

A CURADORIA NO CONTEXTO TECNOLÓGICO. *DA AÇÃO À OPERAÇÃO, DO CURADOR À MÁQUINA*

CONSTANÇA BABO

UNIVERSIDADE LUSÓFONA, PORTO, PORTUGAL

Constança Babo é doutorada em Arte dos Media e Comunicação pela Universidade Lusófona, mestre em Teoria e Crítica de Arte, pela FBAUP, e licenciada em Fotografia, pela ESAP. Colaborou enquanto research fellow no projeto BEYOND MATTER, no ZKM, e investigadora no projeto MODINA, na Tallinn University. É crítica de arte, membro da AICA e escreve para o Ípsilon. ORCID: 0000-0002-5721-1875

constanca.babo@ulusofona.pt

Resumo

Nos seus mais diversos contextos e esferas, o tempo presente encontra-se, em grande medida, definido pelo espaço digital, sendo que o termo “operação” tornou-se central, inclusivamente no campo artístico. Neste último, a arte dos novos *media* inaugurou problemáticas ao nível da definição do objeto artístico e da sua exposição, uma vez que escapa a categorias da estética e propõe inéditas dinâmicas de conectividade, exigindo novos modelos expositivos. Como consequência, desafiam-se a autonomia da curadoria e o controlo do curador.

Em contrapartida, as tecnologias digitais fornecem novas possibilidades para a conceção de exposições, mediante diferentes sistemas operativos e automáticos, tais como a inteligência artificial. Verifica-se, então, que os processos tecnológicos constituem ferramentas para a autonomização do curador, dos modelos e poderes institucionais. Propicia-se, também, a emergência de uma curadoria mais plural e ativa em diversas dimensões e espaços, com cada vez mais intervenientes, que aproxima a prática curatorial às lógicas da própria arte contemporânea e às dinâmicas do digital.

A partir desta problemática que se ergue em paradoxo, propõe-se analisar as transformações exercidas pelo digital no campo artístico, sobretudo no expositivo, de que modo elas se revertem quer em desafios, quer em soluções e, por fim, quais os seus efeitos na autonomia da curadoria.

Palavras-chave: *Curadoria, novos media, tecnologia, autonomia.*

Abstract

In its most diverse contexts and spheres, the present time is, to a large extent, defined by digital space, with the term “operation” having become central, including in the artistic field. In this latter, new media art has inaugurated problems at the level of the definition of the artistic object and its exhibition, since it escapes categories of aesthetics and proposes unprecedented dynamics of connectivity, demanding new exhibition models. Consequently, the autonomy of curatorship and the curator’s control are challenged.

On the other hand, digital technologies provide new possibilities for the conception of exhibitions, through different operative and automatic systems, such as artificial intelligence. It is then observed that technological processes constitute tools for the autonomization of the curator, of institutional models and powers. This also fosters the emergence of a more plural and active curatorship in various dimensions and spaces, with an increasing number of participants, which brings curatorial practice closer to the logics of contemporary art itself and to the dynamics of the digital.

Based on this problem, which arises as a paradox, it is proposed to analyze the transformations exerted by the digital in the artistic field, especially in the exhibition field, how they translate into both challenges and solutions, and, finally, what their effects are on the autonomy of curatorship.

Keywords: *Curatorship, new media, technology, autonomy.*

Novos *media* e arte: as problemáticas do digital no campo artístico.

Hoje, vivemos em rede, numa composição de algoritmos, processadores, armazenamentos e sensores, com máquinas que, constantemente, medem, armazenam, circulam e operam. Esta realidade estende-se, inclusivamente, ao campo artístico, sendo tão transformadora nele quanto nas demais esferas que compõem o mundo. E embora as tecnologias tenham demorado largos anos a afirmar-se enquanto meios de criação artística, para além da sua inicial utilização enquanto ferramentas de apoio para os museus e as demais instituições culturais, encontram-se, agora, afirmadas. A automatização revela-se uma atrativa possibilidade para a conceção e a produção artísticas e desenvolvem-se programas que “criam” obras de arte, seguindo-se a inúmeros outros de manipulação de imagens, softwares de realidade virtual, etc.

A presente análise prende-se menos no que se desenvolve no campo da criação artística e mais no que essas novas possibilidades significam para a prática da curadoria, ou seja, para a conceção e a execução das exposições. A importância desta questão justifica-se, por um lado, porque a curadoria de exposições é determinante no funcionamento de toda a esfera da arte, sendo por meio dela que as obras se apresentam ao espectador, especialmente em contextos institucionais. Por outro lado, porque se entende ser no espaço expositivo que se testemunham com maior evidência os efeitos das obras de arte dos novos *media*,¹ desde logo porque as obras de arte são constituídas por processos tecnológicos digitais que se

encontram ora “on”, ora “off”, geralmente sendo somente ativadas no contexto da sua exposição.

