dificuldades às quais os projetos serão expostos. Ela auxilia a elaborar os encaminhamentos para os problemas e para os desafios que os projetos como os aqui analisados têm. Oliver e Harvey (2016, p. 105) indicam que “quanto mais cedo as preocupações de curadoria entrarem em jogo, melhor”. O diagnóstico dessa lacuna foi o que embasou a conceituação de *BH.art.map* e permitiu o funcionamento de seu ciclo de vida curatorial. Isso implicou uma importante ação do ciclo curatorial em tentar antecipar ou se preparar para direcionamentos novos ou mudanças importantes no percurso, entendendo que qualquer uma das operações do ciclo de vida curatorial impacta todo o ciclo e altera a próxima cadeia de etapas.

Figura 33: Igor Bošnjak apresentando *Bosnia and Herzegovina Art Map* no Artist Talk, III Spa Port Biennial, Banja Luka, Bósnia e Herzegovina, 31 out. 2010.



Fonte: <https://vimeo.com/16984094>. Acesso em: 20 mar. 2020.

Como posto, as inquietações referentes ao ciclo de vida curatorial podem ultrapassar os aspectos técnicos e envolver os componentes de pessoas e conteúdos. Como assinala Bošnjak, a complexidade do projeto era baixa em vários sentidos, se comparados com o desenvolvimento tecnológico atual. Em relação à tecnologia, o artista descreve que:

Durante esse período, em 2008-2010, usei o *software* Xara Web designer para criar o projeto *Bh.art.map* e, claro, disponibilizo mapas do *Google Earth*. Também nesse período eu estava mudando da tecnologia mini DV (onde você precisa ter uma placa *firewire* para captura de vídeo) para o formato full HD. Lembro que, em 2010, comprei uma Canon 5d mark 2 usada cuja resolução e codec e qualidade de vídeo eram revolucionárias naquele período. Portanto, foi um grande momento trabalhar com esse tipo de resolução e qualidade de vídeo.²⁹² (IGOR BOŠNJAK, 2023)

No que diz respeito às tecnologias de comunicação, ele complementa:

Também conexões de Internet e Internet sem fio nos Balcãs estavam amplamente disponíveis, mas com conexões muito lentas e velocidades de *upload* e *download* eram terríveis. A velocidade normal da Internet na ex-Iugoslávia naquele período era de velocidade de download de 1 mbit/s e upload de 0,3 mbit/s, o que em comparação com a Romênia e a Suécia, por exemplo, era um desastre. Na Romênia e na Suécia, você tinha uma velocidade de download de 15 mbit/s naquela época. Por exemplo, hoje em dia, a velocidade normal da Internet nos Balcãs é de 100 mbit/s para *download* e *upload* em torno de 40 mbit/s.²⁹³ (IGOR BOŠNJAK, 2023).

²⁹² No original, “During that time in 2008-2010 I used Xara web designer software for creating the *Bh.art.map* project and of course available google earth maps. Also, in that period I was switching from mini DV technology (where you need to have a firewire card for video capturing) to full HD format. I remember in 2010 I bought a used Canon 5d mark 2 whose resolution and codec and video quality were revolutionary in that period. So, it was a big time then to work in that kind of resolution and video quality”.

²⁹³ No original, “Also internet connections and Wi-Fi internet in Balkans was broadly available but with very slow connections and upload and download speeds were terrible. Ordinary internet speed in ex-Yugoslavia in that period was download speed 1 mbit/s and upload 0.3 mbit/s which compared to Romania and Sweden for example was a disaster. In Romania and Sweden, you had 15 mbit/s download speed at that time. For example, nowadays ordinary internet speed in the Balkans is ok 100mbit/s download and upload around 40 mbit/s”.

Já acerca do componente pessoas, o projeto *BH.art.map* foi realizado apenas pelo artista, como afirma: “Criei *site* e arquivo. Normalmente gosto de trabalhar sozinho, mas às vezes, quando estou criando um projeto mais complexo que precisa envolver mais pessoas, a colaboração é uma boa abordagem”²⁹⁴ (IGOR BOŠNJAK, 2023). Essa informação sinaliza como o nível de complexidade parecia condizente com o que ele havia planejado, ou seja, na medida em que a conceituação de *BH.art.map* estava vinculada à lacuna existente em *EAM*, o funcionamento de um projeto era complementar ao outro, aumentando a ligação curatorial entre os dois projetos.

Essa relação entre diferentes projetos – motivo central que embasa a defesa de processos curatoriais nesta tese – permite discorrer acerca de outra operação central do ciclo de vida curatorial, a criação ou recepção de dados. Assim, partindo de *East Art Map* em direção a *BH.art.map* (também com IM-EAM, como veremos na próxima subseção), percebe-se que não se trata mais apenas da criação de dados, mas sim verificar a recepção de dados culturais de *EAM* em *BH.art.map*.

A operação de recepção acontece quando os dados, bancos de dados e objetos digitais considerados para inserção não vêm diretamente de criadores de dados, mas sim de outros arquivos, repositórios ou centros de dados, no nosso caso, outro projeto artístico. Esse recebimento de coleções já existentes também é realizado de acordo com as políticas de coleta documentadas, dos criadores de dados, outros arquivos, repositórios ou centros de dados e, se necessário, atribuir metadados apropriados. A proveniência é um conceito importante aqui, já que é preciso documentar o histórico de propriedade e transferências ao longo do ciclo de vida das coleções de dados e objetos digitais recebidos. As ações de recebimento de dados envolvem, entre outras atividades, a identificação e classificação dos dados transferidos, informações sobre quem criou os dados e metadados, por que motivo e quando, assim como a quantidade de material, inclusive listando cópias impressas de material suplementar. É preciso também verificar as mídias de transferência, a relevância e a qualidade do escopo dos arquivos.

²⁹⁴ No original, “BH.art.map was made by myself alone. I created website and archive. Usually I like to work alone, but sometimes when I am creating more complex project that needs involved of more people, then collaboration is good approach”.

No caso de *BH.art.map*, o processo de criação de dados via recepção foi apresentado pelo artista do projeto na *III Spa Port Biennial*²⁹⁵, em outubro de 2010. Nela, Bošnjak compartilha que, ao se propor a oferecer uma visão ampla de um arco temporal de 50 anos da história das artes visuais no Leste Europeu, *East Art Map* apresentava uma lacuna, que dizia respeito ao fato de *EAM* não apresentar dados sobre artistas e movimentos artísticos relacionados à cena bósnia até pelo menos no período 1983-1996 – com 1 artista e 2 coletivos –, e depois no período entre 1996-2004, com 6 artistas indexados.

Figura 34: *East Art Map*. Artistas da Bósnia e Herzegovina, 1984-1996 e 1996-2004

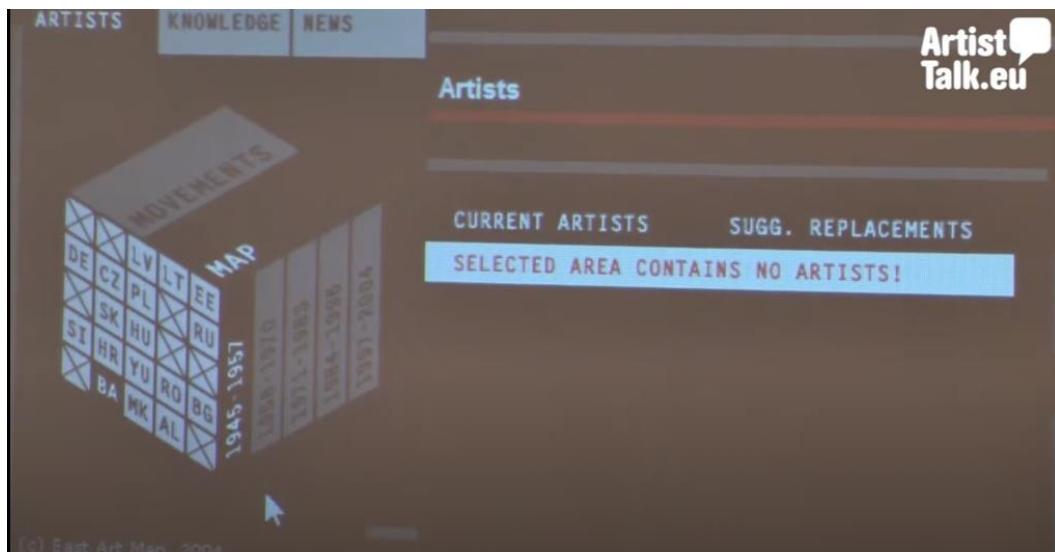


Fonte: <https://vimeo.com/16984094>. Acesso em 20 mar. 2020.

²⁹⁵ Realizada no Centro de Comunicações Visuais PROTOK, na cidade de Banja Luka, na República Srpska. Cf. https://www.youtube.com/watch?v=jXYX6VtrPxA&ab_channel=MoTAMuseumofTransitoryArt. Acesso em: 13 fev. 2021.

Porém, quando o artista buscava por artistas bósnios nos três períodos indicados no projeto anteriores ao ano de 1984, ele não conseguiu nenhum resultado com referências para o estabelecimento de conexões que, fora do ciberespaço, foram e são muitas.

Figura 35: *East Art Map*. Busca sem resultados, 1945-1986



Fonte: <https://vimeo.com/16984094>. Acesso em 20 mar. 2020.

A partir do diagnóstico apresentado, *BH.art.map* propunha-se a atuar como uma espécie de adendo ao *EAM*, no sentido de suprir o que o artista considera importantes lacunas, focalizando principalmente na atualização de outras referências de artistas, curadores e instituições culturais atuantes no território da Bósnia e Herzegovina.

Essa aproximação entre os dois projetos possibilita uma análise comparativa pontual entre a lista de artistas proposta por Nermina Zildžo em *EAM*, e a seleção de Bošnjak, a fim de discorrer acerca de mais duas operações do ciclo de vida curatorial: a avaliação e a seleção. Retomando brevemente a seleção de Zildžo, percebeu-se que seu recorte temporal, na avaliação na Bošnjak, “foi realmente interessante e muito bem orientada. Eu gosto disso. É uma coleção realmente significativa de obras de arte. Foram

principalmente obras de artistas dos anos 80 (como a cena artística da ex-Iugoslávia) e obras de arte dos anos 90 durante a guerra e o período pós-guerra”²⁹⁶.

O caso da seleção de Zildžo para o *EAM* permite-nos passar para *BH.art.map*, principalmente porque é a lacuna temporal que a autora não seleciona no primeiro trabalho que motiva a criação do segundo projeto. Nesse sentido, a intenção de Bošnjak era de “apresentar naquela época a geração mais jovem de artistas (de 25 a 35 anos) da Bósnia e Herzegovina. Como artista da minha geração. Porque no *East Art Map*, havia apenas artistas de meia geração e mais velhos com mais de 40 anos”²⁹⁷ (IGOR BOŠNJAK, 2023). A lista proposta por Bošnjak em complementaridade à de Zildžo inclui os artistas: 1) Irfan Hošić; 2) Mladen Bundalo; 3) Igor Sovilji; 4) Dragan Indjić; 5) Vesa Suvilj; 6) Saša Karalić; 7) Mladen Miljanović; 8) Radenko Milak; 9) Miodrag Manoljović; 10) Borjana Mrdja; 11) Dajan Špiric; 12) Sandra Dukić; 13) Nenad Malešević; 14) Boris Glamoćanin; 15) Sarita Vujković; 16) Renato Rakić e 17) Bojan Stevanić. A partir desta lista, pode-se perceber que a produção artística aqui selecionada acrescentou ao *EAM* uma nova geração de artistas, em sua maioria produzindo arte em novas mídias. Segundo Bošnjak, ao preencher a lacuna de *EAM* e apresentar “obras de arte e artistas que realizaram sua educação artística por volta de 2005 e que começaram a usar mídia digital, 3d, vídeo, arte em novas mídias em meados dos anos 2000”²⁹⁸.

Além da recepção de dados como parte complementar e comparativa dos dados de *EAM*, nota-se a criação de um conjunto de dados exclusivos em *BH.art.map* que dizem respeito às instituições culturais. Percebe-se que além de dar continuidade à catalogação de *Artistas e Curadores*, já existentes em *East Art Map* e anteriormente discutida, adiciona-se as variantes de *Museus e Galerias, Organizações de Arte, Exposições e Projetos de Arte*.

A criação desse conjunto de dados culturais “institucionais” explicita um aspecto importante da curadoria como um produtor de contexto (GRAHAM; COOK, 2015), na

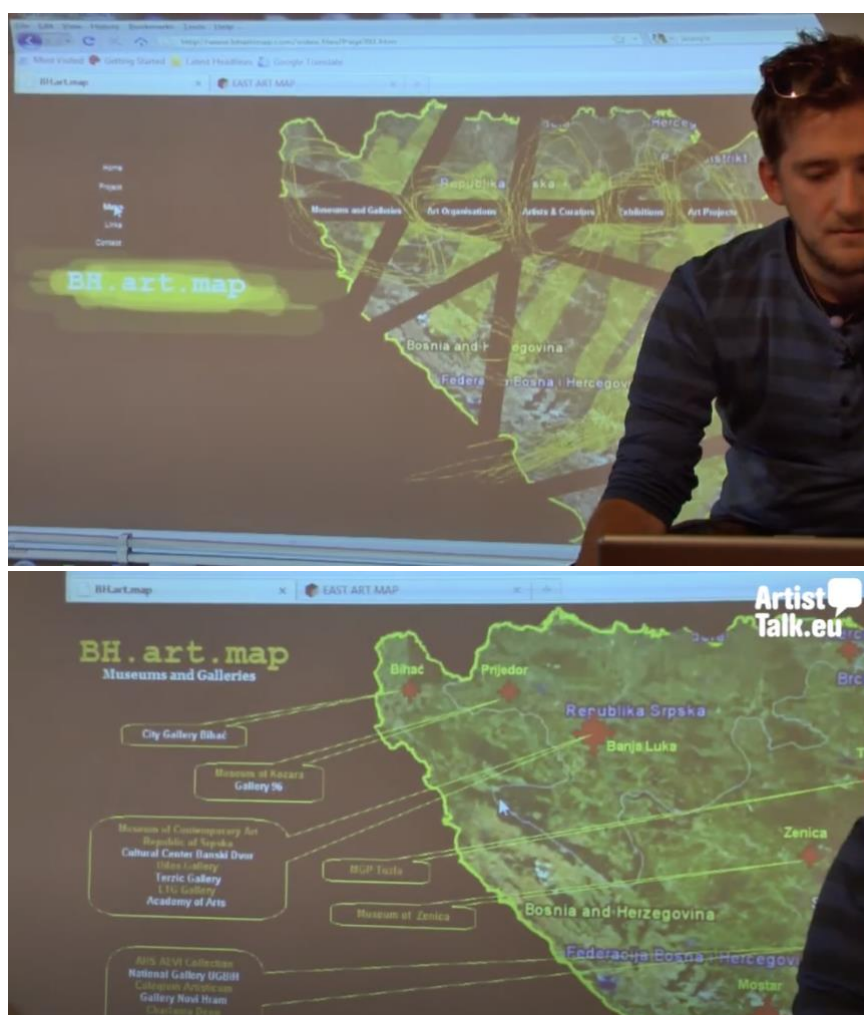
²⁹⁶ No original, “Nermina Zildžo selection for east art map was really interesting and quite good oriented. I like that. It is really significant collection of art work. It was mostly artists’ works from the 80s (like former Yugoslavia art scene) and artworks from the 90s during the war and post war period.”

²⁹⁷ No original, “My idea beside *BH.art.map* was to present in that time younger generation of artists (from 25 to 35 years old) from Bosnia and Herzegovina. Like artist from my generation. Because on *East Art Map*, there were only mid generation and older artists over 40 years old.”

²⁹⁸ No original, “My goal was to fill in the gap and to put artworks and artists which finish their art education around 2005 and who start to use digital media, 3d, video, new media art in mid 2000s.”

forma de um mapeamento da situação artística e política da Bósnia e Herzegovina pós-guerra, seja na cidade de Sarajevo, conhecida como “ponto de encontro das culturas”, seja em outras cidades como Banja Luka (cidade pertencente à região da Republika Srpska) ou ainda a cidade de Trebinje. Especificamente, esse conjunto de dados aborda como uma série de atividades culturais estiveram ativas em termos de compartilhamento curatorial e resistência à turbulenta história do conflito armado na região. Isso porque, se a narrativa política dominante reforça o etnonacionalismo em uma realidade bósnia – ideologia étnica institucionalizada reforçada pelo acordo de Dayton que encerrou a guerra em 1995 –, e falha em representar uma sociedade multiétnica, como aponta Réka (2019), vários museus, galerias, artistas e projetos desafiam essa noção dominante de sociedade. Trata-se da “interpretação étnica” da qual Bošnjak também se depara em *BH.art.map*.

Figura 36: Igor Bošnjak apresentando *Bosnia and Herzegovina Art Map* no Artist Talk, III Spa Port Biennial, Banja Luka, Bosnia e Herzegovina, 31 out. 2010



Fonte: <https://vimeo.com/16984094>

Como exemplo de instituição mapeada por Bošnjak, podemos analisar pontualmente a *ARS AEVI Collection*. *ARS AEVI* foi concebido pelo diretor geral Enver Hadžiomerspahić, em 1992, ou seja, durante o primeiro ano do cerco de Sarajevo. O projeto visava a criação de uma coleção de arte internacional contemporânea em Sarajevo a partir de doações de artistas e instituições internacionais em rede. Por exemplo, entre 1994 e 1998, as obras da coleção vieram de exposições fundadoras organizadas por museus, centros, galerias e fundações de arte contemporânea da região, como Itália, Eslovênia, Áustria e Turquia. O sucesso dos primeiros anos seria repetido entre 2009 e 2012 com outras exposições colaborativas realizadas com instituições em Montenegro, Croácia, Grécia, Sérvia. Com a reunião física de obras da coleção, o desafio passou a ser o armazenamento dos itens. Por grande parte do tempo, a coleção foi mantida nos espaços expositivos no Centro Skenderija, em Sarajevo, antigo complexo esportivo criado nos anos 1960 e que sediaram os Jogos Olímpicos de 1984, possibilitando a exibição pública e a preservação da coleção *Ars Aevi*. O arquiteto Renzo Piano ofereceu o projeto para a construção de um prédio próprio para o museu, cuja realização foi adiada por décadas, mas desde o começo de 2023 o início da construção parece estar em andamento.

Essas iniciativas não só serviriam de mediadores entre os cenários local e internacional como também foram importantes referências no processo de reconstrução do pós-guerra. A criação do museu de arte moderna de Sarajevo, a Coleção *Ars Aevi*, também foi uma expressão de resistência cultural, bem como um grande ato de solidariedade vindo do mundo da arte internacional.

