

Arte digital e museus: encontros, desencontros e projectos à margem

Helena Barranha^{1,2}



Figura 1 - Jacob Remin, Could Computing, 2016. DIAS - Digital Interactive Art Space, Vallensbæk, Dinamarca. Foto: Helena Barranha, 2016

A relação entre as tecnologias digitais e os museus, no contexto Pós-Internet, tornou-se um tópico recorrente. Ao longo dos últimos anos, multiplicaram-se os encontros, as publicações e os projectos curatoriais, designadamente no campo da digitalização de colecções de arte, tendo em vista a sua divulgação em plataformas de acesso aberto. No entanto, as obras de arte digital intrinsecamente imateriais permanecem ainda, com frequência, à margem destas dinâmicas institucionais o que suscita, desde logo, duas questões: por um lado, estarão os museus de arte contemporânea a integrar estas novas tipologias artísticas nos seus acervos? E, por outro, terá o investimento na digitalização de obras existentes em suportes

físicos (nomeadamente pintura) um paralelo na promoção de projectos *web-specific*?

Tal como, em 1940, Ad Reinhardt colocava a questão “How Modern is the Museum of Modern Art?”, podemos hoje perguntar até que ponto o digital está patente nos museus, em particular naqueles que se dirigem à produção artística da actualidade³. Seria, contudo, redutor debater o problema apenas em torno das colecções e das exposições aí apresentadas. Com efeito, o tema da arte digital tem sido também abordado em termos da definição de novos programas museológicos e da criação de espaços especificamente consagrados aos novos media. Na transição entre os séculos XX e XXI, a arte digital e em rede constituiu mesmo um importante campo de experimentação museográfica, tanto através da concepção de espaços expositivos puramente virtuais como do desenho de novos edifícios. Surgiram assim, um pouco por todo o mundo, projectos representativos da procura de modelos institucionais e espaciais consentâneos com os desafios tecnológicos do momento. Entre os exemplos mais relevantes desse período, marcado por uma visão tendencialmente optimista da revolução cultural desencadeada pela Internet, destacam-se a Gallery 9, um projecto online do Walker Art Center (1997-2003)⁴ e o Gugge-

¹ Professora Auxiliar no Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa e Investigadora do Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa. E-mail: helenabarranha@tecnico.ulisboa.pt

nheim Virtual Museum, projectado pelo atelier Asymptote Architecture (1999-2002).

Decorrido algum tempo sobre estas experiências, constata-se que, por circunstâncias diversas, a sua existência foi efémera ou nunca chegou verdadeiramente a concretizar-se, sobretudo quando se tratava da construção de novos edifícios, como sucedia com o projecto de Rem Koolhaas para o ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie, em Karlsruhe (1989-1991) ou com a proposta de Diller Scofidio + Renfro para o Eyebeam Museum of Art and Technology, em Nova Iorque (2001-2004)⁵. O carácter algo utópico destes projectos, bem como o ritmo acelerado a que as tecnologias da informação evoluem e se tornam obsoletas, parece tê-los condenado um registo histórico antecipado, à margem da realidade museológica da arte contemporânea. Contudo, e curiosamente, a sua influência no plano teórico e conceptual ainda persiste.

Neste cenário, importa perguntar quais são, afinal, os espaços privilegiados para a difusão da arte digital. À escala internacional, salientam-se alguns centros de referência, fundados com base em programas de cruzamento entre a arte e as novas tecnologias, como o Ars Electronica, em Linz⁶. Paralelamente, alguns dos principais museus e centros de arte contemporânea, na Europa e nos Estados Unidos, têm promovido projectos interessantes nesta área, embora muitas vezes correspondam a iniciativas pontuais ou com uma continuidade limitada. Em Portugal, existe também a expectativa de que o MAAT – Museu de Arte, Arquitectura e Tecnologia, inaugurado em 2016, em Lisboa, desenvolva uma linha de actividades com esse foco⁷. Para além da programação museológica, salientam-se eventos realizados

numa base anual ou plurianual, em diferentes países, nomeadamente, prémios e festivais de novos media, alguns dos quais com grande relevância nos circuitos especializados e visibilidade na comunicação social.