Parte-se do reconhecimento que os novos *media* têm vindo a interferir profundamente no contexto institucional, museológico e galerístico. Desde logo, atribui-se esta ocorrência ao facto de que as materialidades e objetualidades tecnológicas digitais não se enquadram nos modelos expositivos padrão, previamente instituídos, que se caracterizam enquanto austeros e fixos. Pelo contrário, os novos *media* reclamam novos espaços expositivos, expandidos, múltiplos, flexíveis e híbridos. Problematizam e reconfiguram a exposição, a qual passa a distribuir-se no tempo e no espaço, transitando entre o físico e o digital, o museu e a internet. Ao mesmo tempo, a galeria afirma-se enquanto elemento estético, isto é, como unidade singular que não depende do museu ou da instituição na qual se situa, sendo passível de manipular, mover e adaptar de acordo com as particularidades dos objetos. A exposição é proposta como fenómeno spatiotemporal, temporário e relativo a cada espectador.

Os novos *media* erguem um amplo e inédito campo de problemáticas e possibilidades. Questionam e rejeitam modelos estéticos, nomeadamente os quadros de representação e os princípios e critérios das teorias e da crítica da arte, e exercem uma rutura com os esquemas do pensamento artístico, antigos, clássicos e modernos, inaugurando uma nova era na arte e na relação desta com o tecnológico. Consistem em novas configurações do espaço, do tempo e do corpo, desestabilizando padrões e alterando as condições da experiência.

¹ O conceito de “arte dos novos *media*” constitui objeto de discussão ao longo do tempo, principalmente devido à vasta abrangência do campo e à sua contínua expansão, alinhada com os próprios desenvolvimentos tecnológicos. De um modo geral, “arte dos novos *media*” engloba o que é conhecido como arte de computação, multimédia e ciberarte, entre outras formas de arte criadas, armazenadas e distribuídas através de tecnologias digitais. A ambiguidade do conceito de “novos *media*” foi também prolongada pela implementação de diferentes nomenclaturas tais como arte e tecnologia, arte/ciência, arte de computação, arte eletrónica, *media* digitais, *intermedia*, multimédia, *media* tácticos, *media* emergentes, arte imersiva e arte interativa. Por exemplo, “arte digital”, ou o seu equivalente francês, “art numérique”, cunhado por teóricos como Edmond Couchot, refere-se ao que é produzido a partir de meios digitais, incluindo a internet ou o computador, e “net art” não se refere apenas a obras cujo meio é, de facto, a internet, sendo frequentemente aplicado a tudo o que é exibido online.

As novas tecnologias desenvolvem alternativas inovadoras de criação de realidades, desde a realidade aumentada, à estendida e à mista; esta última que permite a sobreposição, de forma dinâmica e interativa, de elementos digitais no mundo real. Comumente, todas as vertentes de “realidades” são geradas em computador, máquina que permite construir mundos alternativos e objetos providos de inteligência artificial. Surgem obras complexas que intersejam o digital, a bio e a nanotecnologia, novas formas de inteligência, interfaces e máquinas, ou a bio-art, que envolvem tecidos e organismos vivos e bactérias, biotecnologia e engenharia genética, para os quais se requer tecnologias tais como mecanismos de busca ou abordagens colaborativas baseadas em interações homem-máquina (Bönisch, 2021, p. 136). São processos complexos e de difícil concretização, que englobam diversos campos práticos, técnicos e disciplinares. Lev Manovich (2013) trata estes novos objetos enquanto novas “espécies”, situando-os num quadro próprio da biologia, dos seres vivos e do evolucionismo.

Com efeito, como identificara Donna Haraway, já em 1985, desde o final do séc. XX que as máquinas tornam ambíguas as diferenças entre o natural e o artificial, entre outras oposições que estabelecem a distinção entre os organismos vivos e as máquinas (1985, p. 69). Como refere, não há objetos, espaços ou corpos que sejam sagrados neles mesmos, pois qualquer um pode ser objeto de dispersão e fragmentação, ou de cruzamento com um outro, mediante determinados padrões e códigos (Haraway, 1985, p.82). São, assim, problematizadas várias dicotomias, sobretudo mente e corpo, animal e humano, homem e mulher, natureza e cultura, público e privado, coletor e colecionador, sujeito e objeto, etc.

Não obstante, prevalece a impossibilidade de atribuir uma identidade antropomórfica às novas formas objetuais e de avaliá-las mediante características humanas. Como esclarece Bragança de Miranda (2007, p. 39), embora os objetos técnicos sejam produtos da «inventividade» humana, a «técnica

escapa a qualquer determinação antropológica», sendo que não se trata somente de construção humana. As bases ontológicas e epistemológicas modernas, bem como o individualismo, o nacionalismo e as lógicas do capitalismo, não abarcam, enquadram ou resolvem os novos objetos. Sendo estes transitórios e transcendentais, escapam à intersubjetividade, própria do campo antropocêntrico.