ARS AEVI Collection é um exemplo da noção de rede curatorial (CARVALHO, 2014), cujas conexões entre os agentes do sistema de arte contemporânea, principalmente artistas, juntaram-se ao objetivo comum de constituir um museu de arte moderna para a cidade de Sarajevo por meio das doações de obras. Essa rede não deixa de refletir a noção de polifonia curatorial ou mesmo de cocuradoria em rede, ambas noções existentes no espectro de compartilhamento de curadoria (Imagem 14), na medida em que foi a seleção curatorial de diversos profissionais juntos que produziram uma narrativa de autoria coletiva para a coleção.

Nesse sentido, *ARS AEVI Collection* assim como *BH.art.map*, e possivelmente outras iniciativas que não trataremos aqui, são exemplos de projetos de contextualização da produção nacionais e regional no âmbito do Leste Europeu que partiram de

conceituações artísticas e se desenvolveram em vias curatoriais, a fim de preencher ou mesmo de estabelecer abordagens institucionais alternativas à narrativa dominante, e mesmo à falta dela. Se, individualmente, cada um dos projetos enfrenta seus limites em termos de tecnologia, de equipe e outros tópicos relacionados principalmente à preservação e reavaliação do ciclo curatorial, em conjunto elas compartilham e, dessa forma, criam um contexto de sentido para os desafios que buscam construir.

Além disso, ambos os projetos podem ser analisados sob uma perspectiva singular da relação entre a curadoria e o digital. Se a dimensão digital de *BH.art.map* é nítida pelo viés instrumental que a computação age sobre a cultura artística do projeto, nos termos de Manovich (2001), podemos verificar que por muito tempo *ARS Aevi Collection* existiu em potência, virtualmente, esperando por condições de se atualizar no espaço física, arquitetônico. Nesse sentido, ela não deixou de fazer jus à curadoria digital como o processo de manutenção de um conjunto de informação (obras de arte) a longo prazo, visando ao uso corrente do público; enquanto não se tornou museu de arte moderna, sua essência de projeto artístico manteve-se presente. Por fim, quando retomarmos a análise com *EAM*, fica mais claro o direcionamento de uma sociedade multiétnica que o ciclo de vida curatorial entre os projetos permite sustentar.

Cabe, neste momento, uma nota explicativa sobre o porquê no caso de *BH.art.map* não houve a possibilidade de descarte de dados, a qual não foi uma opção, pois o próprio projeto havia surgido como uma possibilidade de agregar mais dados e dados diferentes do que encontramos em *EAM*. Nesse sentido, não foi encontrada qualquer informação a respeito de descarte. Com isso, tanto a recepção de dados de *EAM* quanto a criação de dados próprios, a operação de inserção em *BH.art.map* se deu com uma automação do tipo ainda mais nível-baixo, já que os dados foram coletados apenas por seu criador Igor Bošnjak, compreendendo as possibilidades e os limites dos processos curatoriais disponíveis no contexto do artista, conforme o cenário artístico descrito anteriormente.

3.5 Expandindo o Leste Europeu: *Invisible Matter – East Art Map* (2017-2019)

O terceiro projeto aqui analisado é *Invisible Matter - East Art Map*²⁹⁹, criado em 2017 pelo coletivo croata Fokus Grupa³⁰⁰ e cuja primeira etapa foi desenvolvida até o ano de 2019.³⁰¹ Pelo próprio título, percebe-se que o projeto faz menção direta à proposta de Irwin, desenvolvendo-a tecnoculturalmente no ciclo de vida curatorial.

IM-EAM é uma pesquisa baseada em dados sobre o campo da arte contemporânea, desenvolvida para a experimentação com a visualização de informações referentes às relações de poder de instituições, artistas e outros elementos desse tipo de arte. Como aponta o coletivo, “esse projeto e outros projetos [do Fokus Grupa] tinham relação com o Leste Europeu... com a coleção, por exemplo, aqui no museu, eles foram referência para nós”³⁰² (FOKUS GRUPA, 2022), em uma referência direta ao *East Art Map*, e ao contexto esloveno, já que Fokus Grupa está atualmente estabelecido em Liubliana.

A discussão em torno do Leste Europeu pode ser também aproximada do próprio título do projeto, pois o propósito foi “usar uma variedade de fontes e tentar mapear a “matéria invisível” [*invisible matter*] da arte contemporânea global, seus atores e as relações entre eles”³⁰³ (INVISIBLE MATTER, s.d.). A aproximação entre Leste Europeu como uma matéria invisível torna-se mais evidente pela recorrência encontrada inclusive na perspectiva curatorial, como na perspectiva de Stamenkovic (2004) de entender como as práticas artísticas contemporâneas produzem sentido no Leste Europeu como uma “curadoria do invisível”. Na medida em que a abordagem do autor “foi inspirada pela própria invisibilidade dos conceitos teóricos inerentes por trás do desenvolvimento das práticas artísticas contemporâneas da Europa Oriental” (STAMENKOVIC, 2004, p. 1-2),

²⁹⁹ <https://invisiblematter.xyz/>. Acesso em: 11 set. 2021.

³⁰⁰ Em seu trabalho, Fokus Grupa tenta estabelecer uma estrutura crítica para lidar com o ambiente artístico, econômico e político em que atua. Ele empresta e aprende com o design, arquitetura, curadoria e escrita, muitas vezes ampliando sua equipe de trabalho com colaboradores de outras áreas. Cf. <https://fokusgrupa.net/>. Acesso em: 17 jul. 2022

³⁰¹ *Invisible Matter* foi financiado pelo Ministério da Cultura da República da Croácia e pelo Departamento de Cultura da cidade de Rijeka.

³⁰² No original, “This project and other projects that were related to Eastern European... to the collection, for instance, here in the museum, they were referential for us.”

³⁰³ No original, “Our long-term goal is not to stick with a specific source but to use a variety of sources and try to map the “invisible matter” of the global contemporary art, its actors and relations between them”.

seu interesse está em como os modelos de práticas artísticas e especialmente curatoriais contemporâneas respondem às demandas de política cultural dos antigos países socialistas no Leste Europeu.

Assim, tendo o invisível como mote para o Leste Europeu, *IM-EAM* teve como objetivo geral “localizar e descrever as entidades que produzem eventos artísticos, bem como os impressos e os *sites* que participam da circulação de informações e da criação do discurso sobre a área da arte”³⁰⁴, sendo que por entidades entende-se a ampliação dos nomes de artistas, obras e movimentos artísticos de *East Art Map* em comparação com suas presenças em anúncios da plataforma *e-flux*. Isso porque, o projeto considera, em um nível específico, o campo global da arte contemporânea enquanto segmento particular, e utiliza como parâmetro de investigação os anúncios de instituições culturais na plataforma *e-flux*, voltada para a publicação e para o arquivo artístico e curatorial de várias vertentes do discurso em arte, conectando instituições de arte com públicos em todo o mundo.³⁰⁵

Desde seu início em 1999, a plataforma realiza a divulgação por meio do serviço de *e-mail* sobre arte e os anúncios de *e-flux* “apresentam os últimos comunicados à imprensa das principais exposições de arte relevantes para um público internacional. Seu arquivo *on-line* remonta a duas décadas, formando um recurso histórico da arte único em exposições globais de arte contemporânea, conceitos curatoriais e ideias artísticas”³⁰⁶ (E-FLUX, s.p.), ou seja, condizente com a abordagem proposta por Prado (2003) a respeito das experimentações artísticas com as novas mídias digitais, especialmente a categorização sobre os *sites* de divulgação de eventos, exposições, coleções etc. via rede Internet. Acerca da utilização de *East Art Map* em relação à *e-flux*, o coletivo declara que:

Para nós o projeto foi de certa forma a continuação do outro, do primeiro projeto que era *on-line*, onde você tem a visualização também *on-line* e interativa, que olhava para o *e-flux*. E quando começamos essa pesquisa no banco de dados *e-flux* ou em seus tipos de listas de

³⁰⁴ No original, “The goal of this project is to locate and describe the entities that produce art events as well as the printed matter and Web sites that participate in the circulation of information and creation of the discourse about art”.

³⁰⁵ <https://www.e-flux.com/about>. Acesso em 16 dez. 2021.

³⁰⁶ No original, “e-flux’s announcements deliver the latest press releases of key exhibitions and events relevant to an international public. Its online archive reaches back two decades, forming a unique art historical resource on global contemporary art exhibitions, curatorial concepts, and artistic ideas”.

anúncios, estávamos o tempo todo pensando que é interessante quando essa pesquisa está inter-relacionada com outros pesquisadores e estou meio que agora no último momento desta decisão. Mas a ideia ou o mapa do IRWIN pareceu-me uma ferramenta lógica na hora de fazer esta relação com o *e-flux* em Ljubljana.³⁰⁷ (FOKUS GRUPA, 2022)

Em relação à força tarefa demandada para a implementação do projeto, a conceituação esteve a cargo principalmente dos dois integrantes do coletivo, juntamente com a colaboração de profissionais para o desenvolvimento técnico.³⁰⁸ Fokus Grupa chama a atenção para o contexto em que atuam, no sentido de que cada contexto ou projeto em específico vai demandar suas condições ou necessidades de parcerias, pois “Dependendo de qual contexto falamos, como o apresentamos. Dizemos que estes são os nossos coletivos colaborativos, que este é o nosso ambiente imediato em que operamos”³⁰⁹ (FOKUS GRUPA, 2019).³¹⁰

Ao elaborar essa noção de coletivos colaborativos apresentada por Fokus Grupa, podemos retomar o sentido de curadoria colaborativa, apresentada no segundo capítulo, especialmente no sentido de ser uma proposta de curadoria como prática artística, que envolve os integrantes da iniciativa e os artistas para a realização de um trabalho conjunto

³⁰⁷ No original, “I mean, for us the project was in a sense continuation of the other, of the first project that was online, where you have the visualization also online and interactive, which looked at the *e-flux*. And when we started this research on the *e-flux* database or on their kind of announcement lists, we were all the time thinking that it is interesting when this research is interrelated with other researchers and I'm kind of now at the later moment of this decision. But the idea or the IRWIN's map seemed as a logical tool when kind of making this relation with *e-flux* in Ljubljana”.

³⁰⁸ Fokus Grupa ficou responsável pela pesquisa do design, dos gráficos e dados, enquanto o técnico Husky Bytes foi o responsável pela programação da página *Web* do projeto.

³⁰⁹ No original, “Depending on what context we talk about, how we present it. We say that these are our collaborative collectives, that this is our immediate environment in which we operate”.

³¹⁰ Fokus Grupa continuam dizendo que: “No que diz respeito à cooperação, acho que muitas vezes cooperamos com as pessoas e fomos inicialmente abertos, planejamos que o Fokus Grupa se tornasse um grupo, realmente, que houvesse mais de nós. Mas, como não aconteceu, na verdade estamos abordando outras pessoas de alguma forma, ou outras pessoas estão nos abordando, depende de qual projeto estamos falando. E, de fato, a maioria das coisas em que trabalhamos, fazemos com outras pessoas. O que é importante para nós é que tenhamos uma visão do que faremos juntos, que definimos até certo ponto. Que então, em colaboração com outra pessoa, vai em uma direção diferente. Não precisamos concordar mais, mas de alguma forma na medida em que nós, como um coletivo, tenhamos alguma ideia do que seria no final.” (Entrevista, 2019, s.p.). No original, “*As far as cooperation is concerned*, I think we often cooperate with people and we were initially open, we planned for the Focus Group to become a group, really, that there were more of us. But, as it did not happen, we are actually approaching other people in some way, or other people are approaching us, it depends on what project we are talking about. And in fact, most of the things we work on, we do with other people. What is important to us is that we have a vision of what we will do together, which we define to some extent. Which then, in collaboration with someone else, goes in a different direction. We don't have to agree more, but somehow to the extent that we as a collective have some idea of what that would be in the end”.

na elaboração das noções de autoria e processo criativo (CUNHA, 2015). As noções de contexto, de colaboração, de processo criativos, relacionam-se de maneira evidente com *IM-EAM*, e com o Fokus Grupa de maneira geral.

Fokus Grupa refere-se a uma construção e tornou-se uma autoria ficcional que assume o crédito e a responsabilidade pela produção artística dos dois artistas e designers, voltada para elaborar as relações de poder dentro do sistema da arte, bem como dentro do contexto econômico e social mais amplo. A conceituação do projeto pode ser mais bem analisada quando se compreende o porquê do nome do coletivo. Em entrevista em junho de 2019, o coletivo afirmou que o nome vem da apropriação de um termo genérico de um método de pesquisa:

O nome era para ser... Este era um método sociológico que lida tanto com a pesquisa de opinião quanto com o mercado, e nos interessou por essa ambivalência - da fala simultânea dentro de algumas disciplinas humanísticas, ou dentro de algo que pode ser usado nesse sentido para outro tipo, ou seja, para fins lucrativos. Gostávamos desse tipo de tensão, mas, em princípio, era extremamente importante para nós ter um nome, porque significava que poderíamos nos distanciar de trabalhar com nossos próprios nomes (FOKUS GRUPA, 2019, s.p.)³¹¹

As informações apontadas esclarecem tanto o coletivo como um todo quanto o projeto *IM-EAM* em particular. A noção de grupo focal – uma técnica de pesquisa que coleta informações em interações coletivas, amplas – indicam relações que remontam à operação de conceituação: para eles, é importante uma abordagem de investigação artística e curatorial que considere uma crítica institucional no domínio da arte, com discussões que perpassam o mercado, os anúncios, a estrutura econômica da arte no contexto digital.

Dessa maneira, podemos passar para outra operação ligada ao ciclo de vida curatorial, que é a criação dos dados. No caso de *BH.art.map*, como vimos, essa criação se deu em termos de recepção de dados advindos de *EAM*, e aqui não será diferente. Os

³¹¹ No original, “The name was meant to be... This was a sociological method that deals with opinion research as well as the market, and we were interested in this ambivalence - of simultaneous speaking within some humanistic disciplines, or within something that can be used in this sense for another type, i.e. for profit. We liked that kind of tension, but in principle, it was terribly important to us to have a name, because it meant we could distance ourselves from working under our own names”.

conjuntos de dados que constituem *IM-EAM* foram migrados tanto de *EAM* quanto da plataforma *e-flux*. Os bancos de dados tiveram a seguinte configuração:

- i) o primeiro conjunto concentrou-se nos clientes que realizaram anúncios na plataforma *e-flux* (levando em conta localização e data de quando os anúncios foram publicados na *Web*), entendendo que tanto clientes quanto anúncios correspondem, respectivamente, a organizações e exposições artísticas, categorias retiradas da própria plataforma; e
- ii) o segundo conjunto apresentou as conexões entre artistas – que compreende artistas, grupos artísticos, críticos e outros agentes – do *East Art Map* e sua presença em anúncios *e-flux*, atentando somente para as conexões entre si, sem considerar outros artistas que aparecem na plataforma.

Com relação a esse arco temporal coberto por esses dois conjuntos de dados culturais, apontou-se que “o banco de dados em que estamos trabalhando procura cobrir um conjunto de dados o mais amplo possível antes de fazer qualquer afirmação sobre o significado dos dados produzidos” (INVISIBLE MATTER, 2017). Diante dessa quantidade de dados agrupados das duas fontes anteriormente descritas, será importante retomar a discussão em torno da visualização de dados e da informação, na medida em que os dados recriados em *IM-EAM* mostram em um nível mais complexo do que em *EAM* e *BH.art.map*.

A reprodutibilidade tecnológica multiplica os bits e complexifica os objetos digitais criados e recriados no mundo e na arte. Essa transformação contínua dos dados culturais, na acepção de Manovich (2017), requer um funcionamento correto da tríade dados, informação e visualização, a fim de que os elementos visuais que compõem a visualização de um conjunto de dados binários representem esse fenômeno de maneira satisfatória e torne a sua complexidade compreensível. Da mesma forma, a visualização de dados envolve, em última instância, estratégias de manipulação para tornar visível o que não era possível de ser visto, ou seja, visualizar a matéria invisível da arte. Nesse sentido, a compreensão das diferentes dimensões de recepção dos dados em *IM-EAM* está vinculada, como veremos nessa continuação, a várias representações gráficas dos dados culturais.

Começamos pelo banco de dados relacional desenvolvido a partir da análise das páginas da *Web* de anúncios publicadas pela *e-flux* abrangendo o período de 1º de janeiro de 2000 a 28 de outubro de 2017. A coleta dos dados referentes aos anúncios permitiu a produção de uma representação cartográfica dinâmica, que mostra um mapa animado da atividade dos clientes *e-flux*.

Figura 37: *Still composite* derivado da visualização interativa animada de 6 minutos mostrando as atividades de todos os clientes *e-flux*



Fonte: https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_105-2019_001-016_Fokus-Grupa.pdf. Acesso em: 15 out. 2022.

O mapa anterior foi baseado em dados atualizados mensalmente pelo Fokus Grupa. Esse banco de dados exibiu o conjunto completo de eventos anunciados no *e-flux* ao longo do tempo e do espaço geográfico coletados, entre 2000 e 2017. Foi indicado que a localização geográfica de cada evento foi atribuída de acordo com a localização primária da instituição, mas que nem sempre coincide com o local onde ocorreu o evento anunciado. Portanto, o mapa mostra a origem organizacional e os dados temporais do evento foram atribuídos conforme a data em que foi publicado no *e-flux*.

O mapa foi baseado na API do *Google maps*, já o *Google maps* é fundamentado na projeção cartográfica de Mercator. O coletivo decidiu orientar o mapa não para o padrão ocidental, mas para o sul. Uma vez que essa opção não é fornecida pelo *Google maps*, todos os topônimos no mapa são escritos de cabeça para baixo. Além disso, o *Google maps* interpretará todas as interações (exceto *zoom*) de forma reversa; esquerda como direita, acima como abaixo. Como no *still* abaixo, composto derivado da visualização interativa animada mostrando as atividades de todos os clientes do *e-flux*.

Figura 38: Mapa animado com atividades dos clientes de *e-flux*, 6 min. Na exposição *The Trouble with Value: Arts and Its Modes of Valuation*, Bunkier Sztuki, Polônia, 2017/2018



Fonte: <https://fokusgrupa.net/>. Acesso em: 05 mar. 2023.

