

Divisão digital

Digital division

Claire Bishop

Crítica de arte e professora do departamento de história da arte do Graduate Center da City University em Nova York, Estados Unidos. Autora do livro *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship* (Verso, 2012), já foi professora visitante no departamento de curadoria de arte contemporânea do Royal College of Art, em Londres, e professora associada do departamento de História da arte da University of Warwick, no Reino Unido.

E-mail: CBishop@gc.cuny.edu

Tradução de: Matheus Santos

Doutorando em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

E-mail: matheus2099@gmail.com

SUBMETIDO EM: 20/02/2015

ACEITO EM: 20/04/2015

DOSSIÊ

RESUMO

Originalmente uma conferência proferida pela autora, o artigo discute a ainda baixa utilização das plataformas digitais para criação de obras de arte. Nos anos 1990, houve, ao contrário, a recuperação de máquinas fotográficas, filmadoras, projetores e outros dispositivos analógicos, antigos, como se a arte resistisse de alguma forma a aceitar um novo código linguístico. O “impulso de arquivo” anunciado por Hal Foster pode estar intimamente ligado a essa resistência.

PALAVRAS-CHAVE: Arte contemporânea; Internet; Meios digitais; Hal Foster.

ABSTRACT

Originally a lecture given by the author, the article discusses the still low use of digital platforms for creating works of art. Against this, in the 1990s there was the recovery of cameras, camcorders, projectors and other analog devices already obsolete, as if art resisted to accept a new linguistic code. The “file boost” announced by Hal Foster may be closely linked to this resistance.

KEYWORDS: Contemporary art; Internet; Digital media; Hal Foster.

O que aconteceu com a arte digital? Lembre-se do final dos anos 1990, quando tivemos nossas primeiras contas de e-mail. Não havia naquele momento um sentimento generalizado de que a arte visual também se tornaria digital, aproveitando as novas tecnologias que apenas começavam a transformar nossas vidas? Mas, de alguma maneira, o negócio nunca foi em frente – o que não quer dizer que a mídia digital tenha falhado em se infiltrar na arte contemporânea. A maior parte da arte nos dias de hoje utiliza novas tecnologias em alguma etapa da sua produção, disseminação e consumo, senão na maioria delas. Instalações de vídeos com multi-canais, imagens feitas em Photoshop, impressões digitais, arquivos copiados-e-cola-dos - cujo melhor exemplo é *The clock* (2010), de Christian Marclay. Estas são formas ubíquas, cuja onipresença é facilitada pela acessibilidade e possibilidade de compra de câmeras digitais e softwares de edição. Existem muitos exemplos de trabalhos que fazem uso do Second Life (Cao Fei), gráficos de jogos de computador (Miltos Manetas), clipes do Youtube (Cory Arcangel), aplicativos do iPhone (Amy Sillman), etc.¹

Então, por que eu tenho a sensação de que a aparência e o conteúdo da arte contemporânea tem sido curiosamente indiferente à total agitação no nosso trabalho e lazer inaugurada pela revolução digital? Enquanto muitos artistas usam a tecnologia digital, quantos realmente confrontam a questão do que significa pensar, ver e filtrar afetos através do digital? Quantos *tematizam* isso, ou refletem profundamente sobre como experienciamos e somos alterados pela digitalização da nossa existência? Acho estranho que eu possa contar em uma mão as obras de arte que realmente parecem empreender esta tarefa: os flertes entre Frances Stark e vários cyberlovers italianos no seu vídeo *My Best Thing*, 2011; o vídeo de Thomas Hirschhorn de um dedo percorrendo displicentemente imagens macabras de corpos destroçados em uma tela sensível ao toque, pausando ocasionalmente para aumentá-las, aprofundar o zoom e seguir em frente (*Touching Reality*, 2012); os *scripts* frenéticos e confusos de Ryan Trecartin (em vídeos como *K-Corea INC.K [Section A]*, 2009). Cada um sugere o efêmero interminavelmente descartável e rapidamente mutável da era virtual, e seu impacto no nosso consumo de relações, imagens e comunicações; cada um articula algo da incômoda oscilação entre intimidade e distância que caracteriza o nosso novo regime tecnológico, e propõe uma incomensurabilidade entre nossas vidas obstinadamente fisiológicas e as telas as quais estamos colados.