Acrescentam-se as várias dinâmicas e potências dos novos *media*, tais como o seu caráter relacional, quer com os seus pares, quer com aqueles com os quais se intersejam e colidem, inclusivamente o próprio espaço, o que os afasta de um caráter meramente objetual. Os novos *media* exibem-se em interobjetualidades, ou numa espécie de não-objetificação, existindo independentemente da sua visibilidade e do seu reconhecimento por parte do outro, inclusivamente, do humano. Ou seja, o facto de serem híbridos, múltiplos, flexíveis e instáveis conduz à sua desconsideração enquanto objetos e promove, ao invés, o seu entendimento enquanto processos e sistemas. Para tal contribui a capacidade de as tecnologias se moverem numa dimensão própria de transferência de hardware para software e vice-versa, isto é, entre o sistema que produz automaticamente a máquina e o sistema constituído por estruturas de data e algoritmos, programados e passíveis de manipulação pelo humano.

Os novos *media* resultam em novos objetos. Como já referira Marshall McLuhan, «a hibridez ou o encontro de dois *media* é um momento de verdade e de revelação a partir do qual se constitui uma nova forma» (1964, p. 55). Surgem, deste modo, objetos que não consistem somente na soma de vários *media*, mas que, pelo contrário, consolidam-se como novos *media*. Ainda, como também McLuhan (1964) compreendiera, os novos *media* são «radicais transformadores», inclusivamente do campo social. O autor expôs o impacto de adotar um meio na experiência, para tal ultrapassando a restrição do seu uso à transmissão de um dado conteúdo, a partir daí afirmando como os novos *media* afetam a sociedade. Isto

porque, embora todo o *medium* possa ter uma mensagem (ou, citando McLuhan, «o *medium* é a mensagem»), ele não se encerra aí, pois os seus efeitos estendem-se para além dessa instância. Explique-se: McLuhan relacionou o *medium* com a experiência humana, afirmando a ligação entre humano e técnica. Entenda-se, o impacto do *medium* na experiência humana resulta, sobretudo, das suas propriedades técnicas e formais, não do conteúdo que transporta. Pense-se na lâmpada, exemplo escolhido pelo teórico, a qual, desprovida de conteúdo, liga-se e transforma tudo o que ilumina. Foi então que propôs que «the medium is the message», cuja significação é ocultada pelo conteúdo da mensagem mais direta que transporta (McLuhan, 1964). Define-se o *medium* enquanto mensagem e a forma técnica torna-se conteúdo. Dito de outro modo, o conteúdo é a técnica, pois, com os novos *media*, o *medium* é sempre contemplado, não somente enquanto ferramenta. Surge diferentemente de quando o conteúdo de um *medium* é um outro *medium*, como por exemplo, na escrita, cujo conteúdo é a fala (McLuhan, 1964). Em suma, o *medium* é a mensagem quando a forma está inextricavelmente interconectada ao seu conteúdo, isto é, quando forma e conteúdo se fundem, percecionando-se, lendo-se e experienciando-se os dois em simultâneo.

Um processo ou um meio digital pode, portanto, ser um *medium* de criação, transporte e entrega e, ao mesmo tempo, constituir a mensagem do objeto artístico. O *medium* das tecnologias digitais é a conjugação de uma estrutura de dados e algoritmos para criar, editar e visualizar o conteúdo guardado numa dada estrutura. E se outrora os *media* artísticos eram definidos por técnicas e capacidades de representação de determinados instrumentos e materiais, com o software tudo se processa num só ambiente, ou seja, tudo é criado, exposto, disseminado e recebido num mesmo ambiente operacional.

Posto isto, é cada vez mais recorrente a utilização dos conceitos “operação”, “operatividade” e “sequências operacionais”

no campo artístico atual, mediante a crescente prevalência das novas tecnologias. Deverá, no entanto, reconhecer-se que não se trata de termos inéditos ou inaugurados pelas artes sustentadas em processos digitais, tendo surgido anteriormente no contexto artístico contemporâneo, a par de outros tais como “agir” e “ação”. Por exemplo, “operatividade” e “operação” foram exploradas por movimentos tais como a Op Art e a arte cinética, no final da década de 1950 e ao longo de 1960. Já nos anos 60 e 70, performances e happenings, menos ligados ao material e mais à experiência e às dimensões sensoriais, afastaram-se da conceção da obra de arte enquanto objeto produtor de culto e assumiram-se como relações e situações com “sequências operacionais”. Poderá, inclusivamente, apontar-se como essas diferentes práticas artísticas se relacionam com a arte digital, nomeadamente na valorização e na procura de visibilidade do conteúdo e da mensagem, em resposta à saturação do espaço público por consequência do excesso mediático.