A posição invertida do mapa animado não deixa de corresponder, também sob uma perspectiva crítica e descentralizada, ao desenho “El norte es el Sur” (1943), de Joaquim Torres-Garcia. A declaração do artista uruguaio acerca dessa obra-manifesto reivindicava uma criação artística e intelectual latino-americana embasada principalmente em suas próprias culturas indígenas e não mais dependente de correntes e movimentos europeus, trazidos à América do Sul por sua elite econômica. Ao inverter o

mapa e, com isso, as coordenadas cartográficas e cognitivas, em 1935, o artista enfatizava que:

[...] na verdade, nosso norte é o Sul. Não deveria haver norte, para nós, senão por oposição ao nosso Sul. Por isso agora viramos o mapa de cabeça para baixo, e aí já temos uma boa ideia da nossa posição, e não como querem no resto do mundo. A partir de agora, a ponta da América, estendendo-se, aponta insistentemente para o Sul, o nosso norte.³¹² (TORRES-GARCIA, 1981, p. 48)

Figura 39: Joaquin Torres-García. América invertida, 1943



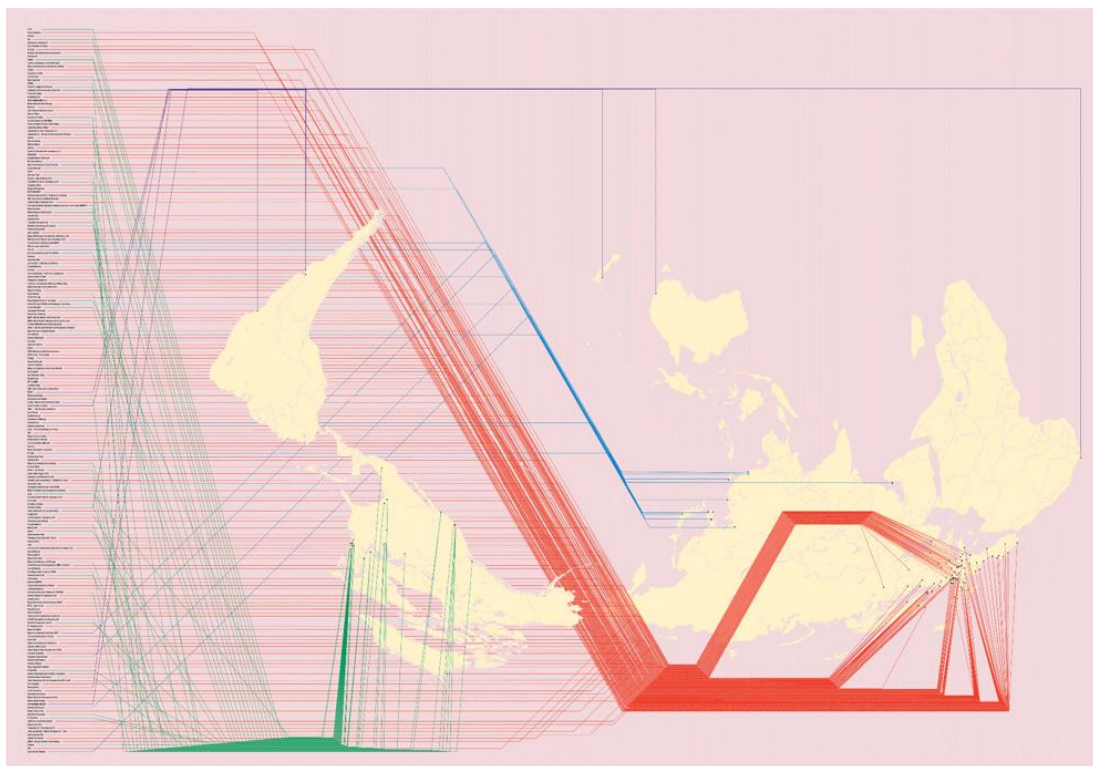
Fonte: <http://compartidendolashoraslibres.blogspot.com/2014/05/joaquin-torres-garcia.html>. Acesso em: 5 mar. 2023.

³¹² No original, “porque en realidad nuestro norte es el Sur. No debe de haber norte, para nosotros, sino por oposición a nuestro Sur. Por eso ahora ponemos el mapa al revés, y entonces ya tenemos justa idea de nuestra posición, y no como quieren en el resto del mundo. La punta de América, desde ahora, prolongándose, señala insistentemente el Sur, nuestro norte”.

Além da aproximação entre Fokus Grupa e Torres-García por meio do uso invertido da projeção cartográfica e do mapa da América do Sul, respectivamente, podemos averiguar uma correspondência curatorial entre as noções de Leste Europeu e América Latina, reproduzida em diversas produções teóricas e expositivas. Mostras como “O outro trans-atlântico” (Sesc Pinheiros, 2021) sinalizam que essa aproximação é recorrente e denota uma abordagem compartilhada para regiões com diferenças e características particulares.

Além da animação a partir de *e-flux*, o banco de dados de *IM-EAM* possibilitou a produção de outra visualização, relacionada à distribuição geográfica das mesmas instituições presentes na animação anterior, com o mesmo recorte temporal de janeiro de 2000 até outubro de 2017.

Figura 40 e 41: Distribuição geográfica das instituições no *e-flux*, jan. 2000 – nov. 2017. Detalhe da mesma visualização com a identificação de algumas instituições





Fonte: <https://fokusgrupa.net/>. Acesso em: 05 mar. 2023.

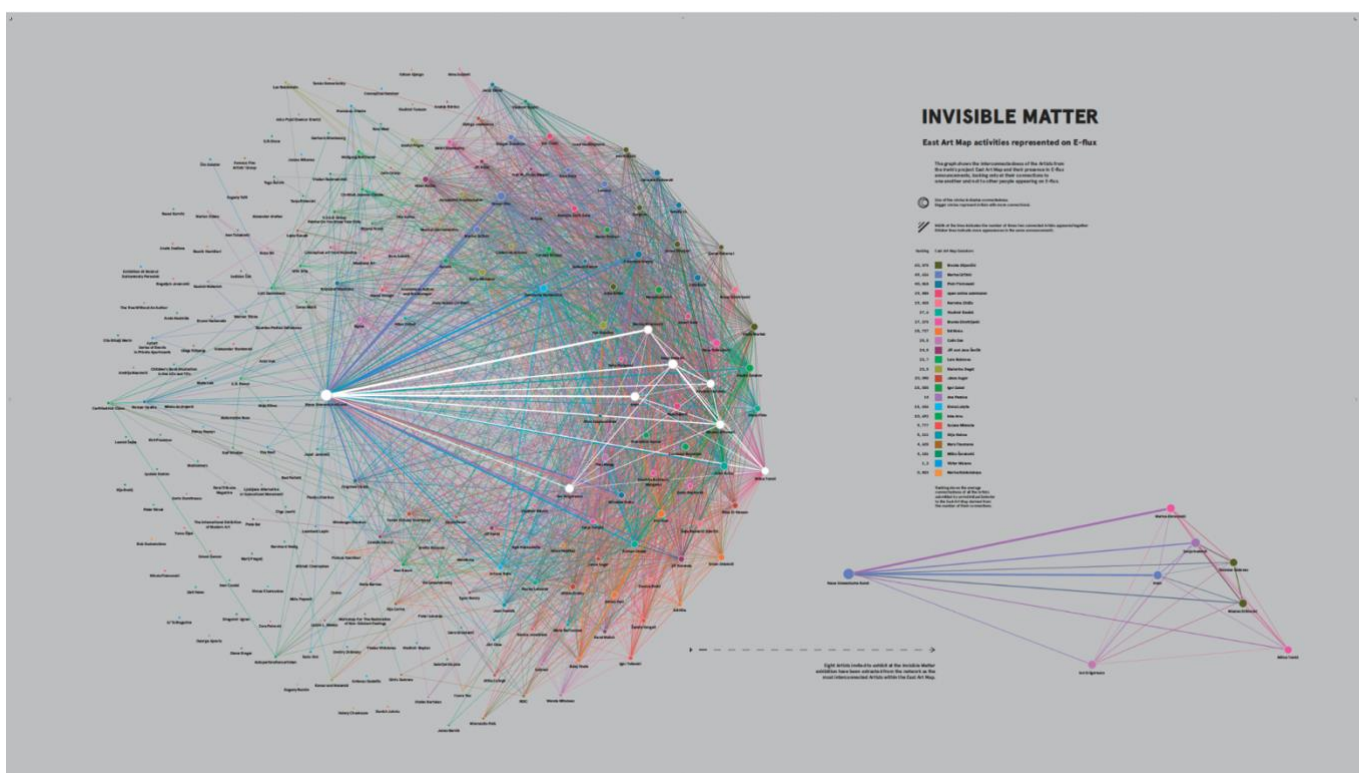
A representação cartográfica anterior apresenta a localização de 214 instituições que publicaram 50% do total de eventos de 2519 instituições. Essa visualização foi escolhida para mostrar a distribuição geográfica da maioria das instituições ativas. Seguindo as linhas que o cruzam, pode-se encontrar a localização de cada instituição. E em relação às cores de cada grupo de linhas (verde, vermelho, azul e roxo), percebe-se pelas massas de cores produzidas o volume de instituições em cada região particular, mais presente na cor vermelha (referente à Europa) e menor nas outras cores (equivalentes à Ásia, África e Américas).

Podemos relacionar os aspectos descritos com a investigação de Paul (2011) a respeito do aspecto contextual de criação de significados da artemídia. A apresentação de exercícios curatoriais que desafiam os tradicionais métodos de apresentação e documentação das práticas artísticas, assim como suas abordagens em relação à produção e circulação da informação, mostram que o uso dessa informação na produção de sentido

acaba por ser de pouco valor, caso não seja possível ser contextualizado e filtrado. Trata-se justamente do papel que as tecnologias digitais exercem na criação de um enquadramento referencial que colabore em tais tarefas e processos.

Após a sistematização e o estabelecimento do banco de dados a partir das informações de clientes, anúncios e instituições artísticas disponíveis na página da plataforma *e-flux*, o projeto *Invisible Matter* passa então para a interseção e *remix* com *East Art Map*. *IM-EAM* é prolífico na produção de contexto por meio da visualização de dados culturais, extrapolando a operação de recepção de dados e abarcando também a seleção e a avaliação do conjunto reunido. A avaliação e seleção em *IM-EAM* é o caso que, ao invés de complementar *EAM*, como *BH.art.map*, amplifica o conjunto apresentado por Irwin e sua comunidade designada.

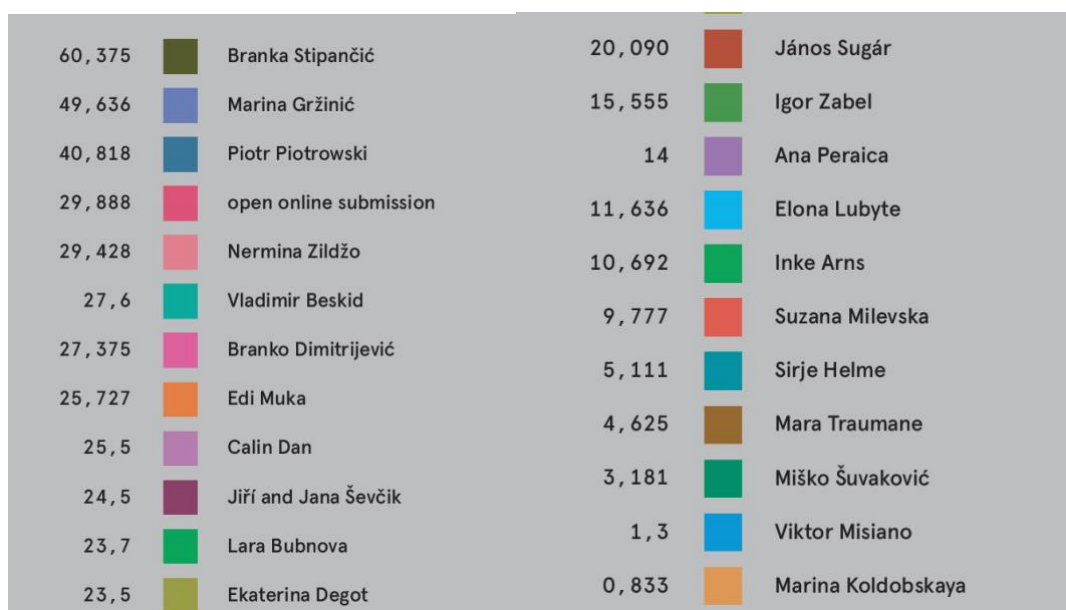
Figura 42: Atividades do *East Art Map* representadas no *e-flux*, 2018



Fonte: *Fokus Grupa*. Acesso em: 10 ago. 2022

O gráfico mostra a interconexão dos artistas do projeto *East Art Map* de Irwin e sua presença nos anúncios do *e-flux*, observando apenas suas conexões entre si e não com outras pessoas que aparecem no *e-flux*. O tamanho dos círculos indica conexão (círculos maiores representam artistas com mais conexões) e a largura das linhas, o número de vezes que dois artistas aparecem juntos em anúncios *e-flux* (linhas mais grossas indicam mais coaparências). Na coluna à direita do gráfico está a classificação que mostra a conectividade média de todos os artistas avaliados e selecionados por um seletor individual da comunidade designada de *East Art Map*, derivada do número de suas conexões. Por exemplo, pela classificação vemos que Marina Gržinić tem 49 pontos de conexões dos artistas escolhidos por ela entre os nomes com maior presença nos anúncios. Já no caso de Nermina Zildžo, vemos que essa classificação é menor, na casa dos 29 pontos, praticamente a mesma das propostas *on-line*.

Figura 43: Classificação dos Seletores de *East Art Map* representadas no *e-flux*



Fonte: *Fokus Grupa*. Acesso em: 10 ago. 2022

Esse gráfico e sua respectiva classificação permite-nos aventar algumas considerações, dentre as quais a que gira em torno das preocupações e procedimentos de avaliação e seleção, especialmente no caso de *sites*. Oliver e Harvey (2016) comentam

três abordagens discutidas a respeito de seleção e arquivamento de *sites*: a abordagem de colheita em massa ou domínio, a seleção baseada em critérios e a seleção baseada em eventos. Embora sejam critérios que podem servir para grandes projetos, eles podem ser prontamente reduzidos para atender aos requisitos de organizações menores, como é o caso do escopo dos projetos aqui tratados.

A colheita em massa ou domínio é uma seleção que coleta basicamente tudo o que for possível. Esse processo de seleção (ou método para evitar a seleção) é considerado mais abrangente, mais objetivo, menos demorado e requer menos tempo da equipe do que abordagens mais seletivas. Os argumentos contrários referem-se ao acúmulo de quantidades muito grandes de dados, muitos dos quais são potencialmente irrelevantes, com requisitos de armazenamento concomitantes e dificuldade de acesso a esses dados. Pela descrição, vemos que essa não é a abordagem utilizada em *Invisible Matter*. O mesmo se dá para a seleção baseada em eventos, que se concentra em um evento específico importante, como uma eleição ou um desastre. Isso implica a seleção de páginas *Web* criadas apenas durante um período posterior a esses eventos que, geralmente, são atualizadas com muita frequência e podem ser retirados da *Web* logo depois.

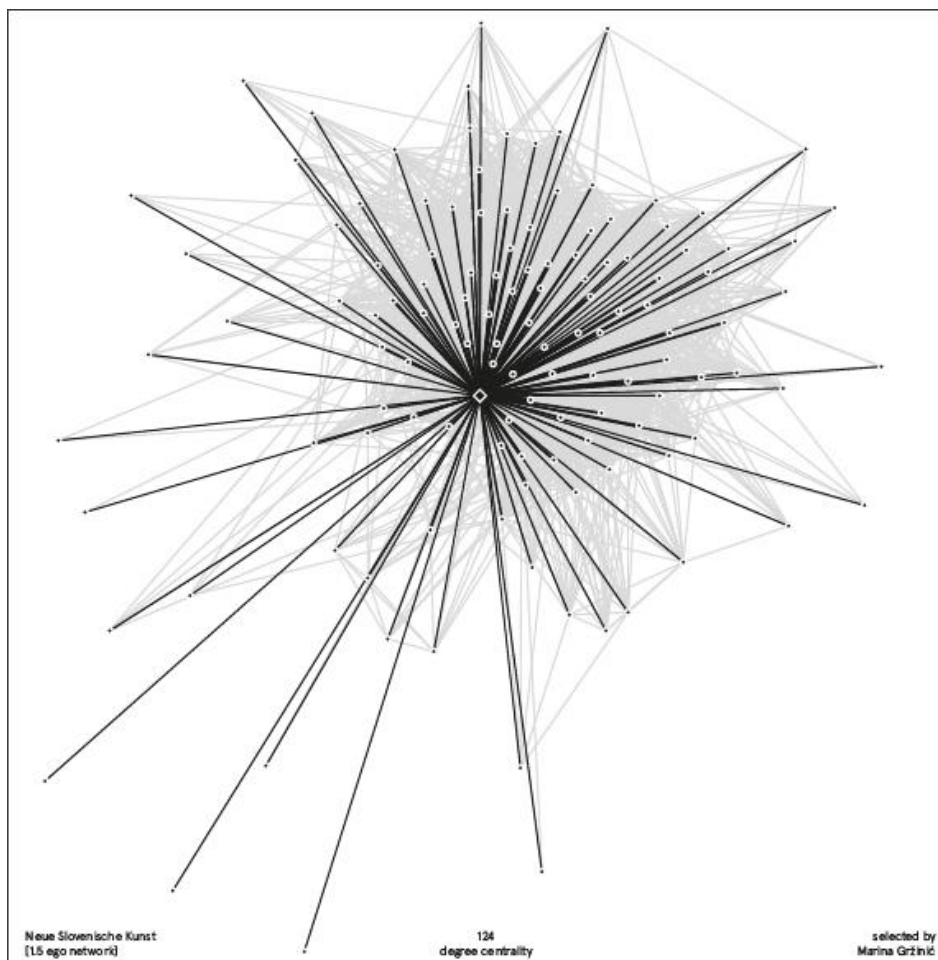
A seleção realizada pelo Fokus Grupa é aquela na qual os itens são selecionados de acordo com critérios bem definidos. Essa abordagem seletiva geralmente é considerada uma boa maneira de pilotar um programa de arquivamento da *Web* e resulta em uma coleção que se ajusta perfeitamente à política de desenvolvimento de coleções de uma organização. Como os autores indicam, porém, a principal desvantagem dessa abordagem é a natureza altamente trabalhosa das decisões sobre a inclusão ou não de *sites* específicos (OLIVER; HARVEY, 2016), o que claramente parece ser o caso, diante do trabalho e das dificuldades elencadas em entrevista.

Para ilustrar a abordagem da seleção baseada em critérios, vamos retomar a seleção de Gržinić e ver como os nomes selecionados por ela se comportam de maneira mais específica em *IM-EAM*. A segunda etapa desse projeto foi analisar os pontos de dados sobrepostos entre as duas redes, *e-flux* e *EAM*, ou seja, a criação de um gráfico social mostrando relacionamentos e grupos de artistas com base em suas aparições no *e-flux*. Retomando sua lista, a autora escolheu: 1) **OHO**, Mount Triglav, 1968; 2) **The Ljubljana Alternative or Subcultural Movement – The Ljubljana Lacan School –**

Slavoj Žižek 1980s (*Video still taken from Gržinić&Šmid Retroavantgarde* 1997); 3) **Laibach**, *Laibach interview*, 1983; 4) **Neue Slowenische Kunst/NSK**, Group portrait, 1986; 5) **Fiction Reconstructed**, 1986-2001; 6) **Metelkova**, *Metelkova*, 1991; 7) **IRWIN**, *Black Square on Red Square*, 1992; 8) **Dragan Živadinov**, *Noordung Biomechanics*, 1999; 9) **Marina Gržinić, Aina Šmid**, *On the Flies of the Market Place*, 1999; 10) **Eclipse**, *Blood Is Sweeter Than Honey*, 2001.