Mas estas exceções apenas apontam a regra. Há, é claro, uma esfera inteira da arte “new media”, no entanto este é um campo especializado por si só: ele raramente se sobrepõe ao mundo *mainstream* da arte (galerias comerciais, o prêmio Turner, os pavilhões nacionais de Veneza). Enquanto esta divisão é ela mesma sintomática, o mundo *mainstream* da arte e sua reação à arte digital é o foco deste ensaio. E, quando olhamos a arte contemporânea desde 1989, o ano em que Tim Berners-Lee inventou a World Wide Web, é impressionante que tão poucos trabalhos pareçam se direcionar ao modo como as formas e linguagens das novas mídias alteraram nossa relação com a percepção, história, linguagem e relações sociais.

De fato, as tendências dominantes na arte contemporânea desde os anos 90 parecem unidas pela sua aparente esquivas do digital e do virtual. Performance, prática social, escultura em *assemblage*, pintura em tela, o “impulso do arquivo” [*archival impulse*], filmes analógicos, e o fascínio com o desenho e a arquitetura modernista: à primeira vista, nenhum destes formatos parece ter algo a ver com as mídias digitais, e, quando

¹ Mesmo as formas tradicionais são apoiadas pelo aparato digital: PDFs enviados à imprensa ou aos colecionadores, jpegs nos sites das galerias, etc.

eles são discutidos, é tipicamente em relação às práticas artísticas anteriores no decorrer do século XX.² Mas quando examinamos mais de perto essas formas dominantes da arte contemporânea, suas lógicas operacionais e sistemas de espetatorialidade se mostram intimamente conectados à revolução tecnológica que experimentamos. Não defendo que as estratégias destes artistas sejam reações conscientes a uma (ou denúncias implícitas da) sociedade da informação. Ao contrário, estou sugerindo que o digital é, em um nível profundo, a condição de formação – ou mesmo o paradoxo estrutural- que determina decisões artísticas de trabalhar com certos formatos e mídias. Sua presença subterrânea é comparável à ascensão da televisão como pano de fundo da arte dos anos 60. Uma palavra que deve ser usada para descrever essa dinâmica - uma preocupação que está presente, mas é negada, perpetuamente ativa, mas aparentemente enterrada- é o repúdio: eu sei, *mas mesmo assim...*

A fascinação com as mídias analógicas é um ponto de partida óbvio para um exame da relação reprimida da arte contemporânea com o digital. Manon de Boer, Matthew Buckingham, Tacita Dean, Rodney Graham, Rosalind Nashashibi, e Fiona Tan são apenas alguns dos nomes de uma longa lista de artistas atraídos pela materialidade do filme e da fotografia pré-digital. Atualmente, nenhuma exibição está completa sem alguma forma de tecnologia obsoleta e desajeitada - o barulho suave dos projetores ou o zumbido de um rolo de filme 8-mm ou 16-mm. A atração repentina das “velhas mídias” para artistas contemporâneos no fim dos anos 90 coincidiu com o surgimento das “novas mídias”, particularmente a introdução do DVD em 1997. De um dia para o outro o VHS se tornou obsoleto, tornando sua própria estética e equipamento de projeção abertos à reutilização nostálgica, mas a antiga tecnologia da película era e continua sendo a favorita. Hoje em dia, o calor suave do filme parece íntimo comparado com a imagem digital dura e fria, com o seu excesso de informação visual (cada still contém muito mais detalhes do que o olho humano jamais precisaria).³ Enquanto isso, numerosos aplicativos e programas de software simulam facilmente o analógico sem se ocupar do desenvolvimento e do processamento; filmes imbuídos com o humor melancólico da Super 8 agora podem ser feitos no seu celular. Então, por que continuar a trabalhar com equipamentos analógicos “reais”? Artistas como Dean, a porta-voz proeminente das velhas mídias, justifica o seu apego à película como fidelidade à história, ao ofício, à fisicalidade do processo de edição; a ultrapassagem do filme real é uma perda a ser chorada. A textura suntuosa das mídias indexadoras é inquestionavelmente sedutora, mas a sua capacidade de sedução também surge da impressão de que ela é escassa, rara, preciosa. Um filme digital pode ser copiado de modo rápido e barato, ad infinitum; diferentemente de um filme 16mm.⁴ Rosalind E. Krauss invocou Walter Benjamin para elucidar o uso das mídias analógicas no trabalho de William Kentridge e James Coleman, baseando-se na crença de Benjamin de que o potencial utópico de um meio pode ser liberado no próprio momento da sua obsolescência. Mas, hoje em dia, essa proposição precisa ser submetida a escrutínio. O recurso ao argumento de Benjamin, tão proximamente ligado às vanguardas históricas, soa quase nostálgico quando aplicado a estes jovens artistas, especialmente quando