Deverá igualmente admitir-se que, na sua maioria, as práticas artísticas com mais ativação do corpo, tinham, na sua génese, os desenvolvimentos tecnológicos. A performance emergiu na mesma época dos *media* eletrónicos, recorrendo ao vídeo como meio de registo e motor de interatividade e princípios tais como a lógica processual e o condicionalismo do tempo são estruturais, tanto na performance, como no digital. Aponte-se o grupo Fluxus, que surgiu nos anos 60 enquanto coletivo internacional e abordou o mundo ligado pelas redes de sistemas de comunicação e conectividade através da implementação de técnicas de comunicação em estratégias artísticas. Testemunhou-se a autonomização do constrangimento do material, bem como a internacionalização e a expansão da arte num sentido global, transversal a culturas e políticas, mediante uma lógica do coletivo (Bishop, 2012, p. 148). Aliás, como Boris Groys (2009, p. 19) identifica, a criação artística contemporânea é marcada pelas práticas colaborativas e participativas, tanto quanto pelo questionamento e pela transformação da condição fundamental do

funcionamento da arte modernista, isto é, «a separação radical entre os artistas e o seu público».

Ora, a arte dos novos *media* é também recorrentemente referida enquanto «arte socialmente comprometida, arte baseada na comunidade, de comunidades experimentais, arte dialógica, arte literal, arte intervencionista, arte participativa, arte colaborativa, arte contextual e (mais recentemente) prática social» (Bishop, 2012, p. 1). Porém, no que importa à presente análise, sublinha-se a relação entre operatividade e performatividade. Onde divergem, sobretudo, é na progressiva dispensa da mão humana, do corpo, substituídos pelo tecnológico. Ora, a substituição do humano pela máquina também conduz à problemática da autonomia da curadoria, embora, em primeiro lugar, da obra de arte ela mesma. Sobre esta, recorrendo a Bruno Latour e Peter Weibel (2007, p. 107), saiba-se que o objeto estético (ou artístico) colapsa face à interatividade, pois os “objetos” e “campos objetuais” tornam-se, exclusivamente, meios de ação. A obra torna-se, novamente, uma «prática de serviço», uma «construção social» (Latour & Weibel, 2007, p. 107), perdendo, uma vez mais, a autonomia que demorara a conquistar, feito, em grande parte, alcançado pelas vanguardas do início do séc. XX.

Poderá então falar-se de uma democratização da arte por meio da interatividade tecnológica. Contudo, entende-se que esta será análoga à utopia do surgimento da internet, do ciberespaço. A recordar, a promessa do digital fora sustentada na convicção de que a tecnologia estaria ao alcance de todos e instituiria um sistema de divulgação autónomo e sobreposto à distribuição individual, resultando num efeito democrático. Tal como apresentado por John Perry Barlow, em 1996, na Declaration of Independence of Cyberspace:

«O ciberespaço consiste em transações, relacionamentos e no próprio pensamento, dispostos como uma onda estagnada nas redes das nossas comunicações. O nosso mundo, é

um mundo que está em todos os lugares e, simultaneamente, em nenhum, e não é nele que os corpos vivem.

Estamos a conceber um mundo no qual todos podem entrar, sem privilégio ou preconceito racial, poder económico, força militar ou naturalidade. (...)»

Criaremos uma civilização da Mente no Ciberespaço. Que seja mais humano e justo do que o mundo previamente construído pelos vossos governos.»

Porém, tal como indicava a definição no dicionário Encarta da Microsoft (presentemente encerrado), o ciberespaço tornou-se apenas um «espaço imaginário para onde os dados eletrónicos vão: uma dimensão fictícia na qual a informação eletrónica existe ou é trocada» e uma «realidade virtual: o mundo imaginário da realidade virtual».

O que aqui se entende é que, tal como o entendimento da internet enquanto lugar de igualdade social, a democratização da esfera da arte pela tecnologia digital é, sobretudo, utópica. O utilizador do dispositivo online, quer artista, quer curador, quer espectador, embora detenha maior controlo e maior amplitude de ação sobre o objeto artístico, permanece subjugado a um sistema de controlo. Entenda-se que a participação do espectador na obra de arte dos novos *media* mais interativos continua a ser condicionada por um sistema pré-definido.

Ou seja, embora a disseminação da arte na internet seja gratuita, livre e eficaz, mantém-se um controlo do que se processa, publica e visualiza, e a validação do artista e das obras de arte parece continuar a concretizar-se por parte de poderes institucionais, ou por figuras de autoridade do sistema da arte, tais como o crítico ou o curador. O que a partir daqui se considera e se defende, é que o mesmo ocorre com a curadoria: embora também o curador encontre na internet uma alternativa para se autonomizar dos sistemas

institucionais e mesmo económicos, que informam e dirigem a esfera da arte, situa-se, em semelhança ao artista, cativo numa intrincada rede constituída e movida por inúmeros fenómenos, redes sociais e, mais recentemente, pelo mercado de *non-fungible tokens*. Aliás, o próprio desenvolvimento da maioria dos projetos curatoriais, quer em dimensão física, quer em dimensão digital, do universo online, opera sob um semelhante processo que vai desde a seleção, à organização e à contextualização das obras.