A seguir, podemos visualizar as redes de conexões que representam artistas individuais em *East Art Map* e exibem seus relacionamentos com outros artistas no mapa de acordo com os dados coletados do *e-flux* (relacionamentos diretos em preto e conexões entre vizinhos em cinza).

Figuras 44: Diagrama de *Neue Slowenische Kunst*, da seleção de Marina Gržinić



Fonte: *Fokus Grupa*. Acesso em: 10 ago. 2022

Entre os 10 artistas com mais conexões, três deles são da lista de Gržinić (*Neue Slowenische Kunst*, Irwin e Grupo OHO). Ao considerar o número e a importância de suas conexões, o artista com maior centralidade no projeto é *Neue Slowenische Kunst* (imagem anterior), em primeiro lugar, seguido de Sanja Iveković (selecionada por Ana Peraica, da Croácia); Marina Abramovic (selecionada por Branko Dimitrijević, da Sérvia); Mladen Stilinović (escolhido por Branka Stipančić, Croácia). Depois, em 5º lugar retorna uma escolha de Gržinić: o próprio grupo Irwin. Depois segue mais Ion Grigorescu (selecionado por Calin Dan, Romênia); Tomislav Gotovac (de novo com Branka Stipančić, Croácia); Milica Tomić (de Branko Dimitrijević, da Sérvia); Nedko Solakov (selecionado Lara Bubnova, Bulgária) e em 10º lugar, o Group Oho, escolhido por Gržinić.

Antes de passarmos para outro tópico, é preciso apontar que durante a análise da seleção e avaliação que *IM-EAM* fez acerca dos conjuntos de dados de *EAM* e de *e-flux*, foi possível compreender como se deu a operação de inserção, ligada ao ciclo de vida curatorial. A esse respeito, *IM-EAM* é o projeto no qual a noção de automação alcança maior conscientização, apesar de não se concretizar completamente. Como o projeto recebeu os conjuntos de dados tanto dos anúncios do *e-flux* quanto da página *Web* de *EAM*, diferentemente do caso de *East Art Map*, a transferência de dados não foi realizada por mídia física, mas sim diretamente das páginas *Web* do projeto artístico e da plataforma, na forma de listas finitas e planilha. Desse modo, Fokus Grupa pode receber esse conjunto de dados e processá-los, revisá-los por sua relevância para o *IM-EAM*, verificar sua integridade, solucionar problemas e outras questões de recebimento.

A relação entre a automação e a validação dos dados recebidos é sinalizada, por exemplo, quando o coletivo afirma que o “projeto inicial da *Invisible Matter*, que estava *on-line* e se concentrava exclusivamente no *e-flux*, o problema era que precisávamos fazer muita verificação de fatos para as informações que estavam chegando automaticamente e que eram codificadas”³¹³ (FOKUS GRUPA, 2022, s.p.). Através desse relato, percebe-se que a busca pela automação estava presente e era considerada, mas a própria realidade do projeto mostrou-se diferente. Tal realidade significou também uma nova dinâmica temporal do projeto, pois estabeleceu-se uma diferença entre os dados da plataforma *e-*

³¹³ No original, “the initial Invisible Matter project, which was online and that looked exclusively into e-flux; the issue was that we needed to do a lot of fact checking for the information that were coming in automatically that were coded.”

flux, cuja atualização era constante, e a validação dos dados por parte do projeto, que não eram alimentados automaticamente, de modo que “não havia novas informações a partir do final de 2017, pois precisávamos de validação de dados quando as informações eram processadas, o que não estávamos fazendo em tempo real. Então, de certa forma, encapsula o período [do projeto] até 2017”³¹⁴ (FOKUS GRUPA, 2022, s.p.), com a intenção de que o *site* fosse mais dinâmico.

Aqui, percebeu-se a preocupação inicial de Fokus Grupa na automação do tipo de alto-nível, segundo a classificação de Manovich (2001), embora as necessidades para a completa execução dessa automação só tenha sido feita depois de iniciado o projeto, ou seja, foi uma operação que não foi prevista no plano de conceituação de *IM*, tanto em termos técnicos quanto em termos orçamentários.³¹⁵ Como complementa o coletivo, “não é realmente pelo financiamento e pelas capacidades humanas que temos, você precisa de muito mais força de trabalho e financiamento”³¹⁶ ou então “a menos que tivéssemos como alguns, muito dinheiro para ter, você sabe, fazê-lo do lado do desenvolvedor, o que muitas vezes se torna mais caro do que pagar alguém para fazer isso”³¹⁷ (FOKUS GRUPA, 2022, s.p.).

Dessa análise focalizada nas ligações entre os artistas selecionados, podemos ampliar o escopo de análise curatorial para abordar como esse conjunto de dados culturais foi materializado. Como exemplo, podemos aprofundar-nos na exposição do projeto em 2018 em Liubliana, Eslovênia.³¹⁸ Nela, os desenvolvimentos de *IM-EAM* acerca das instituições de arte foram apresentados na forma de gráficos impressos que, combinados com textos, material documental, fotografias e vídeos, servem de base para instalações e intervenções espaciais. Questões a respeito do funcionamento sistêmico, interações

³¹⁴ No original, “there was no new information from the end of 2017, because we needed data validation when information were processed, which we weren't doing in real time. So, in some sense it encapsulates the period until 2017.”

³¹⁵ Esse depoimento reflete o que Oliver e Harvey (2016) apontam com relação aos custos das ferramentas automáticas para a inserção, que são altos e trabalhosos. Segundo os autores, “uma estimativa é que a maior porcentagem dos custos gerais ocorre nos estágios de aquisição e ingestão, e não nos estágios de armazenamento e preservação – 42% e 23%, respectivamente” (p. 155). No original, “one estimate is that the highest percentage of overall costs occur at the acquisition and ingest stages rather than the storage and preservation stages—42 percent and 23 percent, respectively”.

³¹⁶ No original, “what we realize it's not really for the funding and the human capacities that we have, you need like a lot more workforce and funding”.

³¹⁷ No original, “Unless we would have like some, a lot of money to have, you know, do it from a developer side, which often becomes more expensive than paying someone to do it.”

³¹⁸ A exposição ocorreu entre 7 de novembro e 7 de dezembro de 2018, no Tobačna 001, um centro cultural parte dos Museus e Galerias da cidade de Ljubljana, no âmbito de uma residência de dois meses de Fokus Grupa.

visíveis e invisíveis, assim como metodologias de trabalho e estruturas internas foram abordadas não apenas em relação às organizações que são objeto de sua análise, mas também a uma situação geral dentro de determinado meio geopolítico.

Através da sua participação em residências artísticas, *workshops* e exposições colaborativas, o Fokus Grupa tem procurado consistentemente criar uma sinergia com o espaço da galeria. Sua exposição atual é concebida na mesma linha, em que eles aumentaram seu projeto em andamento "Invisible Matter" com "East Art Map", um projeto de pesquisa do coletivo de arte esloveno Irwin. Os dados do "East Art Map", que se concentra na região geopolítica do leste europeu, foram integrados com os da plataforma global de publicação de arte *e-flux*. Mais especificamente, o coletivo de arte integrou as duas plataformas de arte reconhecidas internacionalmente para conseguir pelo menos um distanciamento parcial da informação selecionada a ser processada. Ao agregar nomes de artistas cuja inclusão no *East Art Map* é baseada em sua listagem no *e-flux*, seu *software* de computador fornece um quadro geral acerca da presença e atividade de exibição de artistas de uma determinada área geográfica dentro do campo da arte institucional global.

Figura 45: Instalação de *Invisible Matter – East Art Map*, em Liubliana, Eslovênia, 2018



Fonte: <https://fokusgrupa.net/>. Acesso em: 5 mar. 2023.

Paralelamente à apresentação gráfica de informações geralmente invisíveis, o Fokus Grupa também mostra trabalhos criados por outros artistas que foram convidados a participar de acordo com o fator de seleção determinado pela pesquisa atual. A instalação da galeria consiste, portanto, na mostra principal cuja mostra visual central é uma pasta de *links* gerados por meio de processamento de dados computadorizados, enquanto a mostra paralela serve para ilustrar formas de exposição padrão. Com essa reviravolta, a dupla artística direciona sua crítica aos códigos operacionais indetectáveis tanto no meio artístico quanto no social.

No caso da exposição de *Invisible Matter – East Art Map*, como o foco se dava da confluência dos dados de anúncios do *e-flux* com os artistas já indicados no projeto de Irwin, os nomes com mais conexões tiveram obras escolhidas para estarem presentes também na exposição, como foram os casos de Marina Abramović, Tomislav Gotovac, Ion Grigorescu, Mladen Stilinović e o próprio IRWIN (Neue Slowenische Kunst), como é possível ver na imagem a seguir.

Figura 46: Instalação de *Invisible Matter – East Art Map*, em Liubliana, Eslovênia, 2018



Fonte: <https://fokusgrupa.net/>

Outro tópico ligado ao ciclo de vida curatorial que perpassou toda essa discussão é a preservação. No caso de *IM-EAM*, o coletivo reconheceu não ter realizado nenhum registro da visualidade de *East Art Map* antes de sua descontinuação, pois, segundo eles, “devíamos ter gravado o movimento através do *Flash* antes de expirar e então, poderia ser, mas de qualquer forma, não o fizemos”³¹⁹ (FOKUS GRUPA, 2022, s.p.). Mas *IM-EAM* pode ser entendido como uma possibilidade de preservação do tipo de migração de informações de um projeto para outro, no caso de *East Art Map* para *Invisible Matter*. Mesmo com suas limitações – custos e infraestrutura técnica – *IM* preservou os conjuntos de dados iniciais de *EAM*. Com relação ao armazenamento, no projeto ele se dá de modo inteiramente virtual.

Relacionados ao ciclo curatorial que parte dos dados, contextos e situações produzidas pela *East Art Map*, os dois outros trabalhos podem ser percebidos também como dois modos diferentes de preservação do *EAM* como obra de arte digital. Na medida em que um dos aspectos da arte digital é o tempo real e a contingência, a preservação de obras que podem desaparecer ou deixar de funcionar por variadas questões de *hardware* e *software* – como o que ocorreu com os trabalhos estruturados pela *Flash*, como era o caso de *East Art Map*.

Para finalizar a análise do ciclo de vida curatorial de *IM-EAM*, algumas considerações acerca da operação de acesso e uso, que pode acontecer, por exemplo, com a proveniência dos dados como um aspecto importante do gerenciamento de qualidade de dados. Como aponta Oliver e Harvey (2016, p. 207), “bancos de dados curados geralmente contêm dados de várias fontes, incluindo outros bancos de dados, e saber de onde esses dados se originaram, ou seja, sua proveniência, é um fator importante na avaliação da qualidade dos dados”³²⁰. Dos projetos artísticos analisados, a proveniência é uma relação de colaboração presente em *Invisible Matter*, principalmente pela comparação estabelecida entre o conjunto de dados do *e-flux* e do *East Art Map*.

Além disso, os processos de colaboração presentes nessa operação permitem retomar outros aspectos já apresentados acerca da curadoria colaborativa. O modo como

³¹⁹ No original, “We should have recorded movement through Flash before it expired and then, then it could be, but anyway, we didn't.”

³²⁰ No original, “Curated databases typically contain data from a variety of sources, including other databases, and knowing where those data originated i.e., their provenance, is a major factor in assessing data quality.”

essa etapa foi desenvolvida possibilita-nos uma aproximação dos modos de práticas colaborativas que são parte dos desafios dos modelos de curadoria na era digital. Entre os modelos curatoriais alternativos possíveis que ganham contornos mais nítidos no cenário contemporâneo, na medida em que eles se vinculam tanto a um *modelo iterativo* (na proposição de desenvolvimento de um projeto ou exposição cujos artistas e outros profissionais são convidados para investigar um tópico específico), quanto a um *modelo distributivo* (onde os projetos são desenvolvidos com parcerias de escolhas próprias do núcleo propositor).

No caso do modelo iterativo, vemos como os agentes artísticos convidados trabalham inicialmente na produção de conteúdo, filtrando e selecionando, a partir de suas *expertises*, a arte de seus respectivos países, a partir do recorte temporal acordado, para que, posteriormente, os dados de todos pudessem ser adicionados e disponibilizados para correlações por parte do receptor. Quanto ao modelo distributivo, percebe-se ao mesmo tempo a autonomia de cada pesquisador propositor e a possibilidade de alteração dos dados escolhidos no decorrer do projeto.

3.6 Transformando o Leste Europeu: processo curatorial como prática artística

Nas três seções anteriores, acompanhou-se como *East Art Map*, *Bosnia and Herzegovina Art Map* e *Invisible Matter – East Art Map* se comportaram em termos das operações e etapas do ciclo de vida curatorial. O ciclo curatorial de cada um dos projetos operou em uma esfera singular enquanto projeto artístico ao mesmo tempo em que fizeram parte de um processo de desenvolvimento e transformação do contexto geral que fazem referência, ou seja, remetem aos eixos sincrônico e diacrônico vinculados aos processos de curadoria de maneira comparativa e encadeada. Comparativa, pois permitiu conhecer as diferenças ou correspondências entre os trabalhos a partir de suas contingências e configurações particulares; e encadeada porque evidenciou a presença de interrelações que conjugam tais trabalhos em uma experiência de remix e de re/escritura.

Existe, por fim, uma última operação do ciclo de vida curatorial a ser desenvolvida neste trabalho, que é a operação de *transformação*. Pelo sentido que carrega e pelos elementos de seu funcionamento, a transformação é justamente a articulação que evidencia o argumento central aqui proposto, alimentando a discussão dos procedimentos curatoriais como operadores criativos de uma prática artística contemporânea.

A transformação é compreendida como uma ação de curar dados que perpassa todo o ciclo curatorial, desde a criação até o seu descarte ou reuso, e pode se comportar tanto de maneira integral no ciclo quanto em uma parte específica do mesmo (HARVEY, 2010). Ela também pode ser compreendida como uma operação de arranjo dos elementos em uma prática curatorial, na medida em que o “arranjo, e por conseguinte a curadoria, significa transformar o impacto das relações – não apenas entre pessoas, mas entre imagens, palavras, ideias, produtos no supermercado, objetos históricos, o que for” (BHASKAR, 2020, p. 129). E como uma ação de arranjo de elementos que perpassa todo o ciclo curatorial, a transformação equivale à própria prática artística requerida no ciclo curatorial, composta pela entrada, processamento, saída e reuso e objetos digitais a partir da ação do usuário; com isso, permite-nos discutir não só um projeto individual comparativamente, mas criar o encadeamento entre os três trabalhos, permitindo a re/escritura e a remixagem dos projetos artísticos, ou seja, o processo de criação e recriação de novos dados a partir do arranjo de dados existentes.

Segundo o modelo do ciclo de vida curatorial do *DCC*, a transformação pode acontecer de duas maneiras principais: por meio da migração de dados ou por meio da geração de um subconjunto dos dados originais. Por conta da especificidade de cada um dos dois modos de transformação, essa operação pode manifestar um comportamento específico durante o ciclo de vida curatorial dos projetos artísticos.

No caso da transformação do tipo migração, essa ação ocasional refere-se ao processo de transferência de materiais digitais de uma tecnologia (geração de *hardware* ou *software*) para outra, ou de um formato para outro. Esse trabalho de codificação digital tem fins, por exemplo, de preservação ou mesmo de interoperabilidade dos dados trabalhados, para transformar os dados originais em uma forma que possa ser processada com ferramentas eficazes no momento do acesso. A transformação por via da migração ocorreu, por exemplo, entre *East Art Map* e *Invisible Matter – East Art Map*, na medida em que houve a preocupação e a previsibilidade do projeto geral de *IM-EAM* de coletar e

processar os dados do projeto inicial *EAM*, os quais foram posteriormente atualizados e expandidos.

Essa ação de migração tornou-se evidente quando Fokus Grupa comenta que: “em relação à iteração do *East Art Map*, não tenho certeza se há muitas coisas que você pode chamar assim porque nossa sorte ou a simplicidade do trabalho veio de usar listas de outras pessoas e interceptá-las com pesquisa de texto para os mesmos nomes”, ou seja, parte dos dados utilizados em *IM-EAM* veio diretamente da migração do banco de dados de *EAM*; e no momento em que o *site* deste projeto foi desativado, a migração anteriormente realizada também passa a ser considerada como uma maneira de preservação da interrupção da interoperabilidade da tecnologia passada. A esse respeito, cabe destacar um aspecto importante da operação de transformação que, segundo Sabharwal (2015, p. 107), vincula a transformação à “interoperabilidade temporal como a incompatibilidade de formatos de arquivo com as tecnologias em mudança durante um período de tempo”.

Nessa perspectiva, a passagem do tempo, a depender do momento ou paradigma tecnológico em que se encontra, traz a necessidade de conversões, adaptações, migrações, trazendo transformações também em termos curatoriais. Segundo o autor, “curadores podem estar em condições de transformar dados, bancos de dados, arquivos e estruturas de diretórios quando as tecnologias usadas para criar o conteúdo não estiverem mais acessíveis” (SABHARWAL, 2015, p. 107). Nesse sentido, a transformação tem um vínculo paradoxal com a obsolescência da tecnologia.

E no caso da transformação que visa a geração de um subconjunto de dados, a etapa referida é a de reuso, o que pode resultar na criação de novos dados. Lembremos que novos dados são produzidos a partir dos existentes, de modo que um subconjunto é criado fazendo uma seleção de dados ou consultando um conjunto de dados, demandando curadoria. Foi o que ocorreu entre *East Art Map* e *BH.art.map*, pois a narrativa em torno do plano principal do projeto de Bošnjak foi o de suprir lacunas encontradas em *EAM*, e isso foi feito com a criação de um subconjunto de novos dados digitais.

Retomando a ação de criação no ciclo curatorial dos dois projetos, recordou-se que Igor Bošnjak escolheu não seguir a sugestão proposta pelo *site EAM*, que dispunha ao público de um formulário para preencher sugestões de inclusão de novos nomes ou

termos ao projeto. Ao invés disso, o artista analisou o *corpus* de *EAM* e focalizou sua atenção em uma região existente no projeto – Bósnia e Herzegovina –, cujas informações não contemplavam suas expectativas ou não eram suficientes (o que, vale apontar, não confere em erro, apenas indica o caráter processual de atualização da arte digital). A partir do diagnóstico especificamente da seleção de artistas feita por Nermina Zildžo — apresentada anteriormente —, Bošnjak propôs a criação de novos dados referentes para complementar o recorte realizado por Zildžo, possibilitando a transformação do ciclo curatorial de um projeto ao outro, realizando um novo *site* desde a sua concepção, ou seja, criando *BH.art.map*.

O artista confirma essa perspectiva individualizada de *BH.art.map* em relação à *EAM*, ao se colocar como ponto de referência central para a inclusão de novos dados, além de um critério adicional, que dizia respeito ao fato de o novo nome a ser incluído no mapeamento tivesse ou não um *site* próprio na Internet. Ou seja, pode-se comentar como a insuficiência de dados em um momento do ciclo curatorial de *EAM* fez com que *BH.art.map* fosse tido como uma atualização relacionada ao projeto, a fim de agregar dados novos, transformando um projeto em outro e, ao mesmo tempo, mantendo o elo de um ciclo curatorial entre ambos.