Mas é porventura numa outra escala, menos mediática, que se situam algumas das propostas mais inovadoras. O DIAS - Digital Interactive Art Space, em Vallensbæk, nos arredores de Copenhaga, apresenta-se como uma alternativa aos espaços expositivos convencionais. Instalado numa estação de comboios que se encontra em pleno funcionamento, este centro de arte recontextualiza a relação entre a arte digital, os observadores e o espaço construído, utilizando a tecnologia como recurso e como ponto de partida para pensar novos sistemas de criação e fruição artística⁸.

Ao analisar estes diferentes projectos, verifica-se que, independentemente da sua duração ou do seu protagonismo no panorama museológico, têm contribuído para abrir novas perspectivas sobre o digital na cultura contemporânea. Tal como em épocas passadas, a história das práticas artísticas mais recentes faz-se, em grande medida, fora ou ao lado da estabilidade das narrativas institucionais prevaletentes. Através de encontros, desencontros e projectos à margem.

Notas

- ² Helena Barranha formou-se em Arquitectura (FA-UTL, 1995), tem Mestrado em Gestão do Património Cultural (UALg, 2001) e Doutoramento em Arquitectura, com dissertação sobre Museus de Arte Contemporânea em Portugal (FAUP, 2008). É Professora Auxiliar no Instituto

Superior Técnico – Universidade de Lisboa e Professora Convidada na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa, onde lecciona Arquitectura de Museus e Museografia. É também Investigadora do Instituto de História da Arte, FCSH/NOVA, onde integra o grupo Museum Studies. Foi Directora do Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado, em Lisboa, de 2009 a 2012, e coordenadora do projecto unplace (<http://unplace.org/>), entre 2014 e 2015. A sua actividade profissional e de investigação centra-se no património arquitectónico, nos museus de arte contemporânea e nas exposições de arte digital, temas sobre os quais tem realizado vários estudos e publicações, tanto em Portugal como noutros países. É membro da Associação Acesso Cultura, da Europeiaana Network Association e do ICOM-Portugal.

- ³ Esta questão foi objecto de um trabalho realizado, em 2015, no âmbito do projecto unplace - Um Museu sem Lugar: Museografia Intangível e Exposições Virtuais. Ver: BARRANHA, Helena; MARTINS, Susana S.; MONTEIRO, Rita Xavier; PEREIRA, Raquel – “How digital is the digital art museum?” [Poster] in DIRIM, Hande Altay - *Urban Identity, Space Studies and Contemporary Arts CONTEMPART '15* / Contemporary Art Conference. Istanbul: DAKAM - Eastern Mediterranean Academic Research Centre, 2015, ISBN: 978-605-9207-00-3, pp. 59-60. Disponível em: http://unplace.org/sites/default/files/How_digital_Istanbul_poster.pdf
- ⁴ Embora o projecto já não esteja activo, é ainda possível aceder à Gallery 9 do Walker Art Center, através do website: <http://gallery9.walkerart.org/>
- ⁵ A este respeito, ver: BARRANHA, Helena – “Between the Virtual and a Hard Place: The Dilemma of Digital Art Museums” in BOWEN, Jonathan P.; DIPROSE, Graham; LAMBERT, Nick (eds.) *EVA London 2016 - Electronic Visualisation and the Arts*. London: Computer Arts Society, London: BCS Learning & Development/The Chartered Institute for IT, 2016, pp. 229-236. DOI: <http://dx.doi.org/10.14236/ewic/EVA2016.45>
- ⁶ Ver: *Ars Electronica*, <https://www.aec.at/news/en/>
- ⁷ Ver: MAAT - *Museu de Arte, Arquitectura e Tecnologia*, <https://www.maat.pt/pt>. A Conferência Internacional *Post-Internet Cities*, realizada no MAAT, em 26 de Maio de 2017, em paralelo com a exposição *Utopia/Distopia*, é bem representativa de como a programação do museu pode promover uma reflexão crítica sobre o impacto das tecnologias digitais na cultura e na sociedade contemporânea. Ver: <http://post-internetcities.weebly.com/>.
- ⁸ Ver: DIAS - Digital Interactive Art Space, <https://www.diaskunsthal.dk/new-index>