Na democracia, na arte, na sociedade ou na política, na esfera pública, real e virtual, ou nas redes sociais, a ação nunca é absolutamente autónoma, senão mais ou menos condicionada, prevalecendo, sempre, uma hierarquia. Acrescenta-se que o próprio termo “medium”, enquanto tecnológico e ligado à comunicação de massa, é referente tanto aos dispositivos rádio, televisão e jornal, enquanto ferramenta política, ideológica e opressiva. Enquanto tal, carrega um caráter institucional e burocrático de regulamentação da cultura.

Note-se que se, por um lado, com os novos *media* e a internet «emergem novas formas de ação, que dão poder e suportam a emancipação do indivíduo e fomentam a participação cívica» (Weibel, 2016, p. 535), por outro lado, as novas tecnologias são instrumentos de controlo. Por exemplo, no inicial projeto da exposição Les Immatériaux², concretizada no Centre Georges Pompidou, em Paris, em 1985, contemplava-se a possibilidade de entregar a cada visitante um cartão magnético que registaria o seu percurso, para fins de registo institucional.

Nas últimas décadas, a barreira entre o espaço privado e o espaço público tem vindo a diluir-se, nomeadamente através das redes sociais, nas quais se propicia a perda de privacidade e o aumento da exposição social. Estas questões motivam

e tornam-se temas centrais para vários artistas tais como Ai Weiwei, Adam Broomberg e Oliver Chanarin, e dão também origem a exposições tais como Watched! Surveillance, Art & Photography, no C/O Berlin, em 2017, na qual se juntaram esses três artistas, entre outros. A partir do entendimento de que «a vigilância e a *big data* tornaram-se há muito uma grande questão social», a exposição examinou «as complexidades da vigilância moderna» com trabalhos artísticos que «lidam com temas que vão desde as tecnologias utilizadas pelas agências governamentais e reguladoras até às práticas quotidianas de vigilância que se tornaram partes integrantes das nossas vidas, especialmente nas redes sociais»³. Identifica-se, então, que instrumentos de monitorização, localização ou controlo de utilizadores levantam questões éticas, tanto quanto as obras que se ligam ao corpo do espectador.

Não obstante, como afirma Lyotard (1984, p. 33), no regime da tecnociência, onde imperam as dinâmicas da interação, embora o domínio da política estatal e do estado totalitário não chegue ao fim, é consideravelmente reduzido. Para tal contribui o crescente poder da tecnologia e da obra de arte tecnológica, que afeta a instituição e, precisamente, o curador. Ora, é justamente aqui, na limitação da ação da curadoria, que se questiona a possível queda da sua autonomia.

A curadoria: reconfigurações ao ritmo da arte

A curadoria redefine-se, uma e outra vez, de acordo com os vários contextos e circunstâncias, nomeadamente, artísticos e culturais, mas também filosóficos, sociais e políticos. Articula-se, igualmente, de acordo com as diversas narrativas e relações que se processam nas exposições que ela própria desenvolve e, ainda, com os vários contextos nos quais se inscreve, nomeadamente os espaços expositivos. Neste contexto, poderão destacar-se algumas práticas artísticas que tiveram

2 A exposição será analisada mais adiante, enquanto caso do cruzamento entre a arte e as tecnologias digitais e inovadores modelos expositivos e ações curatoriais.

3 <https://www.co-berlin.org/en/program/exhibitions/watched-surveillance-art-photography>

particular interferência nas práticas de curadoria; nomeadamente, nos anos 1960 e 1970, a performance, como referido previamente, mas também a arte minimalista e a arte conceptual, na medida em que ambas requerem uma particular atenção à instalação dos objetos, bem como à legibilidade da exposição. Terá sido, aliás, com a arte conceptual, e a sua valorização do conceito das obras em detrimento da fisicalidade do objeto, que surgiu um novo curador⁴, entendido enquanto mais do que aquele que cuida de objetos e artefactos e que selecciona as obras a apresentar ao público do museu.

Por sua vez, com as práticas performativas e os happenings, somente materializadas e concretizadas mediante a presença física do artista e uma progressiva inclusão do espectador, reforçou-se a afirmação da curadoria como parte integrante do processo artístico. Também se assinalam as instalações *site-specific*, na medida em que se concretizam, efetivamente, no espaço e reclamam um curador mais ativo, incentivando, mesmo, uma intervenção de cariz produtivo e autoral. Mais tarde, na década de 1990, a multidisciplinaridade e a discursividade das exposições acentuaram a atividade da curadoria e potenciaram, inclusivamente, o seu perfil comunicativo. Com as práticas artísticas contemporâneas a exposição tornou-se numa plataforma através da qual se expõem não só objetos mas também processos e projetos, e se comunicam intenções e ideias. Verifica-se, aliás, que o espaço expositivo é propício ao debate, ao cruzamento e à partilha de opiniões, um pouco à semelhança da cena pública. A exposição pode, então, ser lugar da *praxis*, das ações coletiva e individual, tanto quanto da *lexis*, da palavra e da comunicação. Enquanto tal, é passível de compreender e trabalhar enquanto campo social, lugar de diálogo, pensamento e discussão (Bishop, 2012, p. 207). Simultaneamente, o espaço expositivo é a