Assim, seja por meio da migração ou pela criação de subconjuntos, ambos os modos de transformação anteriormente referidos podem se tornar elementos de uma mesma cadeia de ações curatoriais operando criativamente nos projetos artísticos. Isso aconteceu porque, quando migrações são realizadas repetidamente a partir de pequenas alterações, elas se tornam modificações maiores que, quando acumuladas, tornam-se ainda mais significativas e fazem com que a migração acabe por criar subconjuntos de dados, com características e comportamento diferentes dos dados originais.

Essas considerações evidenciam-se quando consideramos os três projetos em cadeia, elucidando o destaque aqui proposto para a noção de *transformação* no âmbito do ciclo curatorial, que por sua vez permitem a re/escritura ou o *remix* da cultura submetida à computadorização. No caso do *remix*, por exemplo, o fato desta prática de com recombinação e reuso de dados de arte estar vinculada a um fenômeno comunicacional por meio do consumo, faz com que a recepção seja elaborada muito mais como um consumidor artístico, nos termos de Moles (1973). Ao jogar com os dados de informação, o interator ativa procedimentos curatoriais de seleção e arranjo, assim como os

procedimentos pormenorizados de cada uma dessas ações, a fim de recriar constantemente atualizações e tendências emergentes, possibilitando a criação de novos contextos acerca das narrativas da arte, no caso, do Leste Europeu.

Por exemplo, se o ciclo curatorial de *EAM* configurou-se tecnoculturalmente em dimensões transnacionais, com a transformação dele para *BH.art.map* observou-se uma redução do período geopolítico com o preenchimento do contexto não localizado em *EAM*, mas com ganho de elaboração das operações de seleção e avaliação, como a criação de dados culturais novos permitindo a expansão do conjunto geral de dados, assim como a criação de um subconjunto de dados institucionais, que produziu um contexto específico de compartilhamento curatorial bósnio. Já na transformação assinalada de *EAM* para *IM-EAM*, ao contrário da anterior, notou-se uma expansão tanto quantitativa de dados recebido e criados, quanto uma amplificação geopolítica do contexto do Leste Europeu em relação ao sistema global de arte contemporânea.

Essa difusão da informação digital produzida sobre a arte do Leste Europeu em direção ao sistema de arte contemporânea global corresponde à definição de Paul (2015) acerca das várias formas que a arte digital pode assumir no contemporâneo, seja em manifestações *on-line* ou em instalações, o que é denominado pela autora como neomaterialidade da arte digital. Segundo a autora, a neomaterialidade diz respeito a trabalhos de arte que se manifestam de forma material, mesmo tendo sido trabalhados com “tecnologias digitais em rede e incorporam, processam e refletem os dados dos humanos e do ambiente, ou revelam sua própria materialidade codificada e a maneira como os processos digitais veem nosso mundo”³²¹ (2015, p. 1), seja no caso da aquisição de dados do conjunto de visualizações de dados presentes na exposição de *Invisible Matter – East Art Map*, ou mesmo na criação por parte de Irwin do *East Art Map Museum*.

Junto com a neomaterialidade, os aspectos que configuram as operações de acesso, uso e reuso no ciclo de vida curatorial correspondem às formas atuais de relação entre o *iterator* e a combinação que tecnologias digitais produzem, nos termos de Popper (1993), uma neocomunicabilidade como uma forma de comunicação criativa. Esse

³²¹ No original, “objecthood that incorporates networked digital technologies, and embeds, processes, and reflects back the data of humans and the environment, or reveals its own coded materiality and the way in which digital processes see our world”.

aspecto relaciona-se diretamente com os níveis de abertura e compartilhamento curatorial, seja de colaboração, participação ou outro nível.

A transformação, assim, pode ser compreendida como uma síntese dos processos artístico-curatoriais ativados e elaborados nesta tese. Não é por acaso que encontramos recorrências acerca deste termo quando, por exemplo, Popper falava de “atos de transformação e criação” (1993, p. 172) ou da “condição de abertura e transformação existencial” trazida por Valverde (2010, p. 63), retrocedendo até a própria noção sensível de *transformação*, proposta por Marcondes Filho (2020). Nos três casos, a transformação vincula-se a uma aproximação entre as práticas artísticas e o campo da comunicação, especialmente da rede de neocomunicabilidade artística trazida pela dimensão tecnológica do vínculo da cultura e da comunicação. E quando a noção de curadoria é trazida como a discussão, vemos com Carvalho (2014) que ela passa a ser compreendida como “modos de transformação”, um conjunto de ações decididas a fim de que a curadoria se realize em um campo de possibilidades.

Desta forma, a transformação é o modo por meio do qual o processo curatorial da se faz criativo e poética em práticas artísticas. Esse principal resultado de tese também relaciona-se com outros três aspectos: a realização do cotejamento teórico e instrumental entre as mídias digitais e o campo da curadoria em uma perspectiva interdisciplinar e voltada para o processo comunicacional; a discussão de tópicos de investigação amplamente difundidos por meio de projetos artísticos poucos conhecidos no âmbito da universidade brasileira, como o Leste Europeu; e a interpretação do processo curatorial como um operador criativo da prática artística em um ambiente tecnocultural de consumo artístico.

Considerações finais

Neste estudo, trabalhou-se com a hipótese de que as tecnologias de informação e comunicação apresentavam um aporte tecnocultural significativo para ser aproximado com a perspectiva curatorial digital, que se construiu como processos de curadoria em novas mídias. Por isso, o levantamento bibliográfico possibilitou o reconhecimento dos estudos sobre mídia e cultura, assim como tecnologia e história, afim de que os resultados possam contribuir com vieses interdisciplinares acerca da arte digital, principalmente em seus comportamentos de *remix* e de re/escritura. Investigou-se como *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM* re/escrevem e remixam os modelos disciplinares da narrativa histórica da arte por meio de estratégias de transformação de processos curatoriais e a partir de uma experiência tecnocultural das mídias digitais.

Neste sentido, esta conclusão é uma reflexão sobre mídias digitais, curadoria e a noção de transformação. Ela estabelece um ponto de parada de um percurso informático-comunicacional iniciado no primeiro capítulo, que atravessou o segundo capítulo no qual a curadoria encontrou-se diante do digital e transformou-se na análise interpretativa de três projetos artísticos do Leste Europeu e sobre o Leste Europeu, em que se toma o processo curatorial como procedimento poético e operacional em práticas artísticas.

No primeiro capítulo, constatou-se que a neomaterialidade da arte digital se manifesta como um importante componente poético para que as recombinações de formas e tecnologias da criação artística orientada para o processo e para a interação venham se relacionar com repertório da cultura visual disponível digitalmente, de maneira a possibilitar a re/escritura e a mixagem desse repertório junto ao interator. Esse repertório da história da arte passa a ser recombinação de tal maneira, tendo em vista a reprodutibilidade tecnológica do contexto de consumo da arte contemporânea, que se produziu uma nova função estética *high-tech*, instauradora de processos curatoriais como práticas artísticas. Essa cultura submetida à computadorização trabalhou com a tríade dados, informação e visualização em seus aspectos comunicacionais, seja como regime, trama ou sistema, fazendo com que a noção de neocomunicabilidade ganhasse força como procedimento criativo que lida com dados culturais, elaborados e trabalhados dentro da curadoria.

Já no segundo capítulo, demonstrou-se como a curadoria é um dispositivo que opera criativamente no cenário tecnocultural de reprodutibilidade tecnológica digital, permitindo a criação de uma proposta crítica de análise sobre operações de seleção,

interação e composição do que foi chamado de ciclo de vida curatorial. As estratégias presentes no ciclo de vida curatorial visavam tanto reduzir a complexidade tecnocultural existente, quanto promover diversas formas de arranjos e combinações de elementos artísticos. Conjugou-se pesquisa bibliográfica e pesquisa conduzida pela prática curatorial a fim de constatar a aproximação entre as noções de seleção e arranjo, desenvolvida por Bhaskar (2020), assim como de rearranjo, desenvolvida por Navas (2021). Com isso, a curadoria tornou-se um espectro de possibilidades, cujos níveis de abertura e compartilhamento evidenciaram aspectos relacionais e comunicativos que conjugam espectador e contexto, ampliando o que se entendia como mapeamento em direção à noção de curadoria digital de maneira instrumental, ou seja, ampliando a percepção de que curadoria em diálogo com as mídias digitais vão ao encontro uma da outra.

Por fim, com as análises dos estudos de caso de *EAM*, *BH.art.map* e *IM-EAM* no terceiro capítulo, notou-se a importância do ciclo de vida curatorial descrito e examinado junto com as potencialidades e também as limitações dos projetos anteriormente referidos. Percebeu-se que o envolvimento dos projetos com o ciclo curatorial não significou cumprir necessariamente todas as etapas previstas, mas sim possibilitar uma organização colaborativa e compartilhada para prever futuras dificuldades, e para dividir tarefas e enfrentar a obsolescência da tecnologia transformando-se em uma nova forma.

Nesse momento da análise, foi possível perceber alguns comportamentos curatoriais sistematizados como os de: construir relações, fornecer e transmitir informação, produzir contextos, mapear, pesquisar a partir de dados. E, à luz das características de cada operação do ciclo curatorial, seja ela uma ação completa, sequencial ou ocasional, propôs-se uma leitura analítica e interpretativa de como cada um dos três projetos artísticos selecionados foi concebido conceitual e operativamente, assim como, da inter-relação entre os projetos em si evidencia justamente o aspecto processual do ciclo curatorial em específico e da arte digital em geral. Vislumbrou-se, pois, verificar como esses três projetos artísticos evidenciam momentos diferentes, mas inter-relacionados, de como a arte lidou com o contexto tecnocultural contemporâneo da digitalização e reprodutibilidade tecnológica do mundo e, em termos do sistema de arte, de como este foi criado a partir das tecnologias de informação e comunicação, permitindo estratégias operacionais e poéticas ligadas às propostas curatoriais de organização e visualização da arte, ou ainda de seleção e arranjo da arte.

Em resumo, como pretendeu-se estudar, processos curatoriais são aqui entendidos como um modo operativo do estágio atual da arte contemporânea, envolvendo etapas e níveis de um ciclo com graus de abertura em que práticas de seleção e arranjo estão vinculadas à lida com a complexidade da sociedade e da cultura informacional. E, assim, o ciclo de vida curatorial continua, recomeça. Novos dados são criados como uma saída da ação de *transformação* e são alimentados na ação *criação* ou *recepção*. Como avalia Harvey e Oliver (2016): “Mas isso só acontece se [...] os dados forem curados” (p. 211). O resultado da tensão interdisciplinar, entendido também como encruzilhada disciplinar, entre os campos das artes visuais, novas mídias e curadoria, foram singulares para nossa experiência como pesquisador na pós-graduação.

Almeja-se que esse comportamento curatorial de transformação continue seu movimento em novos trabalhos e perspectivas metodológicas de estudos, principalmente em relação à história da arte digital e às análises quali-quantitativas de assuntos e trajetórias artísticas contemporâneas. E espera-se que as proposições acerca dos níveis de abertura e compartilhamento possam nutrir futuras investigações pontuais e também panorâmicas sobre a curadoria diante do digital.

Referências bibliográficas³²²

³²² De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT NBR 6023).

ABLES, Kelsey. The Rise and Fall of Internet Communities. **Artsy**, 19. abr. 2019. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-rise-fall-internet-art-communities>. Acesso em 7 fev. 2020.

ALSINA, Pau. De la digitalización de la cultura a la cultura digital. **Digitium**, Universitat Oberta de Catalunya Barcelona, España, n. 12, mai. 2010, pp. 1-2, mai. 2010.

ARANTES, Priscila. Ciberespaço e Estética Midiática: tempo, espaço e interconexão. **Conexão** (Caxias do Sul), Caxias do Sul, v. 2, p. 129-143, 2005.

ARANTES, Priscila. Contemporary Art, the Archive and Curatorship: possible dialogues. **Curator the museum journal**, v. 1, p. 1, 2018.

ARANTES, Priscila. Curadoria, arte contemporânea e novos circuitos. *In*: ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP, 20, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro, 2011.

ARANTES, Priscila. Memories of the Future: the use of archive in contemporary art. **Art Research Journal**, v. 1, p. 105-114, 2014.

ARANTES, Priscila. **Re/escrituras da arte contemporânea: história, arquivo e mídia**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

ARNS, Inke (Ed.). **Irwin: Retropincip 1983–2003**. Frankfurt am Main: Revólver, 2003.

ARNS, Inke; LILLEMÖSE, Jacob. “It’s contemporary art, stupid” Curating computer-based art out of the ghetto. *In*: BUXMANN, Anke; DEPRAETERE, Frie (ed.). **Argos Festival**. Brussels: argoseditions, 2005.

BUXMANN, Anke; DEPRAETERE, Frie (eds). **Argos Festival**. Brussels: Argos Editions, 2005. p. 136-145.

BADOVINAC, Zdenka. “Interrupted Histories”. *In*: BADOVINAC, Zdenka *et al* (ed.). **Prekinjene zgodovine / Interrupted Histories**. Ljubljana: Museum of Modern Art, 2006. Disponível em: <https://glossary.mg-lj.si/referential-fields/historicisation/1-interrupted-histories>. Acesso em: 3 abr. 2022.

BADOVINAC, Zdenka. Neues Slowenisches Museum: An Essay on Institutional Critique and the Production of Institution. *In*: **Kunsttext.de**. Berlin, n. 3, 2014. Disponível em: www.kunsttexte.de/ostblick. Acesso em: 25 mar 2023.

BAETENS, Jan. Visual Culture and Visual Studies. *In*: RAMPLEY, Matthew *et al*. (eds.). **Art History and Visual Studies in Europe: Transnational Discourses and National Frameworks**. Leiden/Boston: Brill Press, 2012. p. 91-106.

BAKER, Julia. “Curadoria participativa: o caso da exposição Dja Guata Porã no Museu de Arte do Rio (MAR)”. ENCONTRO DA ANPAP, 27, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, 2018. p. 2600-2611. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2018/content/PDF/27encontroBAKER_Julia.pdf

- BANDEIRA, Denise. Redes de Arte digital, Regime de Comunicação. *In*: VENTURELLI, Suzete (org.). **Anais do 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9ART): sistemas complexos artificiais, naturais e mistos**. Brasília - DF, 2010. p. 129-138.
- BARBOSA, Cinara. A era da curadoria. **Museologia & Interdisciplinaridade**, Brasília, 11(4), p. 135–147, 2013.
- BARKLEY, Aneta Krzemień. **Contemporary models of curatorial and institutional praxis: a study of the Foundation for Art and Creative Technology (FACT)**. School of Architecture, University of Liverpool, 2014.
- BASTOS, Marcus Vinicius Fainer. Diálogos entre a arquitetura da informação e os primórdios da visualização de dados. **DAT Journal**, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 117–128, 2021. Disponível em: <https://datjournal.anhembi.br/dat/article/view/330>. Acesso em: 20 mar. 2022.
- BAZIN, Jerome; HORNYIK, Sándor; MILOVAC, Tihomir; STÁNCZYK, Xawery. Narratives and Places of Cultural Opposition in the Visual Arts. *In*: APOR, Balázs; APOR, Péter; HORVÁTH, Sándor. **The Handbook of Courage: Cultural Opposition and Its Heritage in Eastern Europe**. HU: Budapest, 2018. p. 241-266.
- BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. Trad. Rodnei Nascimento. São Paulo: CosacNaify, 2006.
- BERRY, David M. (ed.). **Understanding Digital Humanities**. London: Palgrave MacMilan, 2012.
- BERTOLOSSI, Leonardo Carvalho. **Diferentes, Iguais: A Pan-Indianidade do National Museum of the American Indian e suas Variações**. Rio de Janeiro: UFRJ/MN, 2010.
- BHASKAR, Michael. **Curadoria: o poder da seleção no mundo do excesso**. São Paulo: Edições Sesc, 2020.
- BIDORET, Julien. Bricolage, design, pratiques artistiques et numériques. **DNSEP (VAE) – ESADHAR**, ago. 2014. Disponível em: <https://accentgrave.net/bricoles>. Acesso em 13 set. 2019.
- BODEN, Margaret A; EDMONDS, Ernest A. What is generative art?, **Digital Creativity**, v. 20, n.1-2, 21-46, 2009. DOI: 10.1080/14626260902867915
- BOŠNJAK, Igor. Savremena umjetnost u kontekstu Trebinja/ Contemporary Art in the Context of Trebinje. **DECODING – Contemporary Art in Bosnia and Herzegovina**. Cetinje: Narodni Muzej Crne Gore, 2014, p. 96-109.
- BRAGA, Eduardo Cardoso. A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço. *In*: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 123-131.

BREA, José Luis. **Las tres eras de la imagen:** imagen-materia, film, e-image. Madrid: Ediciones AKAL, 2010.

BRIDLE, James. **A nova idade das trevas:** a tecnologia e o fim do futuro. São Paulo: Todavia, 2019.

BROECKMANN, Andreas; NADARAJAN, Gunalan (ed.). **Introduction. Place Studies in Art, Media, Science and Technology:** Historical Investigations on the Sites and the Migration of Knowledge. Publish: VDG, 2009. p. 7-8.

BRYSON, Norman; HOLLY, Michael. A.; MOXEY, Keith (eds). **Visual Culture:** Images and Interpretations. London: Wesleyan University Press of New England, 1994.

BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e poéticas do território.** Porto Alegre: Zouk, 2011.

BURDICK, Anne *et al.* **Digital Humanities.** Cambridge: MIT Press, 2012. p. 121-136.

CARONIA, Antonio; JANŠA, Janez; QUARANTA, Domenico (ed.). **RE: akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting.** Publisher: LINK Editions, Brescia 2014. (<https://www.reakt.org/>).

CARVALHO, Ananda. **Redes Curatoriais:** procedimentos comunicacionais no sistema de arte contemporânea. 2014. 199 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - São Paulo: Pontifícia Universidade Católica, 2014.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea:** uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CATRICALÁ, Valentino. **Media art: towards a new definition of arts in the age of technology.** Gli Ori, 2015.

CORTELLA, Mario Sergio; DIMENSTEIN, Gilberto. **A Era da Curadoria:** O que importa é saber o que importa! São Paulo: Papirus 7 Mares, 2015.

COX, Richard J. 2007. Appraising the Digital Past and Future. **DIGCCURR**, Chapel Hill, NC, April 18–20, 2007.

CUNHA, Clara Sampaio. “Curadoria como prática artística: a experiência da exposição Formas de Voltar para Casa”. **Revista Do Colóquio**, Vitória, v. 5, n. 9, p. 29-38, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/11476>. Acesso em: 27 Mar. 2023.

CUNHA, Clara Sampaio. **Curadoria e prática artística: reflexões sobre a curadoria contemporânea e o trânsito entre as atuações do artista e do curador.** 2016. 124f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES, 2016.