² Eu deixarei a pintura de lado neste momento. Seus expoentes mais recentes (nos EUS, ao menos), apresentaram conscientemente referências digitais: Wade Guyton e Kelley Walker, por exemplo, produzem pinturas híbridas analógico-digitais. Ao invés de baixar imagens da Internet, Walker busca suas imagens em livros de biblioteca, que são escaneados e alterados em seu computador, antes de ser transferido pra a tela onde será pintada como obra única. Outra vez, estes trabalhos usam tecnologia (não apenas decorativamente) ao invés de refletir sobre a visualidade digital *per se*. Ver “The Painting Factory: A Roundtable Discussion,” in *The Painting Factory*, exh. cat., Los Angeles Museum of Contemporary Art (New York: Rizzoli, 2012), 11–12.

³ A fascinação analógica não é exclusiva da arte contemporânea; para citar apenas um exemplo, o site da Urban Outfitters oferece agora mais de sessenta produtos relacionados a câmeras, muitas das quais são baseadas no filme 35-mm ou na lomografia.

⁴ Claro que os arquivos digitais também estão sujeitos à degradação através do redimensionamento e da compressão; os produtos destes processos são referidos como “pequenas perdas” [lossies].

o filme analógico parece elegante ao invés ir na contramão. (Também é impressionante que esta discussão não aconteceu décadas atrás, quando o vídeo começou a substituir a película.) A prevalência contínua dos rolos de filmes analógicos e slides projetados no mundo *mainstream* da arte parece dizer menos respeito a estéticas revolucionárias do que a viabilidade comercial.

Outra questão contemporânea acentuada no analógico são as práticas sociais. Vale a pena lembrar que os textos mais recentes de Nicolas Bourriaud sobre estética relacional opõe o desejo do artista por relações cara a cara com a descorporalização [*disembodiment*] da Internet; o físico e o social são jogados contra o virtual e o representacional. Na década passada, a arte socialmente engajada tendia a favorecer a troca intersubjetiva e atividades caseiras (culinária, jardinagem, conversações), com o objetivo de reforçar um laço social fragmentado pelo espetáculo. No entanto, as relações sociais não são mediadas atualmente pelo imaginário midiático monodirecional (o esteio da teoria de Guy Debord), mas através da tela interativa, e as soluções oferecidas pela “arte útil” e colaborações do mundo real se encaixam perfeitamente nos protocolos da Web 2.0, apresentadas em 2002: Ambos utilizam uma linguagem de plataformas, colaborações, espectadorialidade ativada, e *prosumers* (produtores e consumidores) que co-produzem conteúdo (ao invés de consumir passivamente informações direcionadas a eles).⁵ Como vimos muitas vezes na última década, mais recentemente na 7ª Bienal de Berlim - na qual o curador, o artista Artur Zmijewski, convidou ativistas do movimento Occupy para o Instituto KW de Arte Contemporânea durante o tempo da exposição - os resultados de tais coproduções são difíceis de conter no formato tradicional da exposição. Em 2001, Lev Manovich observou premonitoriamente que pondo a comunicação de duas vias em primeiro plano como atividade cultural fundamental (em oposição ao fluxo de mão única do filme ou do livro), a Internet nos pede para reconsiderar o próprio paradigma de um objeto estético. Pode a comunicação entre usuários ser transformada em tópico de uma estética?⁶ A centralidade desta questão para a prática social é óbvia: a obra presumida em um modelo dialógico do *prosumer*, buscando impacto no mundo real, precisa assumir a representação ou a forma de um objeto para ser reconhecida como arte?