ocasião da criação de “assemblages” de diferentes coisas, isto é, para conjugações e encontros de diferentes práticas artísticas, obras, discursos, etc. Progressivamente, a curadoria tornou-se «cada vez mais ativa, quase performativa e caracterizada por flexibilidade, conectividade, transformação, intersubjetividade, colaboração e hibridez» (O'Neill, 2012, p.118). Instituiu-se como uma atividade proactiva, para lá da mediação e da disseminação da arte. Eventualmente, a curadoria começou a reconhecer-se enquanto ato artístico e as exposições tornam-se, elas mesmas, espaços de visibilidade e notoriedade do curador.

À medida que a criação artística contemporânea se desvincula de enunciados pré-estabelecidos, verifica-se também que a curadoria se liberta de quadros institucionais, (nomeadamente históricos), de demarcações das coleções, de hierarquias das obras de arte, de ssequências temporais e contextuais, e, pois, de modelos expositivos. Recorde-se que, no museu moderno, datas, temáticas e géneros de práticas artísticas predominavam enquanto bases para a seleção e a disposição dos objetos. É, portanto, com as artes contemporâneas que a prática curatorial adquire maior liberdade criativa e de ação e se autonomiza, aos poucos, dos poderes institucionais, embora, ressalve-se, nunca na totalidade.

Acrescente-se que para o reconhecimento da figura independente do curador também contribuíram acontecimentos da época, tais como a globalização e a digitalização. A valorização da ação e do trabalho coletivo em rede são também propícios para uma prática mais livre e autónoma da curadoria. Instigam-se a criação e a produção, sugerindo um curador mais artista. As exposições tornaram-se espaços de visibilidade e notoriedade do curador.

4 Sendo a origem etimológica do latim “curar”, traduzida pela língua inglesa como “cuidar”, o curador foi, desde início, considerado o “guardião” da arte. O termo é, porém, mais ou menos qualificado entre culturas. Por exemplo, *kurator* em alemão não significa guardião, nem está estritamente ligado à instituição. Consistindo o museu num lugar central para a apresentação e a instrução da cultura às massas, assume um serviço público e exige aos curadores que desempenhem várias funções políticas e sociais. Serve de exemplo o curador francês, cargo instituído pela École Nationale d'Administration de Paris, figura académica, encarregue de trabalho administrativo e educativo, ao mesmo tempo sendo responsável pela aquisição e pelo cuidado das obras.

Assim, progressivamente, a curadoria expandiu-se e, hoje, encontra-se inscrita numa ampla rede, num sistema, sendo ela mesma passível de compreender como rede e sistema. Com efeito, como assinala Krysa (2008, p. 89), é fundamental aplicar ao campo da curadoria a ideia de sistema, sobretudo a dois níveis específicos: em primeiro, ao espaço físico onde se concretiza a exposição, e, em segundo, por relação às várias técnicas e conceitos que se cruzam e agregam em resultado das próprias atividades curatoriais.

Mais ainda, o termo “sistema” aponta para o entendimento da curadoria como prática coletiva, comunicativa e distribuída. É esta curadoria plural e ativa em diversas dimensões e espaços, com cada vez mais intervenientes, que aproxima a atividade da curadoria não somente às lógicas das práticas artísticas contemporâneas, mas também às dinâmicas do digital.

Não obstante, apesar de uma «declaração de independência» da curadoria, a prática permaneceu inserida nas instituições (O'Neill, 2012, p. 28), não chegando a ser completamente autónoma. Simultaneamente, os desenvolvimentos e processos tecnológicos problematizam a curadoria, desde logo, pois a tecnicidade e a materialidade dos novos *media* dificultam a montagem e a disposição das obras de arte. Sobre este último aspeto, note-se que os museus foram, desde início, estabelecidos e organizados enquanto lugares que expõem, colecionam e preservam objetos e artefactos com valor artístico, cultural, histórico ou científico, de constituição material física, ou seja, sólida, estável e fixa. Ou seja, os formatos e modelos instituídos e repercutidos ao longo do tempo, corresponderam e adequaram-se, sobretudo, à arte e à cultura materiais e, como tal, os objetos e processos digitais escapam-lhes.