CVAHTE, Vanesa. On the Communicational Art of the Group Irwin. In: ARNS, Inke (Ed.). **Irwin:** Retropincip 1983–2003. Frankfurt am Main: Revolver, 2003.

CZEGLEDY, Nina. Curatorial Models and Strategies in a Digital Age. **Revista KEPES**, ano 9, n. 8, p. 141-155, enero-diciembre 2012. Disponível em: http://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista8_9.pdf. Acesso em 29 set. 2019.

DALCOL, Francisco. Caminhos e descaminhos da curadoria. **Arte SESC**, p. 44-49, 2017.

DANTO, Arthur. Crítica de arte após o fim da arte. **Revista de Estética e Semiótica**, v. 3, n. 1. Brasília, p. 82–98, Jan.-Jun. 2013.

DECK, Andy. “Curatorial Algorithms and Malleable Aesthetics”. **Millennium Film Journal: The Digital**, n. 34, Fall 1999. Disponível em: <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/AndyDeck.html>. Acesso em 27 Jan. 2020.

DIAMOND, Sara. Participation, Flow, and the Redistribution of Authorship: the Challenges of Collaborative Exchange and New Curatorial Practice. In: PAUL, Christine (Ed.). **New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art**. University of California Press, 2008. p. 135-162.

DIETZ, Steve. CuraNDO (n)a Web. In: BARRETO, Ricardo; PERISSINOTO, Paula. **Teoria Digital: dez anos do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2010. p. 70-97.

DILÁSCIO, Júlia Soresini Ramalho; TESSAROLO, Felipe Maciel. A arte em outra tela: os artistas conquistam seu espaço por meio das redes sociais. In: **Temática**, Ano XV, n.9. Paraíba, set. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/48052/27843>. Acesso em: 13 abr. 2023.

DUTRA, Mariana Ratts. **Curadoria compartilhada na experiência de mediação cultural no Museu de Arte Contemporânea do Ceará**. 2014. 105 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Pernambuco, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/17184/1/Disserta%20c3%a7%20a3o%20%20Mariana%20Ratts%20Dutra%20%20.pdf>

ELKINS, James; KIM, Alice; VALIAVICHARSKA, Zhivka (Ed.). “UNIVERSALITY”. In: **Art and Globalization**, Penn State University Press, 1, p. 109–26, 2010. <https://doi.org/10.5325/j.ctv14gp91q.14>.

ELSAESSER, Thomas. Curadoria e programação como pós-produção. In: MENOTTI, Gabriel (org.). **Curadoria, cinema e outros modos de dar a ver**. Vitória: EDUFES, 2018. p. 27-40.

ENGLAND, David; SCHIPHORST, Thecla; BRYAN-KINNS, Nick (Eds.) **Curating the Digital: Space for Art and Interaction**. Switzerland: Springer, 2016.

ERNST, Wolfgang. Beyond the Archive: Bit Mapping. In: **Media Art Net**. ZKM, 2004. Disponível em: http://www.medienkunstnetz.de/themes/mapping_and_text/beyond-the-archive/. Acesso em: 3 abr. 2022.

FOGLIANO, F.; MALVA, D.; FURQUIM, M. Arte: estabilidade e ruptura, do modernismo ao zeitgeist da contemporaneidade. **ARS** (São Paulo), [S. l.], v. 17, n. 35, p. 59 - 77, 2019. DOI: [10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152554](https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152554). Acesso em: 30 jan. 2022.

FOSTER, Hal. **The return of the real: the avant-garde at the end of the century**. London: The MIT Press, 1996.

GANE, Nicholas; BEER, David. **New Media: Key Concepts**. Oxford: Berg. 2008.

GAWRONSKI, Alex. Curated from Within: The Artist as Curator. In: BUCKLEY, Brad; CONOMOS, John. **A Companion to Curation**. John Wiley & Sons, Inc. 2020. p. 232-261.

GIANETTI, Claudia (ed.). **ARS TELEMÁTICA: Telecomunicación, Internet y Ciberespacio**. Barcelona: L'Angelot, 1998.

GONÇALVES, Fernando do Nascimento. Arte contemporânea e abertura tecnológica. **Logos**, [s.l.], v. 8, n. 1, p. 51-56, jan. 2001. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14772>>. Acesso em: 04 mar. 2023.

GONRING, Gabriel Menotti. (O que) pode a curadoria inventar? **Galáxia**. São Paulo, n. 29, p. 276-288, jun. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/gal/n29/1982-2553-gal-29-0276.pdf>. Acesso em 12 jul. 2019.

GONRING, Gabriel Menotti. **Curadoria autoral: o papel dos arranjos expositivos na comunicação do trabalho de arte**. 2012. 152 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - São Paulo, Pontifícia Universidade Católica, 2012a.

GONRING, Gabriel Menotti. Curadoria como programação do mais alto nível. SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ARTE CONTEMPORÂNEA DO PAÇO DAS ARTES, II, 2012, São Paulo, **Anais...** São Paulo, 2012b.

GRAHAM, Beryl. Tools, Methods, Practice, Process... and curation. In: GARDINER, Hazel; GERE, Charlie (ed.). **Art Practice in a Digital Culture**. US: Ashgate Publishing company, 2010. p. 165-174.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. **Rethinking Curating: Art after New Media**. MIT Press, 2015.

GROSSMANN, Martin. Do ponto de vista à dimensionalidade. **Revista de arte**, Rio de Janeiro, n. 3, p. 29-37, 1996.

GROYS, Boris. The IRWIN Group: More Total than Totalitarianism. In: **NSK: From Kapital to Capital**. 2015a. p. 187-190.

GROYS, Boris. Autoria múltipla. **Arte Poder**. Trad. Virgínia Starling. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015b. p. 120-127.

GRŽINIĆ, Marina. Neue Slowenische Kunst (NSK): The art groups Laibach, Irwin, and Noordung Cosmokinetic Theatre Cabinet – New Strategies in the Nineties. **Slovene Studies**, Ljubljana, n. 15, v. 1, p. 5-16, 1993.

GUASCH, Anna Maria. **Arte y Archivo, 1920-2010**. Genealogías, tipologías y discontinuidades. Madrid: Akal/Arte Contemporáneo, 2011.

HAND, Martin. The Fall of Cyberspace and the Rise of Data. *In*: HALL, J.; GRINDSTAFF, L.; MING-CHENG, L. (eds.). **Routledge Handbook of Cultural Sociology**. London: Routledge, 2018.

HANNS, Daniela Kutschat. Visualização de dados e “tangibilização” da informação: uma questão cognitiva. *In*: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves. **Futuros Possíveis**. Arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Edusp, 2014.

HARRISON, Dew. Digital Archiving as an Art Practice. *In*: BENTKOWSKA-KAFEL, Anna; CASHEN, Trish; GARDINER, Hazel (Eds.). **Digital Visual Culture Theory and Practice**. Computers and the History of Art Series, Yearbook 2006, Volume 3. Intellect Books: The University of Chicago Press, 2009. p. 101-108.

HARVEY, Ross. **Digital Curation: a how-to-do-it manual**. New York: Neal-Schuman, 2010.

HAXTHAUSEN, Charles W. (ed). **The Two Art Histories: The Museum and the University**, Clark Studies in the Visual Arts, Williamstown: Clark Art Institute, Yale University Press 2002.

HILL, Marcos. Curadoria: que “negócio” é esse? **Porto Arte: Revista de Artes Visuais**. Porto Alegre: PPGAV-UFRGS, v. 24; n. 40, jan.-jun., 2019. DOI: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.91559>

HOPE, Cat; RYAN, John Charles. **Digital Arts: An Introduction to New Media**. Bloomsbury Academic New Media Series, 2014.

HU, Tung-Hui. **A Prehistory of the Cloud**. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

HUYSEN, Andreas. Geografias do modernismo em um mundo globalizante. *In*: _____. **Culturas do passado-presente: modernismo, artes visuais, políticas da memória**. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto/Museu de Arte do Rio, 2014. p. 19-38.

IRWIN. East Art Map. **New Moment: Magazine for Art and Advertising**. 2007. CD-ROM.

IRWIN. **Kapital**. Ljubljana/Edinburgh, 1991.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. London: Verso, 1991.

JEFFERIES, Janis. The Artist as researcher in a computer Mediated culture. *In*: GARDINER, Hazel; GERE, Charlie (ed.). **Art Practice in a Digital Culture**. US: Ashgate Publishing company, 2010. p. 27-42.

JOSELIT, David. **Television Against Democracy**. Cambridge: MIT Press, 2007.

JUSZKIEWICZ, Piotr. Farewell to a Myth. On Close Relationships between Modernism and Totalitarianism. **Mythmaking Eastern Europe: Art in Response**, *Kunsttexte.de/Ostblick*, Nr. 3, 2014, 7p.

KAPUSTKA, Mateusz. Neighboring Alterity: Eastern European Art and Global Art Studies. **Kunsttexte: Mythmaking Eastern Europe, art in response**. n. 3, 2014, p. 1-9.

KHAN, M.; SHAH, S. Data and Information Visualization Methods, and Interactive Mechanisms: A Survey. **International Journal of Computer Applications**, 34. 1-14, 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/264623537>. Acesso em: 10 Jan. 2022.

KLUSZCZYNSKI, Ryszard W. From Media Art to Techno Culture: Reflections on the Transformation of the Avant-Gardes. *In*: BROECKMANN, Andreas; NADARAJAN, Gunalan (Eds). **Place Studies in Art, Media, Science and Technology: Historical Investigations on the Sites and the Migration of Knowledge**. VDG, 2009. p. 103-123.

KRYSA, Joasia. **Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems**. DATA Browser, 2006.

LAGNADO, Lisette. Por uma revisão dos estudos curatoriais. **Revista Poiésis**, n. 26, p. 81-97, set. 2015. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/22863>. Acesso em 28 jan. 2023.

LANCMAN, Thais Kuperman; PEREIRA, Helena Bonito Couto. Écfrase curatorial: uma categoria contemporânea. **VIS – Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UnB**, v. 19, n. 1, p. 158-180, jan.-jun. 2020.

LAUFER, Roger; SCAVETTA, Domenico. **Texto, hipertexto, hipermídia**. Trad. Conceição Azevedo. Porto: Rés-Editora, 2002.

LAURENTIZ, Silvia. Alguns desafios para a visualização de dados. **#18.ART Encontro internacional de Arte, Ciência e Tecnologia**, 2019. p. 123-136. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/directbitstream/e6c6ee79-ec1f-42d2-8d3d-3d24b5ddb7a4/003055777.pdf>. Acesso em: 27 dez. 2022.

LAURENTIZ, Silvia. Recovering Data from Art-technology. **ARTECH 2021**, Aveiro, Portugal, October 13–15, 2021, 8 p.

LAURENTIZ, Silvia. Tags e metatags? De Ted Nelson a Tim Berners-lee. **Revista Porto Alegre**, Porto Alegre, v. 17, n. 28, maio de 2010.

LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 23-50.

LEÃO, Lúcia. **Derivas: cartografias do ciberespaço**. 1. Ed. São Paulo: Annablume, 2004.

LEITZKE, Maria Cristina Padilha. **Curadorias compartilhadas: um estudo sobre as exposições realizadas no Museu da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002 a 2009)**. 2012. 140 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/40485>

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Carlos Irineu da Costa (trad.). São Paulo: Ed. 34, 1999. 264p.

LISTER, Martin [et al.]. **New Media: a Critical Introduction**. Routledge, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo**. Viver na era do capitalismo artista. 1ed. Eduardo Brandão (trad.). São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LOGAN, Robert K. **Que é informação?** A propagação da organização na biosfera, na simbolosfera, na tecnosfera e na econosfera. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

LOVEJOY, Margot; PAUL, Christiane; VESNA, Victoria (Ed.). **Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts**. US: The University of Chicago Press, 2011.

LUNEFELD, Peter. À procura da Ópera Telefônica. In: GIANETTI, Claudia (ed.). **ARS TELEMÁTICA: Telecomunicación, Internet y Ciberespacio**. Barcelona: L'Angelot, 1998. p. 75-89.

MANOVICH, Lev. A visualização de dados como uma nova abstração anti-sublime. **Artes e Ensaios**, Rio de Janeiro, p. 134-143, 2004. Disponível em: https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae11_lev_manovich.pdf. Acesso em 20 dez. 2021.

MANOVICH, Lev. Artistic visualization. In: PAUL, Christiane (ed.). **A companion to digital art**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2016. p. 426-444.

MANOVICH, Lev. Cultural Data: Possibilities and limitations of the digital data universe Digitization. **Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era**, p. 259-276, 2017.

MANOVICH, Lev. Data. In: Paul, H. (ed.) **Critical Terms in Futures Studies**. Palgrave Macmillan, Cham, 2019, p. 61-66.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 23-50.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Comunicação do sensível: acolher, vivenciar, fazer sentir**. São Paulo: Ed. do autor, 2017.

MÁRTON, Atila. El carácter transfigurable de los objetos digitales. *Mediatecas y archivos para el siglo XXI*. **Artnodes**, Barcelona, n. 10, UOC, 2010.

MEDEIROS, Wagner Oliveira; PINHO, Fabio Assis. Intercomunicação entre a organização da informação e do conhecimento, os estudos sobre memória e a produção de obras artísticas. **Liinc em revista**, v. 14, n. 2, 2018. DOI: 10.18617/liinc.v14i2.4221. Acesso em: 28 jan. 2023.

MELO Almeida De Melo, Marcilon. **Meta imagem urbana**: visualização poético-crítica da dinâmica urbana. 2020. 289 f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

MISIANO, Viktor. Art System(s): Curator without a System. *In*: PEJIČ, Bojana; ELLIOT, David (eds). **After the Wall**: Art and Culture in Post-Communist Europe. Stockholm: Moderna Musset, 1998.

MISIANO, Viktor. Confidential Community vs. Aesthetics of Interaction. IRWIN (ed.). **East Art Map**: Contemporary Art and Eastern Europe. MIT Press, 2006. p. 456-465.

MOHAR, Mira. **Why Neue Slowenische Kunst in German?** e-flux journal #57, sept. 2014.

MOLES, Abraham. **Rumos de uma cultura tecnológica**. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 1973.

MONTFORT, Nick; WARDRIP-FRUIIN, Noah. **The New Media Reader**. MIT Press, 2003.

NAVAS, Eduardo. Machine Learning and Remix: Self-training Selectivity in Digital Art Practice. *In*: GARTMANN, Thomas; SCHÄUBLE, Michaela (Ed.). **Studies in the Arts** –
Neue Perspektiven auf Forschung über, in und durch Kunst und Design. Bielefeld: Verlag, 2021. p. 191-204.

NAVAS, Eduardo. Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture. *In*: SONVILLA-WEISS, Stefan (ed.). **Mashup Cultures**, Springer Wien/New York, 2010. p. 157-177.

NAVAS, Eduardo. **Remix Theory**: the aesthetics of sampling. Springer-Verlag/Wien, 2012.

NAVAS, Eduardo. Turbulence: remixes + bonus beats. **3 X 3: New Media Fix(es) on Turbulence**. Turbulence.org, 2007. Disponível em: https://turbulence.org/texts/nmf/Navas_EN.html#top. Acesso em 15 jan. 2022.

NAVAS, Eduardo; TAVARES, Mônica. Conversation between Monica Tavares and Eduardo Navas. **ARS** (São Paulo), [S. l.], v. 17, n. 35, p. 117 - 127, 2019. DOI: 10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152476. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/152476>. Acesso em: 30 jan. 2022.

NONATO, Cláudia. Giselle Beiguelman, uma pensadora da contemporaneidade. **Comunicação & Educação**, Ano XVIII, n. 2, p. 83-88, jul./dez 2013. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v18i2p83-88>

NSK. **Neue Slowenische Kunst**, Los Angeles: AMOK Books, 1991.

OBRIST, Hans Ulrich. **A Brief History of Curating**. Zurich: JRP Ringier, 2008.

OLIVER, Gillian; HARVEY, Ross. **Digital curation**. 2 ed. Chicago: American Library Association, 2016.

ORIŠKOVÁ, Mária. Curating 'Eastern Europe': From the Politics of Representation to Collaboration and Networking. *In: _____* (Ed.). **Curating 'Eastern Europe' and beyond: art histories through the exhibition**. Veda & Peter Lang Publishing, 2013. p. 68-85.

ORTEGA, Nuria Rodriguez. Humanidades Digitales, Digital Art History y cultura artística: relaciones y desconexiones. *In: ALSINA, Pau* (coord.). **Historia(s) del arte de los medios. Artnodes**, n. 13, 2013. p. 16-25. UOC. Disponível em: <http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n13-rodriguez/n13>. Acesso em 7 fev. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.2017>.

ORTH, Gabriela Previdello Ferreira. **Tratamento da informação nas artes digitais: uma abordagem contemporânea da documentação em meios tecnológicos**. 2013. Dissertação (Mestrado em Cultura e Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Doi: 10.11606/D.27.2013.tde-04122013-230044. Acesso em: 2019-03-09.

ORTH, Gabriela Previdello Ferreira; de LARA, Marilda Lopes Ginez. Redes e agentes da arte digital: iniciativas para o tratamento da informação. ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (ENANCIB 2013), 14, GT 2 - Organização e Representação do Conhecimento, Florianópolis, **Anais...** Florianópolis, 2013.

ORTH, Gabriela Previdello Ferreira; FRANCELIN, Marivalde Moacir. Curadoria digital para as artes no contexto da realidade informacional. **DataGramZero**, v. 16, n. 4, p. A04, 2015.

OSORIO, Luiz Camillo. A função-curador. **ARS** (São Paulo), v. 17, n. 37, p. 29-44, 30 dez. 2019.

OSTROM, Elinor. **Crossing the great divide: Coproduction, synergy and development: Global, area and international archive**. 1997. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0305750X9600023X3>. Acesso em: out. 2020.

QUARANTA, Domenico. **Beyond New Media Art**. Brescia, LINK Editions, 2013.

PARRET, Herman. **A estética da comunicação**: além da pragmática. Roberta Pires de Oliveira (trad.). Campinas: Editora da UNICAMP, 1997.

PAUL, C. Digital Art Now: Histories of (Im)Materialities. **International Journal for Digital Art History**, [S. l.], n. 5, p. 2-11, 2020. DOI: 10.11588/dah.2020.5.75504. Disponível em: <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/dah/article/view/75504>. Acesso em: 30 Jan. 2022.

PAUL, Christiane. “From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality”. **Proceedings of the 21st International Symposium on Electronic Art**, Vancouver, 2015, p. 552-555.

PAUL, Christiane. Flexible contexts, democratic filtering and computer-aided curating: models for online curatorial practice. In: KRYSA, Joasia. **Curating immateriality**: The work of the curator in the age of network systems. DATA browser #3. United Kingdom: Autonomedia, 2006. p. 85-105.

PAUL, Christine. Contextual Networks: Data, Identity, and Collective Production. In: LOVEJOY, Margot; PAUL, Christiane; VESNA, Victoria (Ed.). **Context Providers**: Conditions of Meaning in Media Arts. US: The University of Chicago Press, 2011. p. 103-122.