A questão de Manovich também assombra práticas mais tradicionais da escultura. O recente domínio da *assemblage* e da “desmonumentalidade” [*unmonumentality*] na feitura do objeto tem sido descrito produtivamente por Hal Foster como escultura “precária” (no trabalho de Isa Genzken e outros), apesar da tendência se manifestar mais frequentemente como estratégia retrô, como visto nas complicadas colagens e tapeçarias da recente Bienal do Whitney. As duas interações sugerem algumas das pressões que os atuais regimes de tecnologia e comunicação puseram no objeto, que se torna cada vez mais frágil e provisório, como se para declarar a subjetividade (e as propriedades tácteis) contra a superfície da tela impermeável e invencível. Além disso, se o trabalho de Genzken exemplifica um modelo mais antigo de *bricolage*, no qual elementos encontrados são tratados como material bruto cujas histórias são incidentais, a estratégia predominante desde 1990 tem sido manter a integridade cultural do artefato reutilizado - para invocar e manter a sua história, conotações e humores. Livros, performances, filmes, e objetos de desenho modernista são incorporados em novas obras de arte e reutilizados com diferentes propósitos. Pense nas estantes com quinquilharias cuidadosamente organizadas de Carol Bove ou Rashid Johnson, ou

⁵ Assim com a arte performática, a prática social depende cada vez mais da produção e documentação em e-mail e fotografia digital.

⁶ Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 2001), 163–64. Nas palavras do ativista e professor de direito, Lawrence Lessing, não vivemos mais em uma cultura “Apenas Leia”, mas em uma cultura “Leia/Escreva”.

nas cópias dos quadros da artista polonesa Zofia Stryjeńska (1891–1976) feitas por Paulina Ołowska. Essa tendência se manifesta também em outras disciplinas: a poesia, o teatro e a dança decretaram suas próprias formas de reutilização em sincronia com as artes visuais, desde Gatz, peça de oito horas do grupo Elevator Repair Service (que utiliza *The great Gatsby*, de F. Scott Fitzgerald); dos poemas de Rob Fitterman (reaproveitando tweets anônimos e críticas do Yelp); até as reperformances do trabalho da coreógrafa modernista Martha Graham, feitas por Richard Move.

Estas formas de reutilização se diferem da arte de apropriação dos anos 1980, quando artistas se apoderavam das imagens da história da arte (Sherrie Levine) ou da publicidade (Richard Prince) com uma visão questionadora da autoria e da originalidade, enquanto chamavam a atenção, mais uma vez, para a condição da imagem na era da reprodutibilidade técnica. Na era digital, um conjunto diferente de preocupações prevalece. O ato de reutilização se alinha a procedimentos de reformatação e transcodificação - a perpétua modulação de arquivos preexistentes. Ante os recursos infinitos da Internet, a seleção emergiu como uma operação chave: Nós construímos novos arquivos a partir de componentes existentes, ao invés de criá-los a partir dos primeiros traços. Artistas cujos trabalhos giram em torno da escolha dos objetos a serem exibidos (Bove, Johnson) ou que reutilizam trabalhos anteriores (Ołowska com Stryjeńska, Simon Starling com Henry Moore, Ryan Gander com Mondrian) estão pondo em primeiro plano a importância das estratégias de seleção, mesmo quando o resultado é decisivamente analógico. Questões de originalidade e autoria não são mais o ponto; ao contrário, a ênfase é na recontextualização significativa de artefatos existentes.