Destaque-se o modelo *white cube*, repercutido enquanto modelo expositivo primordial até ao início do séc. XXI, e que se mantém, ainda hoje, enquanto a escolha da grande maioria dos espaços culturais, desde os grandes museus às

pequenas galerias. Como aponta o próprio conceito, cunhado por Brian O'Doherty (1976), o *white cube* é uma tela branca, vazia e minimalista. No *white cube* a separação do espaço branco da galeria do universo quotidiano e social cria uma dimensão à parte, separada do mundo, propícia à veneração e à sacralização das obras, à semelhança dos artefactos religiosos. Este modelo expositivo fora concebido para a apresentação e a exibição da arte, propícias à contemplação de carácter religioso (O'Doherty, 1976), o que contribui para a atribuição de uma certa aura à figura do curador. Enquanto tal, uma forma de obra de arte que não se adequa ao *white cube* tenderá a afastar-se dessa glorificação do curador. Ora, os novos *media* operam, justamente, nessas duas frentes: na dificuldade da sua exposição no espaço e na descentralização da figura do curador. Sobre o primeiro ponto, i.e., de que modo interferem com os modelos expositivos institucionais, comece-se por esclarecer que as obras de arte dos novos *media* requerem um ambiente expositivo flexível, convidativo a diferentes períodos de visualização. Enquanto tal, contrariam os princípios dos museus, instituídos como lugares estáveis e configurados para apresentar e preservar obras estáticas, com espaços e percursos propícios a circulação contínua e relativamente curtos períodos de observação das obras. Os novos *media* são reativos e relacionais, híbridos, móveis e mutáveis, compostos por tecnológicos em contínuo desenvolvimento.

Também os quadros participativos, performativos e interativos dos novos *media* impedem a sua adequação ao *white cube*. Aliás, já prévias práticas artísticas performativas o tinham anunciado, pois, como explica Claire Bishop (2018, p. 25), são formas de arte que exercem uma ativação do espaço da galeria através da participação e da convivialidade. Isto constituiu, desde logo, uma recusa da objetividade, rejeitando e contradizendo aquilo em que consiste o *white cube*: «uma mistura de neutralidade, objetividade, intemporalidade e sacralidade: uma combinação paradoxal que reivindica racionalidade e distanciamento, ao mesmo tempo que confere

um valor e um significado quase místicos à obra⁵» (Bishop, 2018, p. 29). Como considera Bishop (2018), as práticas performativas inauguram uma “grey zone”, não se inscrevendo nem no *white cube*, nem na *black box*. Esta última, saiba-se, surgiu como solução para a exibição de conteúdos visuais tais como os vídeos e filmes. Identifica-se, inclusivamente, uma relação entre a migração das artes performativas nos museus enquanto consequência das alterações no espaço expositivo, nos modelos *white cube* e *black box*, por parte das novas tecnologias (Bishop, 2018, p. 31).

Dos novos *media* sublinham-se as suas particularidades formais, cujas ambíguas materialidades e propriedades dificultam a sua disposição e a sua acomodação espacial. Impedem, igualmente, a construção de narrativas institucionais e expositivas dos museus, habitualmente concebidas de acordo com pontos de vista, formas de disposição, projeção da luz, e suportes, ou seja, condições materiais. Sendo múltiplos, móveis e ativos, com particulares comportamentos e características, os objetos artísticos dos novos *media* inauguram modelos expositivos e quadros recetivos e experienciais que divergem largamente dos que os antecederam. Sob a forma de várias modalidades, estabelecem novas possibilidades de troca no espaço expositivo e mesmo as plataformas digitais, quando aplicadas a exposições “físicas” e a objetos artísticos de *media* “antigos”, instalam novos quadros recetivos e experienciais. A partir daqui, redefine-se a relação entre arte, público e museu e exige-se uma curadoria flexível, prática, comunicativa e híbrida.

Sobre a problematização da centralidade do lugar do curador e do seu controlo e poder, deve-se também em parte às propriedades relacionais, mutáveis e participativas dos novos *media*, que ativam o espectador. Ora, falar de um espectador ativo não contempla somente a sua ativação mediante a experiência do objeto artístico. Como esclarece Bishop (2018),

o público de hoje captura fotografias das exposições (a par das selfies), que publica em plataformas online híbridas, público-privadas, e já os artistas tendem a projetar as suas exposições com essa preocupação em mente. O espectador está, então, atento à arte, mas não exclusivamente, participando numa experiência coletiva e na sua documentação (Bishop, 2018, p.38). Um contributo para estas transformações é, portanto, a internet, desde que se deu sua abertura ao grande público, entre 1990 e 2000, e os museus foram confrontados, diretamente, com a digitalização, o *database* (a base de dados) e a conectividade. Desde então, a facilitada acessibilidade ao online, tanto por parte dos artistas como do público, motivam a expansão da arte para essa dimensão. Nos últimos anos, multiplicam-se os projetos artísticos produzidos e exibidos na internet, tanto em websites coletivos e independentes de artistas como em plataformas institucionais, ou, ainda, disseminados, publicados e divulgados no vasto campo das redes sociais.

Aliás, quando a internet é utilizada dentro do contexto institucional, ou como plataforma para onde o museu se transfere, transforma-se também este último, alargando-o e estendendo-o. Permitem-se, por exemplo, a representação online de exposições físicas, através de vídeos e fotografias, a criação de instalações *site-specific* de realidade aumentada ligadas a espaços virtuais em rede, a transferência de experiências físicas em espaços virtuais, ou a concretização de exposições inteiramente no espaço online.