PAUL, Christine. **Digital Art**. 3rd edition. London: Thames & Hudson, 2003.

PAUL, Christine. Introduction. In: _____ (Ed.). **New Media in the White Cube and Beyond**: Curatorial Models for Digital Art. University of California Press, 2008. p.1-9.

PETERNÁK, Miklos. The Illusion of the Initiative: An Overview of the Past Twenty Years of Media Art in Central Europe. **Gateways. Art and Networked Culture**. Hatje Cantz Verlag, 2011.

PETREŠIN-BACHELEZ, Nataša. Innovative Forms of Archives, Part One: Exhibitions, Events, Books, Museums, and Lia Perjovschi’s Contemporary Art Archive. **e-flux journal** #13, fevereiro 2010.

PETREŠIN-BACHELEZ, Nataša. Innovative Forms of Archives, Part Two: IRWIN’s East Art Map and Tamás St. Auby’s Portable Intelligence Increase Museum. **e-flux journal** #16, Maio, 2010.

PIOTROWISKI, Piotr. East European Art Peripheries Facing Post-Colonial Theory. **NonSite #12**: Contemporary Politics and Historical Representation. Summer, 2014. p. 62-76.

PIOTROWISKI, Piotr. **In the Shadow of Yalta**: art and avant-garde in Eastern Europe 1945-1989. Chicago Press, 2009.

PIRES, Jorge de Barros; SILVEIRA, Lauro Frederico Barbosa da. Sobre termos, proposições e argumentos. **Trans/Form/Ação**, Marília, v. 40, n. 4, p. 47-66, p. 47-66, Out./Dez., 2017.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Editora Hucitec/ FAEP-Unicamp, 1998.

POPPER, Frank. **Art of the Electronic Age**. London: Thames and Hudson, 1993.

POPPER, Frank. **From Technological to Virtual Art**. Cambridge: MIT Press, 2007.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuários / Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza** — São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 128 p.: fotos p & b color. – (Rumos Itaú Cultural Transmídia).

PRANDO, Felipe Cardoso de Mello. **Campo neutral: limites e tensões entre práticas artísticas, curatoriais e instituições de arte**. 2016. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

PROTIC, Dijana. **Media Scape as an Example of Curating Practice in New Media Art**. 2018.

REINALDIM, Ivair. Tópicos sobre curadoria. **Revista Poiésis**, n. 26, p. 15-28, dez. 2015.

RÉKA, Deim. Uneasy Transformation. The Critical Potential of Contemporary Art in Sarajevo. **East Art Mags**, 18 mar. 2019. Disponível em: <https://artportal.hu/magazin/uneasy-transformation-the-critical-potential-of-contemporary-art-in-sarajevo/>, acesso em 26 fev. 2023.

RENDGEN, Sandra. Line, Color, Area, Symbol - 1,200 Years of Visually Transferring Knowledge. In: WIEDEMANN, Julius; RENDGEN, Sandra (org.). **History of information graphics**. 1 ed. Köln: Taschen, 2020. p. 5–14. (E-book).

RICHTER, Dorothe. Artists and Curators as Authors – Competitors, Collaborators, or Team workers? **ONCURATING.org**. Zurique, Issue 19, p. 43-57, June 2013.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials**. 4th Edition. London: SAGE Publications LTDA, 2016.

RØSSAAK, Eivind. The Performative Archive: New Conceptions of the Archive in Contemporary Theory, Art and New Media Practices. In: GRACE, Helen (Ed.). **Technovisuality: Cultural Re-Enchantment and the Experience of Technology**. I. B. Tauris & Company, 2008, p. 113-131.

RUOSO, Caroline. “Curadoria de Exposições, uma abordagem Museológica: reflexões teóricas e propostas de metodologias participativas”. In: ARAÚJO, Bruno Melo de Araújo *et al.* (org.). **Museologia e suas interfaces críticas: museu, sociedade e patrimônios**. Recife: Ed. UFPE, 2019, p. 23-50.

RUPP, Bettina Rupp. **Curadorias na arte contemporânea: precursores, conceitos e relações com o campo artístico**. 2010. 240 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2010.

RUTSKY, R. L. **High Techné: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

SABHARWAL, Arjun. “Networked Co-Curation in Virtual Museums: Digital Humanities, History, and Social Media in the Toledo’s Attic Project”. **International Journal of Heritage in the Digital Era**, v. 1, n. 4, p. 587–609, 2012. doi:10.1260/2047-4970.1.4.587

SABHARWAL, Arjun. **Digital Curation in the Digital Humanities: Preserving and Promoting Archival and Special Collections**. UK: Elsevier, 2015.

SACRINI, Marcus. **Leitura e escrita de textos argumentativos**. São Paulo: Edusp, 2019.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 22, p. 23-33, dez. 2003.

SANTOS, Franciele Filipini dos. **A Contribuição de Exposições de Arte, Ciência e Tecnologia a partir de 1968 para a Historiografia da Arte Contemporânea**. 2015. 240 f. Tese (Doutorado em Artes) — Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

SANTOS, Franciele Filipini dos. A curadoria e a produção artística em diálogo com as novas mídias: reconfigurações expográficas e particularidades em questão. COMA - COLETIVO DA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE 'ENTRELINHAS', III, 2012, Brasília – DF, **Anais...** Brasília, 2012.

SANTOS, Franciele Filipini dos. A curadoria na cena artística contemporânea: algumas considerações. **#10.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**, Brasília, 2011.

SANTOS, Franciele Filipini dos. **Arte Contemporânea em Diálogo com as Mídias Digitais: concepção artística/curatorial e crítica**. 1. ed. Santa Maria: Gráfica/Editora Palotti, 2009. v. 1. 112p.

SANTOS, Laymert Garcia dos. O homem e a máquina. *In: _____*. **Imagens**, n. 3. Campinas: Ed. Unicamp, 1994. p. 45-48.

SANTOS, Thayse Natália Cantanhede. **Curadoria Digital: o conceito no período de 2000 a 2013**. Universidade de Brasília, 2014.

SANTOS, Vivian Palma Braga dos. Função-historiador: Projeto Grupo Atlas e guerras civis libanesas. 2018. 195 f. Tese (Doutorado em Teoria, Ensino e Aprendizagem) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi: 10.11606/T.27.2018.de-03102018-154904.

SARDELICH, Maria Emilia. O dedo na ferida colonial: um exercício de curadoria compartilhada. **Revista Arte e Ensaios [on-line]**, Rio de Janeiro, n. 38, p. 107-117, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/22943/15175>

SATWICZ, Tom; MORRISSEY, Kris. Public curation: From trend to research-based practice. *In: ADAIR, B.; FILENE, B.; KOLOSKI, L. (Eds.). Letting go: Sharing*

historical authority in a user-generated world. Philadelphia: Pew Center for Arts and Heritage/Left Coast Press, 2011. p. 196-204. Disponível em: https://www.academia.edu/10017684/Public_Curation_From_Trend_to_Research_based_Practice

SBRILLI, Antonella. Computerization, Digitization and the Internet. *In*: RAMPLEY, Matthew *et al.* (ed.). **Art History and Visual Studies in Europe: Transnational Discourses and National Frameworks**. Leiden/Boston: Brill Press, 2012. p. 135-150.

SCHLEINER, Anne-Marie. Fluidities and Oppositions among Curators, Filter Feeders and Future Artists. **Intelligent Agent**, v. 2, n. 1, Curation. 2003. Disponível em: http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_schleiner.html. Acesso em 12 fev. 2020.

SCHNEEMANN, Peter J. Contemporary Art and the Concept of Art History: Influence, Dependency and Challenge. *In*: RAMPLEY, Matthew *et al.* (ed.). **Art History and Visual Studies in Europe: Transnational Discourses and National Frameworks**. Leiden/Boston: Brill Press, 2012. p. 59-74.

SCUDELLER, Pedro de Assis Pereira. **Curadoria remix: Reflexões sobre circulação e consumo de arte na 33ª Bienal de São Paulo**. 2020. 213 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) - Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2020.

SEMIDÃO, Rafael Aparecido Moron. **Dados, informação e conhecimento enquanto elementos de compreensão do universo conceitual da Ciência da Informação: contribuições teóricas**. 2014. 199 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – UNESP, Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2014.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture: key concepts**. Oxford/New York: Berg, 2008.

SHULGIN, Alexei; BOOKCHIN, Natalie. Introdução à “net.art” (1994-1999). *In*: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: estudos em novas mídias**. São Paulo: Senac, 2004.

SIMÕES, Franco Araújo; VALENTE, José Armando. Remix e Curadoria Digital: o uso de filtros como ferramenta discursiva. CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 22, Volta Redonda – RJ, **Anais...** Volta Redonda (RJ), 22 a 24 de jun. 2017. 13p.

SCHLEINER, Anne-Marie. Fluidities and Oppositions among Curators, Filter Feeders and Future Artists. **Intelligent Agent**, v. 2, n. 1, Curation. 2003. Disponível em: http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_schleiner.html. Acesso em 12 fev. 2020.

STAMENKOVIĆ, Marko. Curating the Invisible: Contemporary Art Practices and the Production of Meaning in Eastern Europe. *In*. **Inferno**, vol. IV, 2004.

STAMENKOVIĆ, Marko. Curatorial Cross-Border Politics from (the East of) Europe; Global Communicative Action, Digital Interventions, and a Distributive Network of

Powers. In: DARIAN, Veronika; HEEG, Gunter; GRŽINIĆ, Marina. **Mind the Map! History is not given: a critical anthology based on the symposium.** Leipzig: Revolver, 2006. p. 38-48.

ŠUVAKOVIĆ, Miško. Art as a Political Machine: Fragments on the Late Socialist and Postsocialist Art of Mitteleuropa and the Balkans. In: ERJAVEC, Aleš (Ed.) **Postmodernism and the Postsocialist condition: politicized art under late socialism.** University of California Press, 2003, p. 90-134.

TAVARES, Mônica. A trama técnico-estético-comunicacional como determinante dos modos de ver e sentir da Contemporaneidade. **Anais do #11.ART: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia.** Brasília, 2012.

TAVARES, Mônica. Aspectos estruturais e ontogênicos da interatividade. In: MOTTA, Luiz Gonzaga *et al.* **Estratégias e culturas da comunicação.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2002. p. 39-61.

TAVARES, Mônica. Fundamentos estéticos da arte aberta à recepção. **ARS** (São Paulo), [S. l.], v. 1, n. 2, p. 31-43, 2003. DOI: 10.1590/S1678-53202003000200003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2910>. Acesso em: 20 jul. 2022.

TAVARES, Mônica. Os circuitos da arte digital: entre o estético e o comunicacional? **ARS** (São Paulo), 5(9), 2007, p.100-115, 2007.

TOMARA! Educação e Cultura. **Modos mais compartilhados de fazer curadoria: concepções e experiências práticas de curadoria compartilhada.** São Paulo: Tomara! Educação e cultura, 2020.

TORRES-GARCÍA, Joaquín. **Universalismo Constructivo.** Bs. As.: Poseidón, 1981.

TRAMUS, Marie-Hélène. L'image interactive au service des artistes: un transformateur de réalités. **Culture Technique**, CRCT, n. 22, p. 83-87, jan. 1991.

VALENTE, José Armando. Curadoria e bricolagem; competências do letramento digital. **Revista Conhecimento On-line**, Novo Hamburgo, a. 14, v. 2, jul./dez. 2022.

VENTURELLI, Suzete; MELO, Marilson Almeida de. O visível do invisível: data art e visualização de dados. **ARS** (São Paulo), [S. l.], v. 17, n. 35, p. 203 - 214, 2019. DOI: 10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152451. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/152451>. Acesso em: 30 jan. 2022.

VIEIRA, Mariane Aparecida do Nascimento. A inserção indígena nos museus. **Revista Do Museu De Arqueologia E Etnologia**, São Paulo, n. 30, p. 118-130, out. 2018. Doi: <https://doi.org/10.11606/issn.2448-1750.revmae.2018.144272>

WORCMAN, Karen; HENRIQUES, Rosali M. N. “Curadoria colaborativa: uma experiência digital do Museu da Pessoa”. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 57-73, 1 ago. 2017. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/3836>.

ZABEL, Igor. **Contemporary Art Theory**. JRP Ringier, 2012.

Entrevistas

FOKUS GRUPA. **Artistic organizations**. [Entrevista concedida a] Zoran Pantelić. 2019. 30 min 25 segs. Transcrição disponível em: https://kuda.org/sites/default/files/docs/UO_Transcript%20of%20interviews%20with%20Iva%20Kova%C4%8D%20and%20Elvis%20Krstulovi%C4%87%2C%20Focus%20Group_en.pdf. Acesso em 05 jan. 2023.

FOKUS GRUPA. Entrevista concedida a André Pitol. Zoom, 19 jul. 2022. 47 min.

IGOR BOŠNJAK. Entrevista concedida a André Pitol. E-mail, 30 jan. 2023.

IRWIN. Entrevista de Miran Mohar concedida a André Pitol. E-mail, 21 fev. 2023.

Websites

EAST ART MAP: www.eastartmap.com

E-FLUX. Disponível em: <https://www.e-flux.com/about>.

FOKUS GRUPA: <https://mgml.si/en/center-tobacco/exhibitions/260/fokus-grupa/>

Igor Bošnjak. ArtistTalk.eu, 31 out. 2010: <https://youtu.be/jXYX6VtrPxA>.

INVISIBLE MATTER. 2017. Disponível em: <https://invisiblematter.xyz/>

IRWIN. <https://www.irwin-nsk.org/news/one-sixth-of-the-earth/>

IRWIN: <https://www.ucl.ac.uk/art-history/news-events/events-archive/irwinneue-slowenische-kunst-conference>

MUSEUS BRASILEIROS RECRIAM PROPOSTAS CURATORIAIS: <https://revistapesquisa.fapesp.br/museus-brasileiros-criam-propostas-curatorias/>

Anexo 1. Diálogo com os artistas

A. Conversa com Miran Mohar (Irwin)

André Pitol – The first question is related to the technological aspect of the EAM website and the obsolescence of technologies. Is a problem or a concern to you that the EAM website is no longer on-line because of the discontinuation of the Flash app? Do you have a backup file on the website?

Miran Mohar – I think it is problem that EAM is not online anymore. We don't have EAM web files anymore. We do have EAM book in pdf form.

AP – Related to the previous question, if possible, was or is of Irwin interest to migrate that website content to a new one, with actual apps and diapositives?

MM – I don't think so. It would require a lot of work, money and energy to do it so. We do have EAM CD-ROM with most information which are also on EAM site.

AP – The question is about the group of scholars that were invited to present a selection of artists to create the list of names and terms of the project. How did the process of sending this information work: it was made by e-mail, or did you use physical hardware as a diskette? Could you talk about the process that was created to receive so much information from several countries?

MM – The process was combination of e mail communication and paper post. We got a lot of packages with slides and photos we still have. We were getting for EAM selectors I think also diskettes and CDs. It was very complex and complicated process.

AP – And finally, I saw Inke Arns was responsible for the website. How did this work?

MM – As far as I remember Inke communicate with EAM some selectors but mostly with us and then she adopted texts for the EAM website. Programing side was done by Renderspace company in Ljubljana, which was partly a sponsor of the project. We in fact didn't like idea of Flash exactly for the reason that you can't copy text, but programmers insisted on it.

B. Conversa com Igor Bošnjak

André Pitol – The project was carried out by you alone or with the participation of other people, such as IT technicians or content consultants? Working with art and digital media, how do you rate working alone or collaboratively. This question has to do with collaborative practices in new media art, taking BH.art.map as an example.

Igor Bošnjak – BH.art.map was made by myself alone. I created website and archive. Project was funded by some German NGO and I really can't remember the name of the organisation. Usually I like to work alone, but sometimes when I am creating more complex project that needs involved of more people, then collaboration is good approach. This archive was not complex because on the map you just have names of the artists with their link to their websites or related web projects, blog, etc. Goal was just to present artists with web sites. Artists without web sites were not included in the project.

AP – Do you remember specific examples of artists from Bosnia that were not in the East Art Map project and that motivated you to create Bh.art.map?

IB – My idea beside BH.art.map was to present in that time younger generation of artists (from 25 to 35 years old) from Bosnia and Herzegovina. Like artist from my generation. Because on East Art Map, there were only mid generation and older artists over 40 years old.

AP – Regarding Bosnia and Herzegovina data from the East Art Map, the consultant of the project was Nermina Zildžo. Could you tell your opinion about the selection she made: Jusuf Hadžifejzović Arbeit Macht Frei 1989, Zvono/Bell Sport and Art 1986, Amir Vuk Avlija 21 1997, Trio Enjoy Sarajevo 1993, Alma Suljević Research for my Friends 2000, Danica Dakić Self -Portrait 1999, Šejla Kamerić EU / Others 2000.? In which way is this selection a significant selection for Bosnia and Herzegovina, or not?

IB – Nermina Zildžo selection for east art map was really interesting and quite good oriented. I like that. It is really significant collection of art work. It was mostly artists' works from the 80s (like former Yugoslavia art scene) and artworks from the 90s during

the war and post war period. My goal was to fill in the gap and to put artworks and artists which finish their art education around 2005 and who start to use digital media, 3d, video, new media art in mid 2000s. Those are mostly curators and artists near my generation.

AP – I would like to ask you about technology. Could you tell a little about the technology that was available at that time and that you used to create BH.art.map?

IB – During that time in 2008-2010 I used Xara web designer software for creating the BH.art.map project and of course available google earth maps. Also, in that period I was switching from mini DV technology (where you need to have a firewire card for video capturing) to full HD format. I remember in 2010 I bought a used Canon 5d mark 2 whose resolution and codec and video quality were revolutionary in that period. So, it was a big time then to work in that kind of resolution and video quality. What is also interesting is that people still use cracked and pirated torrented software. Nothing has changed still from the 90s and 2000. Nobody wants to buy software. :)

Also, internet connections and Wi-Fi internet in Balkans was broadly available but with very slow connections and upload and download speeds were terrible. Ordinary internet speed in ex-Yugoslavia in that period was download speed 1 mbit/s and upload 0.3 mbit/s which compared to Romania and Sweden for example was a disaster. In Romania and Sweden, you had 15 mbit/s download speed at that time. For example, nowadays ordinary internet speed in the Balkans is ok 100mbit/s download and upload around 40 mbit/s.

C. Conversa com Iva Kovač e Elvis Krstulović (Fokus Grupa)

André Pitol – So, maybe I could start asking you a more general question. What was the first intention to get to the urban project? How was the first dream about... what was the first proposal you have to get to the urban project?