Qualquer consideração sobre esse movimento de reunir, reconfigurar, justapor e exibir leva rapidamente à influente teoria do impulso de arquivo de Foster. Para ele, o termo denota a arte que afirma “uma exploração idiossincrática das figuras, objetos, e eventos particulares na arte moderna, filosofia e história”.⁷ Os arquivos dos artistas são fragmentários e materiais, escreve Foster, chamando a atenção para a “interpretação humana” mais do que para o “reprocessamento maquínico”; aqui, ele claramente traça uma linha divisória entre o subjetivo e o tecnológico.⁸ Os artistas tanto recorrem aos arquivos como os produzem, exibindo uma vontade paranóica de conectar o que não pode ser conectado.⁹ Os exemplos de Foster são Dean, Sam Durant, e Hirschhorn, mas podemos considerar também Kader Attia, Zoe Leonard ou Akram Zaatari. Frequentemente rejeitando taxonomias estabelecidas como um princípio de organização sistemático para os seus trabalhos, esses artistas adotam fundamentos subjetivos ou sistemas arbitrários. Apresentadas como coleções cuidadosamente exibidas, suas instalações contradizem a possibilidade de que qualquer pessoa com computador pessoal se tornou, de fato, um arquivista, armazenando e classificando centenas de documentos, imagens e arquivos de música. (Comumente sinto como se eu ouvisse menos música do que organizasse minha coleção do iTunes - baixando novas aquisições, categorizando-as e apagando faixas que não quero mais). Comparando estas formas endêmicas de agregação com as combinações físicas de coisas efêmeras e objetos, estamos outra vez de volta à aura rarefeita das indexações e às questões de oferta e procura.

Os artistas selecionam e agregam não apenas na produção de trabalhos individuais, mas também em exposições nas quais são curadores. Nos anos 1990, esta prática estava sintonizada reflexivamente ao contexto institucional (Fred Wilson, Mark Dion),

⁷ Hal Foster, “An Archival Impulse,” October 110 (Autumn 2004).

⁸ Ibid., 5.

⁹ Ibid., 21.

mas, na década passada, ela tomou uma forma mais automatista, subordinando conexões legíveis ou didáticas entre os trabalhos ao imperativo da sensibilidade individual, como por exemplo em *The russian Linesman* (2009), de Mark Wallinger; *Rebus* (2009), de Vik Muniz; ou o fenomenalmente popular *The tomb of the unknown craftsman* (2011), de Grayson Perry. An aside, de Tacita Dean, é um caso exemplar, como ela detalha no catálogo da exibição de 2005, no London's Camden Arts Centre: trabalhos de Lothar Baumgarten, Paul Nash e Gerhard Richter, entre outros, foram selecionados na base do acaso, da anedota e da coincidência. De uma perspectiva do século XX, esta é a lógica da deriva. De uma perspectiva do século XXI, este é o ato de surfar: a busca pelas conexões improvisadas e subjetivas pela via das associações livres e aleatórias da navegação na Web. Nos anos 1960, este tipo de deriva era entendida como um êxodo da lógica imposta pelo planejamento da cidade pós-guerra; hoje em dia, a deriva é a lógica do nosso campo social dominante, a Internet.

