

DO ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO AO SIMULADOR DE VISITAS: *GOOGLE ART PROJECT*

(Modalidade de trabalho: Apresentação oral)

Resumo expandido

Um dos paradigmas levantados com o alvorecer da arte contemporânea é a concepção do que deve ser considerada obra de arte ou objeto artístico. Diante uma perspectiva teórica- já superada- da História da Arte podemos considerar como objeto artístico ou obra artística toda aquela produção estética com fins reflexivos ou não expostos em um museu (CAUQUELIN, 2008, p. 64).

O questionamento central desse texto será justamente a concepção de museu, espaço de exposição e arte extramuseológica. Como a relação com essas modalidades definem se arte é pública ou para o público (DANTO, 2006, p. 202-203). Tentaremos discutir e trazer à tona os processos de formação do museu de arte moderna e contemporânea, desde sua utilidade como registro documental da história ou ainda como divulgador de novas tendências que surgem, um dos pontos altos desse texto trará uma análise minuciosa sobre os lugares de exposição.

Dentre tais espaços o mais interessante com certeza é o museu *on-line*, que disponibiliza bancos de imagens com suas obras. A iniciativa do *Google Art Project* em simular o acesso do internauta às principais instituições museais do mundo, são algumas das possibilidades de interação com os espaços de exposição que só foram possíveis de ocorrer graças ao advento da *internet* e sua constante contribuição para a organização espacial do mundo globalizado (CASTELLS; CARDOSO, 2005, p.13).

Com a *internet* os tais museus virtuais- ainda raros- podem armazenar inúmeras obras sem ocupar sequer um espaço físico concreto, a digitalização da fotografia e os *bits* de memória de um servidor são suficientemente capazes de guardar milhares de produções artísticas, sobretudo as da chamada *Arte digital* (KING, 2011, p, 548).

A arte digital, em contrapartida trouxe muitas possibilidades para o artista, tanto de criação quanto de divulgação de novos materiais a serem aproveitados no ato artístico, veremos no decorrer do texto como a possibilidade de digitalização das imagens tanto paradas (fotografias) quanto as em movimento (vídeo) influenciaram na emergência de uma tomada de posição por parte dos artistas e instituições (CANCLINI, 2008, p. 36).

Outra questão importante para pensar a interatividade dos museus é a vida útil de alguns materiais usados na produção artística atual, em muitos casos como em Bienais e eventos do gênero, quando se pensa em ocupar o espaço de exposição com instalações e esculturas de materiais não convencionais¹, a transitoriedade e temporalidade das exposições exigem a dispensa do lixo produzido pela inutilidade das mesmas obras fora de seu contexto, a obra só existe naquele momento.

Muito do que estou tentando dizer sobre as iniciativas dos museus, aplicações de materiais e ocupação de espaços têm relevante relação com o contexto atual vivenciado por

¹ Do tipo aquelas produzidas com materiais recicláveis.

grande parte da sociedade contemporânea. A globalização, o conceito de sociedade em rede e as novas concepções de arte, obra e objeto artístico, o valor e principalmente a concepção de espectador da arte também são responsáveis pelas mudanças no espaço de exposição.