Iva Kovač – Mm-hmm. I will try to find your questions, also because you were kind of asking them as well, and it's easier when you also look. I mean, for us the project was in a sense continuation of the other, of the first project that was online, where you have the visualization also online and interactive, which looked at the e-flux. And when we started this research on the e-flux database or on their kind of announcement lists, we were all the time thinking that it is interesting when this research is interrelated with other researchers and I'm kind of now at the later moment of this decision. But the idea or the IRWIN's map seemed as a logical tool when kind of making this relation with e-flux in Ljubljana, because we did the exhibition in... or we did this project, and then that finished, that ended with an exhibition in Ljubljana, in Tobačna gallery, and then it was simple to kind of, to get in touch with Irvin. We didn't do much kind of an interview type of research. It was more taking the names and putting them in relation with the other research. But in some sense, it was connected to the location for us because it was presented here.

AP – Okay. So, it was important to kind of go back to the place where it began.

IK – I mean, we were in that place, and it wasn't important as a place where it began, but it was kind of just trying to find a filter for the *e-flux* content; we decided this would be the filter. This project and other projects that were related to Eastern European... to the collection, for instance, here in the museum, they were referential for us. I see him here, but...

AP – You mentioned that in the East Art map, it happened online and at least until December of 2020, and in the Invisible Matter, do you have any concern about to continue this kind of interactivity and how this function works in the Invisible Matter?

IK – I mean, in Ljubljana, in [this] case it was a wall print, so it wasn't interactive. The initial Invisible Matter project, which was online and that looked exclusively into e-flux; the issue was that we needed to do a lot of fact checking for the information that were coming in automatically that were coded. Okay. Let's see, are you here?

[Elvis Krstulović entra na reunião]

Iva Kovač: Just for Elvis, André asked the first question in relation to why East Art map to which I gave a kind of a short answer. I think that we can expand on that, but this is like, this was a very short answer that can be built up on. And the second question was the interactivity or the fact that it's online. I just started answering that the Invisible Matter original project, e-flux was online and was interactive, data wasn't fed directly, or there was no new information from the end of 2017, because we needed data validation when information were processed, which we weren't doing in real time. So, in some sense it encapsulates the period until 2017. The other visualization we didn't do online. It was not interactive. It was not digital.

Elvis Krstulović: Okay. So, you're talking about the animated... like the first segment of the project.

IK – I added that because that is the only one that had the website. The other one is not basically represented online, except as the images of the exhibition as André wasn't able to get the material because we didn't put it on...

EK – Yeah, whenever we were doing some visualization, we wound end that at that point when we were doing it, so 2017 was the first round when we did the institutions, then it was, we did it again, with new data, but then this time related to persons and in that sense also to East Art map. But the website is from 2017.

AP – But it was an attention to get online the second phase, or it was from the beginning a different way to present the visualizations?

EK – Yeah. The website that currently has our code, I mean, that has only the first set of visualizations was intended to be much more active. And to follow the development of the research, which itself, we had plans to do longer, in more... you know, kind of stages.

And so, but that didn't happen because of the other life circumstances. So, the idea is still to, at least, cover it, kind of to wrap it up, at least, because the website was intended to become more like a live website that would be used as time goes, but then we will definitely not do that. But we do plan to cover both set of visualizations and the research in some form of website, so, that's the plan.

AP – Good. I was in... in December 2020, when the website of East Art map was discontinued because of the Flash, the Adobe Flash. Kind of it was a surprise. I thought that I could save more about the website, but I'm telling this because the third question is: how and if this kind of discontinuation of the East Art map website... is it a problem now to the Invisible Matter continuation or not? How this kind of online processing is important to the continuation of the project, your project?

EK – Maybe I want to say first, because this was one, we had a short talk yesterday. And we don't seem to agree on this. So maybe you could say what you think.

IK – I didn't have a feeling that we didn't agree, but, okay. So, the thing is that, I mean, it's in some sense is East Art map is a project that had, I think, more of its value or its goal was more in looking into the future. In a sense, it was a project of creating the scene and also interest for the artist's artworks from the East, from the context of Eastern Europe. So, in some sense, its presence online, I think was already somehow not that relevant. For us, it was simple. It was simpler for us to use the website than the book, for instance, to collect the data, but it's a minimal amount of data. It's like 7, 8, 10 selectors and then 10 artists each. So, you can also just retype, but in some sense...

EK – I don't think we did this. I think even we did this thing because of Flash...

IK – Yeah, But the thing is that, in some sense, it's a finished project. So, as such, when we show the work, we can always refer to the book and not to the website. On the other hand, yes, having an image on the, or having interactive visualization online and then not linking to the research, the non-existence of that research. That is that then a bit weird. So, the fact that it doesn't exist anymore.

EK – Yeah. So, in a sense, this is perhaps a little bit where we don't necessarily think the same because I don't know if you talked about that question so far already, but kind of the, the reason why, like, East Art the map was kind of used, like there's multiple reasons, but for us, it's a canonical mapping project for this region, right. Representation in the west, at least not that canonical for local but more kind of how it's exported outside. And so, it's a canon and it has different forms of kind of documents. But even if, like, even if in some, you know, parallel university it wouldn't have any kind of documentation, it would still be a canon. So, in a sense, I mean, our work definitely isn't like, you know, for a super wild kind of user, visitor, population base, but it's kind of, you know, within the art world, kind of meta sphere, and so, within that sphere, we believe the project is a map that is quite known. So, in that sense, I don't think that's a big issue. But yes, of course, it's kind of nice if you could drill down and look in and so on, but I don't see it as a big problem.

IK – We should have recorded movement through Flash before it expired and then, then it could be, but anyway, we didn't. So...

AP – I didn't know also... It was a surprise and... okay. Oh, oh, I understand. And what made me think about that wall that you put all the individual visualization of each artist in related to the e-flux and that's a choice, it's a way you thought to build an installation, to build a wall and kind of this visualization. But do you think, how is for you to use this visualization in print and what was like, what do you think about this kind of animated visualization? Other kinds of... make videos or other audiovisuals kind of output for this visualization, is it interesting for you or, or not how, how [does] this work?

EK – I mean, when it's a lot of data, animation starts to be useful. So, this is for example, why we did the animated map in the first series of visualizations, because you know, this was kind of agglomerated all day. So, time becomes a useful...

IK – X, as in the axis, yeah.

EK – Yeah, axis, so, it like allows you to show more and it's also allowing you to narrate. So, in particular. But also, it's not so important in space, like when you're in a gallery space, you kind of have the animation because you can walk and because this thing can

be big, you can zoom in on your own by just walking towards or walking across. So then, it's not so important. The wall itself has a lot of data, but these are also individual portraits, maybe even the most similar to East Art Map, because East Art Map is basically sets of portraits of artists practices, and this is in a way also that just kind of more focused on their social relations. The portraits themselves don't have that many, because these are just, like, 1.5 connections, which is like the first connection and then between them. So that's not so many. So, you can kind of just see them in at once and kind of get. It's not even important to know which they are, right, because these, these are more like how many they are.

IK – But, yeah, the point is actually that became a visualization because we decided to go from zero to maximum, so with this grid, you could, there was always, there was always a name in the corner. So you could see that the names that were with zeros were those that didn't have connections within e-flux and those that were with maximum, you could see then who are those most connected, who are then also selected in the other visualization as the people who were then exhibited in the end, whose works for exhibited in the exhibition in Tobačna.

EK – And so maybe that becomes important on the web somehow, because then you lose a little bit of that. I mean, yeah, a lot, not a little bit, you lose the ability to move to zoom in and so on. So, you have to, kind of, you know, make that, in the way that web does that. But, but in space, I don't think so. I even kind of like a little bit how data comes into real space, and...

EK – I agree maybe that the animation would work online in a sense that you could aggravate, you could change, you could have, like, the central node always on the same position, and then just add those that are coming more and more, you would then be able to focus on the names, not maybe on the relations, but I think it brings the same information, it has the same level of information.

AP – Okay. About the names the artists and the collectives that are in the top, that have more connections with e-flux or with East Art Map, how do you receive this kind of ten most related artists? Is it a name, there are artists that surprised you, or is it a kind of

confirmation about the canon Elvis mentioned? Is there is some name that you didn't expect find in the...?

IK – We didn't expect Milica Tomić, because she's younger, and that's why we also decided to stop. We didn't want to include her, because she was younger relatively from the rest of the people who were in this.

EK – Like after her, there was again older generation. So, like Milica, and then... So, you know, but I think another thing that was also surprising a little bit is how many of these artists are actually Yugoslavian, not Polish, not Latin, East German. So that kind of shows how predominantly it's an artistic project with their own connections, somehow, or at least suggests that, and then there's Grigorescu, who is Romanian, and probably the only one, I think. Yeah, the only one in our list of the selected ones. So somehow that's also kind of how the Yugoslav scene that dominates the project.

IK – If I remember correctly, there were two selectors per ex-Yugoslav states and then less selectors also in other states.

AP – I think it was Miško, if I'm not wrong, and another...

IK – Branislav Dimitrijević and Miško Šuvaković, which were from Serbia then Ana Peraica and Branka Stipančić were from Croatia. I cannot know, but like, this is already for a very small number of people to selectors and then they had each ten artists and, I don't know, Boris Groys had ten, in this sense, from Russia, so...

AP – And this kind of analytic output that this set of that data allows you to, to get is, or in the future, maybe it's part of the projects, you... in this first two phases, you create this, you, you build this this space, create new related data and new information. Are you planning to kind of build [an] analysis on this data set, like this interpretation that we are kind of this leader interpretation we are having now? Is it a plan to the future to create this another level of the project or is now... the intention was to build this data set for anyone who have has interest to do so?

IK – Mm, both. We both wanted other people to use the data set and we wanted to both reflect on it in a form of a textual interpretation and also kind of say what we did because

it's not... you see a visualization; you don't know which methods we use. It would be, I think, interesting that this is said, but I don't know how Elvis can continue, whether we are going to do that or not.

EK – Yeah. So, there's a lot of things that, like, that was a really large project, with people with not that much experience with working with such large data sets. So, we did a lot of mistakes and we also kind of had a burnout after it. So, like there's a lot of things such as like trying to build an AI that would find names in the text that are not from a finite list of names, but that could pop up names we don't know, and then realizing how much training AI needs to do, after already trying the training. So, that was kind of quite hard to handle. And also, the source of our data is a moving target. It's a work like e-flux, is a WordPress site, which the way it's built, it's kind of, you know, as time goes, they change stuff and all that, and it's not structured data, so we need to structure it. Because it changes how it structures itself, then this needs constant improvement. So, our data stopped being collected, if I'm not wrong, in 2020. I can check this, but we just stopped working the script. So that would mean we would need to kind of really restart in a sense, do a lot of new kind of development infrastructure work. And for us, we are not sure anymore that we are interested in working with such large data sets, because we believe... what we realize it's not really for the funding and the human capacities that we have, you need like a lot more workforce and funding. So, when, if we are going to go into that kind of research again, it is not going to be based on that large data sets. We will look a lot into working with small data and kind of operating more closely, but not in a discipline in that sense.

IK – I mean, maybe it's also important to say that the research, that the second iteration that you are interested in was another way of looking. So basically, we knew the names that we were looking for and searched all e-flux announcements for those names. So, with such finite list, it is also not a problem. We can do this research if we decide with another finite list at any time, because it's also a small data set and the material that we're looking through is simply searchable. Because, because Andre's interested in the second iteration and the first one is... that was the large dataset.

EK – I mean, no, this was like, the second iteration was simple. What we were searching simply exactly with a small list, but we were searching on a very large dataset. And that

dataset itself to maintain it; it would just get more work. Because they're publishing more and more. So, if you look at the e-flux itself, the number of publications monthly are rising, so, it would not get less work. Unless we would have like some, a lot of money to have, you know, do it from a developer side, which often becomes more expensive than paying someone to do it. So, in a sense, for example, how I see in terms of the website of the project and how project might continue somehow living would be to enable access to data... in some way. Yeah. So that people can search through data, download the data, and do that. But we most likely wouldn't work with that data set much ourselves more. Also, Iva often mentions how she really wants the data to be up to date. So, like, when we are searching to the data, she always kind of puts into like: "Okay, but we're not working with something that's ended in 2017, which is a random year, why would it end then?" So that would mean we would need, you know, like if, we do anything we would need to add more years and I don't think that's going to happen. But opening up further that sounds something like that might be interesting because we wanted to do the website anyway, and maybe to make it a bit more than just a documentation would be to do something like this.

AP – Okay, it's great to hear that. You mentioned, you both mentioned about this; we are talking now about this problem, issue, or this it's not a problem, it's kind of a way of researching that we're all finding, in the way, but this allows me to ask you about, if you can talk a little bit about these decisions that you made and during the project, like, and some of them you realized it was not the best or, or you could maybe have gone another way. How does these decisions or these minimal phases were built up? How this collaborative way of working happened? About this East Art Map project.

IK – I mean, there were so many micro... I wanted, and then didn't want, because there are people speaking and I cannot control that. But I can just say shortly that there were so many micro decisions and the fact that we didn't follow up on them while making them is from the Invisible Matter initially, like the choices, where we were deciding in some cases where an organization is located, because, by chance we know or deciding, you know; you kind of look through that and you make decisions for a certain input, and then it's more people than one deciding. So, you don't have a systematic way; you come to a system when you are one third through, because you need, you build a system according to the material and you need to learn from the material to build the system, and then you

don't have the capacity anymore to come back and restart all of these or rethink all of these decisions that you have made. So that's a bit that we weren't able to kind of follow up when we were doing the choices. But, in relation to the East Art Map iteration, I'm not sure that there are many things that you can call like that because our luck or the simplicity of work came from using other people's lists and intercepting them with searching text for the same names. The only thing that I think was decided on was the type of centrality or this kind of in GEFI that we used, the types of algorithms that were used, how to decide on the importance of the node and size, et cetera. So these were some of the choices that we decided to do that was according to also the visuals that came out that made it also the...show the representation that seemed that was opening up for the viewer, but we didn't get, like, GEFI can give you all of these distinct kind of groupings, which we didn't get. We got this kind of agglomeration of connections and then these individual nodes that were basically not connected to anything. So we kind of hoped that the material would already give us some more density and less density in certain parts, I don't know...

EK – I mean, if you talk about the entire project, we had this kind of learning process. So, first of all, we had the idea of kind of not making the thing that Iva mentioned. So we will not be making decisions. We will not be making valuations. It's going to be all. And then you realize that that's impossible. And then, because you set the project wrong or set the scope wrong, you start making decisions. Because, for example, you know, if you don't know if there is no like central piece of data coming from somewhere, things that come on your list are going to be somehow related to either what you know, or either what you manage to find, right? So, it's you that make decisions, or like, you, the team influences the choice, the final list. So that then we learned, okay. You know, if we are, if we want to avoid this, we actually have to give up on this idea of everything and we really just have to take the canonical sort. So that was one crucial moment of learning and a good one, I think, still, and this is one we were talking about what that might be. At that point, e-flux seemed like, you know, a relevant source that within the field of contemporary arts, of course, you cannot speak globally, but in like in, in, in some area in which we kind of function and get the information serves kind of a central information source. So that was, but it was also a project that that would be criticized. We also like the idea that it was started by the artists. Same as later, when we decided to use it with East Art Map, this was nice for us as well. So that was this first kind of trickle kind of, how can we, you know, get ourselves not to make decisions, when we came to East Art

Map, I think one interesting moment was how, because, we learned, we can't use AI. AI will not work. So, we can't use that. So, what can we do? We can work with finite lists. So, if we have a finite list, who cares about the AI, you know, we can do the searches and so on. So, we decided to whatever, I can't remember the entire process, but we somehow came, okay, East Art Map would be nice. We are also on a residency in Ljubljana, it meant a lot to us. It's a finite list, you know, and we could start to think about how we can use that as an example of the usage of the database. So, the database has been set. It can be improved a lot, but it's there, so let's use it. So, this was kind of a very down to earth practical example of: "there's a list, let's try it". So, we were starting to think in terms of how to model the data to get importance of people, and so we were thinking: "Okay. We did a search in this way. We want people from the list that appear in e-flux with at least another person from the list together". So, we didn't like if, Sanja Ivekovic, for example, appeared only alone, we wouldn't include her. So that idea there was to, because we were looking whether East Art Map as an imaginary context still exists according to e-flux.

IK – They are, I mean there is a huge number of individual nodes without any connections that are not connected to anybody. This what we found out that some of the selectors were proposing types of artists and artworks that were maybe not contemporary, for instance, with Igor Zabel who was proposing modernist artists and they were just not fluctuating on e-flux, so they did not appear, or Ana Peraica who was proposing projects, like things that were more of a curiosity than actually an art project. So, she had this three with people sticking chewing gums on it, which is, if I remember correctly, I think every, all of the nodes are on the, on the visualization, they are just not connected to anybody. So, they're in this periphery or we actually didn't decide on this view, where they're in the periphery, but that they're on the left, pushed to the left.

EK – No, they're, I think... we have to check the visualization again, but they're kind of dispersed nodes. You can see them like, just as dots. Ana Peraica, I think in a way, I'm not sure if that's correct, but it almost looks like a subversion. The thing that she did as a selector, because if this was going to be this big project of, you know, stepping into the international scene and then she picks a tree and split the people to put chewing gums on, I think, kind of, yeah, she's a good example of someone who you wouldn't find connected within.

IK – Yeah. But she's also a person who showed one of the most connected, who selected Sanja Ivekovic because Branka Stipančić didn't select her. So, it's also saying. One thing maybe if I can just add to what Elvis was saying, he jumped in the middle with saying something that we were looking for finite lists, because the point is that we started research earlier, before making Invisible Matter where we were trying to find ways of enumerating and finding organizations that are dealing with contemporary and modern art, without relying on such lists, which became impossible. We did a project out of it at the Museum of Contemporary art in Zagreb. But it was not focused on analysis of data, but more on presentation of data in the context of the museum. But in some sense e-flux was already a choice. It's a huge choice that produces a lot of content, but it was already kind of narrowing down the scope of research.

AP – OK, great. Oh, it's more a curiosity. I read in some place. I don't know if it's in your website; the Invisible Matter, you... some editing house did a book, a little book about the project or not? I'm trying to find the information...

EK – The project was published in a local art journal. And then there is also a one that was published by Chris Ditel in Netherlands. But that was not about... I mean, neither were about the second part. Both of these were published about what is also the website about, so it's kind of yeah, the one from Ghana wasn't published.

IK – I think that in Zivot Umjetnost visualizations from Ljubljana one is, but in the one that Chris Ditel was making, I think not.

EK – Yes, yes. Yes. Because she did it after the first exhibit. Like we exhibited in her show, and it was kind of like an extended catalog. Not really like a reader that came after the fact, but yeah. Yeah, true.

IK – André was in Zagreb for that second conference, that I recorded the whole conference, by the way, we need to go back because it was also, it was at some moment when we couldn't view it. So, we kind of, I screen grabbed everything. So, I'm looking forward to looking at it.

AP – Yeah, sure. I think that's it. I'm kind of also processing this new information and answers you both gave to me with the reason I did and also to listen to this conversation again other time. I'm wondering if will write and read it all over again. I think this is it. I thank you very much for this conversation and...

Elvis Krstulović: Thank you so much for asking

Iva Kovač: Thanks. Nice to meet you. Ciao, bye-bye!

Elvis Krstulović: Ciao! Bye!