Um efeito colateral significativo da era da informação é que a pesquisa é mais fácil do que nunca. À medida em que o arquivo digital cresce exponencialmente – em determinado momento o Google estava arquivando um montante de 300 livros por dia o fenômeno da arte voltada para a pesquisa prolifera. Diferentemente das gerações anteriores de artistas-pesquisadores (como Dan Graham, Hans Haacke, e Martha Rosler), que trataram de examinar as condições sociais, políticas e econômicas dos seus momentos presentes, a arte contemporânea baseada na pesquisa (Andrea Geyer, Asier Mendizabal, Henrik Olesen) exibe uma preocupação óbvia com o passado, revisitando histórias marginais ou pensadores negligenciados. Alguns artistas chegam a tratar como indispensáveis o uso de metodologias laboriosas e “non-Google”. Considere-se *Material for a film*, de Emily Jacir (2004–2007), uma investigação sobre a vida do poeta Wael Zuaiter, o primeiro de muitos artistas e intelectuais palestinos assassinados pelos agentes israelenses nos anos 70. O trabalho tenta reconstruir o máximo de informações possíveis sobre a vida de Zuaiter, juntando objetos que lhes pertenciam ou que eram importantes para ele (livros, cartões postais, filmes, gravações), e os esforços de Jacir para localizar esses objetos são narrados como um diário em textos na parede. A apresentação da arte baseada na pesquisa e nas instalações baseadas no arquivo está tipicamente se empenhando para conferir aura e valor a objetos físicos cuidadosamente selecionados: Além disso, esses objetos continuam fixos e estáticos ao invés de serem adaptáveis pelos usuários. Tais trabalhos reafirmam o compromisso paradoxal forjado pela arte contemporânea quando confrontada com as novas mídias: a infinita variabilidade e a modulação da imagem digital é contradita pela imposição de uma edição “limitada” e uma estética da preciosa unicidade (impressões em tom sépia, vitrines, caixas de arquivos efêmeros etc.).

Reconhecidas ou não, as possibilidades da pesquisa proporcionadas pela Internet se fizeram sentir também em outros aspectos da arte contemporânea. No começo dos anos 1970, Susan Hiller acumulou uma série de 305 cartões postais encontrados por ela em cidades do litoral britânico, *Dedicated to the unknown artists* (1972–76). Cada cartão postal é legendado com ROUGH SEA e retrata o mesmo tema – um oceano turbulento e sombrio invadindo estruturas humanas. Três décadas depois, Zoe Leonard exibiu mais de 4 mil cartões postais das Cataratas do Niágara, agrupadas por tipo, traçando a transformação dessa maravilha natural em destino turístico entre 1900 e 1950 (*You see I am here after all*, 2008). Os cartões postais, conseguidos em grande parte pelo eBay, atestam as possibilidades das buscas pela Internet. Mas o nosso consumo deste trabalho, por sua vez, reflete a mudança dos padrões da percepção contemporânea. É impossível observar todos os 4 mil cartões postais, então nossos ol-

hos exploram apenas a superfície, com o mesmos movimentos rápidos com os quais procuramos notícias e artigos em nossos celulares. O poeta e fundador do UbuWeb, Kenneth Goldsmith se refere ao equivalente literário deste tipo de trabalho como “a nova ilegibilidade”. Livros como o seu *Day* (2003), uma redigitação de uma edição diária do *New York Times*, que convida a amostragens aleatórias ao invés de uma leitura linear. Quando estamos online, ele escreve, “*analisamos* o texto - um processo binário de classificação da linguagem - mais do que o *lemos* para compreender toda a informação que passa diante dos nossos olhos”.¹⁰ Atualmente, muitas exposições (feita por curadores mais do que por artistas) têm esse novo modelo de ilegibilidade como condição espectral. Documenta 11 (2002) foi significativa em muitos aspectos, principalmente em sua inauguração de uma tendência a incluir mais obras do que o espectador pudesse ver - neste caso, 600 horas de filme e vídeo. Não nos perguntamos mais quão grande é uma exposição, mas quanto tempo ela dura: uma pequena galeria pode conter dias de arte. O resultado é que nós filtramos e tocamos, copiamos e avançamos.

O meu ponto é o de que a arte contemporânea *mainstream* ao mesmo tempo repudia e depende da revolução digital, mesmo - e especialmente - quando esta arte renuncia a falar abertamente sobre as condições de vida dentro e através das novas mídias. Mas por que a arte contemporânea é tão relutante em descrever a nossa experiência de vida digitalizada? Afinal, a fotografia e o filme foram abraçados rápida e incondicionalmente nos anos 1920, assim como foi o vídeo no final dos anos 1960 e 70. Estes formatos, no entanto, eram baseados na imagem, e sua relevância e desafio às artes visuais eram autoevidentes. O digital, ao contrário, é código, inerentemente alheio à percepção humana. Ele é, em sua base, um modelo linguístico. Converta qualquer arquivo .jpg para .txt e você encontrará seus ingredientes: uma receita ilegível de números e letras sem significado para o usuário regular. Há um medo subjacente à rejeição das novas mídias pelas artes visuais? Diante da infinita multiplicidade de arquivos digitais, a unicidade do objeto artístico precisa ser reafirmada perante sua disseminação incontrolável e infinita pelo Instagram, Facebook, Tumblr etc. Se você pega emprestado um DVD de um artista em uma galeria, ele geralmente vem em um pedaço de papel, com a cópia de visualização marcada no rótulo; quando um colecionador compra o mesmo DVD em uma edição limitada, ele ou ela recebe uma embalagem feita cuidadosamente, assinada e numerada pelo artista.

Ironicamente, Goldsmith se refere à arte contemporânea dos anos 80 como um modelo para a poesia quando ele promove a sua teoria da “escrita não-criativa” [*uncreative writing*], citando a história da arte do século XX como uma crônica de ladrões e roubos, de Duchamp a Warhol e Levine. Na realidade, o assalto da arte visual à originalidade não vai tão longe. Ela é sempre ancorada pelo respeito à propriedade intelectual e à autoria devidamente atribuída. (Warhol e Levine são celebridades e suas situações de mercado são ferozmente protegidas por suas galerias)¹¹ Ao contrário do mundo da poesia, onde o fluxo do capital é mais escasso e onde os trabalhos podem circular livre e virtualmente na Web, as artes visuais estão em uma dupla ligação com a propriedade intelectual e as ameaças físicas de colocar em risco sua própria relevância nas décadas por vir. Daqui a 100 anos, terão as artes visuais o mesmo destino do teatro na era do cinema?

¹⁰ Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing* (New York: Columbia University Press, 2011), 158. Sua formulação joga com e parte das atuais teorias de escaneamento e da visão descontínua [saccadic vision]. Os precedentes para este trabalho são literários e artísticos: *The Making of Americans* (1925), de Gertrude Stein e *One Million Years* (1969), de On Kawara.

¹¹ Quando operações de copiar-e-colar são transferidas para a literatura, como Goldsmith e muitos colegas estão fazendo, as questões são um tanto diferentes, uma vez que a economia da literatura é muito menor e mais fraca e não tem um “original” sobre o qual falar.

Goldsmith assinala que a base linguística da era digital tem consequências para a literatura que são tão potencialmente demolidoras e vitalizantes quanto a chegada da reprodutibilidade técnica foi para as artes visuais. “Com o surgimento da Web, a escrita conheceu a sua fotografia”¹². Isso quer dizer que dois dos trabalhos que citei anteriormente, o de Trecartin e o de Stark, tornam a linguagem central para as suas estéticas. É possível que a literatura, em particular o tipo de poesia defendida por Goldsmith como *escrita não-criativa*, deva estar agora com o bastão da vanguarda, achando maneiras de transmitir a experiência de modos adequados para as nossas novas circunstâncias tecnológicas. No entanto, as soluções hibridizadas que as artes visuais estão buscando atualmente - analógica na aparência, digital na estrutura- parecem sempre inclinadas em direção à primeira, favorecidas assim pelo mercado. Se o digital significa alguma coisa para as artes visuais, é a necessidade de refletir essa orientação e de questionar as suas suposições mais preciosas. De modo mais utópico, a revolução digital abre uma nova realidade de cultura coletiva desmaterializada, sem autoria e invendável; Na pior das hipóteses, ela aponta para a iminente obsolescência das artes visuais em si.

Estudo de mídia - Dave McKenzie

Um aluno da minha classe de performance na universidade do Noroeste fez uma pequena apresentação sobre o trabalho de Bruce Nauman. Suas investigações o levaram ao vídeo de Alison Shernick *James Franco as Bruce Nauman*, 2010, no qual o ator James Franco performa, ou reperforma, *Art Make-Up No.1* (1967), de Nauman. Antes de começar sua apresentação, ele perguntou à classe que vídeo eles gostariam de ver primeiro: o de Nauman ou o de Franco. A maioria da classe preferiu ver o de Franco.

Eles o escolheram porque ele é... popular. Ele também é digital, e sua apresentação através de múltiplos formatos não é apenas aceitável socialmente, mas fácil de processar (mecanicamente ou de modo palatável). Claramente, a relação dos estudantes com Franco tem tudo a ver com a sua aparição na televisão, filmes e na Internet. Sua imagem já está essencialmente em sindicância. Ainda assim, não se trata de Franco ou Nauman. Mas sim sobre escolher e sobre tentar se desvencilhar da ideologia - ou mesmo do algarítimo - por detrás da uma escolha.

Ou, talvez, trate-se de uma viagem a um museu. Lá, um guarda é conhecido por apontar, sussurrar e mesmo anunciar: “Sabe, você pode andar sobre aquilo”. “Aquilo” é uma peça de Carl Andre. Já estive com esses trabalhos algumas vezes, mas não ando sobre eles. Estar apta a fazer algo e desejar fazê-lo são coisas bem diferentes. Alguns visitantes pisam em volta do trabalho, outros pisam sobre ele. Os que andam sobre ele o fazem de maneira específica. Seus passos parecem dizer: “Veja o que posso fazer!” E se eu posso fazer, você também pode.”

A habilidade de fazer algo, de participar de algo ou mesmo de acessar algo deveria ser criticada pelo reconhecimento dos desejos e necessidades de cada um e pela imaginação dos resultados que podem ser conseguidos. Na medida em que as tecnologias continuam a mudar, torna-se cada vez mais importante tomar uma posição - não apenas escolhendo, mas avaliando e reavaliando.

Estudo de mídia - Mark Dion

Desde o final dos anos 1980, estou comprometida com uma metodologia na qual a

¹² Goldsmith, *Uncreative Writing*, 14.

forma e o conteúdo do que eu produzo são determinados pelas condições do lugar. Diversos fatores que variam desde a história social do lugar até o *zeitgeist* atual, o orçamento do projeto e o nível de habilidade das pessoas assistentes, tudo tem um impacto. Frequentemente, as questões às quais me direciono requerem certo conhecimento de base, e então, por vezes, necessito estabelecer um protocolo para prover os espectadores de informações históricas e biográficas sobre o meu assunto, pode ser um texto, um livro, ou mesmo um guia do museu. Quando eu priorizo a instalação física do meu trabalho e sinto que a melhor maneira de experimentá-lo é dividindo o tempo e o espaço com ele - estar em uma sala rodeada por ele, ser afetada por sua escala - eu também me preocupo profundamente com os materiais impressos que produzo, e trabalho com alguns grandes autores, designers e publicitários. Gosto que haja um toque meu em cada aspecto do processo e estou particularmente orgulhosa de livros como *Travels of William Bartram - Reconsidered*, *The marvelous museum* e *Oceonomania*. Então, ao mesmo tempo em que estou interessada em comunicação, estas transmissões tendem a tomar uma forma concreta e analógica. Devo confessar que eu ainda tenho que desenvolver uma abordagem virtual ou digital. Nem mesmo tenho um website. Provavelmente, isso está relacionado com o meu profundo interesse pela cultura material: sou basicamente uma colecionadora de coisas e creio que juntar dados digitais não sacia a minha vontade de colecionar. Em todo caso, recentemente comecei a trabalhar com o estudioso da Renascença Earle Heavens e o editor Michael Mack, que vive em Londres, em um projeto de um e-book, então é totalmente possível que a minha perspectiva sobre o mundo digital mude em breve.