A internet é um espaço expositivo alternativo que problematiza o institucional, especialmente o museu, na medida em que este último fora, outrora, o lugar exclusivo da arte. Sendo o online desterritorializado, de certo modo autónomo, com estéticas e dinâmicas organizacionais próprias que permitem gerar novas formas de apresentação de arte, observa-se, inclusivamente, uma transição e uma consecutiva extensão

5 «a blend of neutrality, objectivity, timelessness, and sanctity: a paradoxical combination that makes claim to rationality and distance while also conferring a quasi-mystical value and significance upon the work».

do mercado da arte para a internet. Acrescentam-se a digitalização das coleções e a disseminação e o acesso online à arte. Por estas diversas e articuladas transformações exercidas pelo online, tanto o curador como o museu perdem o seu estatuto enquanto principais fontes de conhecimento e únicos elementos de encontro e de ligação com a arte.

Observa-se uma reconfiguração do campo da curadoria. A partir daqui, propõe-se refletir sobre práticas de curadoria atentas aos desenvolvimentos tecnológicos, sobretudo quando sustentada nas tecnologias digitais, a partir de casos de estudo que permitem uma melhor compreensão do quadro de análise em questão e, por fim, responder à questão principal que se coloca: se a curadoria perde a sua autonomia.

Curadoria dos novos *media*: a prática da curadoria no contexto do digital

Como se tem vindo a discutir, com os novos *media* a curadoria enfrenta desafios que não surgiam com obras do passado, não sustentadas em tecnologias digitais. Dito isto, será também relevante refletir, ainda que brevemente, como nos recorda Domenico Quaranta (2013, p. 251) sobre se as próprias obras de novos *media* beneficiam da curadoria e, ainda, se esta última se exerce, efetivamente, sobre as obras, ou somente sobre os objetos enquanto meios. Será igualmente relevante identificar o que, dentro do campo tecnológico, pode ser comissariado, ou seja, o que é «material curatorial», e de que modo pode a curadoria executar-se (Krysa, 2008, p. 88). Ainda, poderá discutir-se se a arte dos novos *media* pertence ao museu e à galeria de arte, ou se, pelo contrário, deveria circunscrever-se aos museus de ciência, a laboratórios de investigação, a festivais ou ao online (Graham & Cook, 2010, p. 190).

Estas diversas questões decorrem do facto de que os novos *media* pertencem a diferentes campos de ação e disciplinas para além do campo artístico, sendo justamente essa uma das razões pelas quais se testemunhou uma acentuada dificuldade de integrar e relacionar as obras digitais com as restantes, sobretudo com as belas-artes. Como constata Quaranta (2013, p. 48), foi precisamente isto que esteve na origem de a maioria das primeiras exposições de novos *media* serem concebidas como espaços quase externos à instituição.

Como tal, embora se situem as primeiras mostras de objetos e processos tecnológicos no final dos anos 1920, concretizaram-se sem enquadramento e contextualização por relação ao restante campo artístico, verificando-se que somente mais tarde inauguraram exposições de artes dos novos *media*. Nesse âmbito, em semelhança ao que ocorreu com a fotografia e o filme, inauguraram-se espaços e centros dedicados aos novos *media*. Por exemplo, em 1997, o Walker Art Center de Minneapolis abriu uma nona galeria, a Gallery 9⁶, sob a direção de Steve Dietz, exclusivamente dedicada à *net art*, e que se tornou num dos mais relevantes espaços de exibição dessa vertente artística. Instituiu-se enquanto lugar para a digitalização de obras tradicionais, mas também e sobretudo, para a apresentação de obras criadas online, desde peças *net art*, a obras interativas em rede, entre outras. A partir de exposições online, tais como «Beyond Interface: net art and Art on the Net»⁷ (1998), o projeto de Dietz explorou e demonstrou como a Internet não é meramente um veículo de informação, mas um meio de expressão. Ao mesmo tempo, afirmou que a *net art* merece o mesmo reconhecimento e cuidado por meio da instituição cultural, desde aquisição, a preservação e coleção que as demais obras de arte. Deste modo, a Galeria 9 desempenhou um papel significativo e pioneiro na relação entre a arte e a tecnologia, particularmente na integração da “net art” no contexto museológico convencional.

6 <https://walkerart.org/collections/artists/gallery-9>

7 https://www.archimuse.com/mw98/beyondinterface/dietz_pencilmedia.html

Ao longo do tempo, artistas, designers e diretores de museus procuraram trazer para o domínio institucional cultural as inovações técnicas da época. Um dos casos de referência no incentivo e na exploração do cruzamento da arte e da tecnologia foi a exposição *Les Immatériaux*, frequentemente considerada a precursora das exposições contemporâneas de arte e tecnologia, tendo consistido numa ocasião transformadora não somente para artistas, como também para curadores e, ainda, filósofos e cientistas.

Les Immatériaux, sendo concebida e conduzida pelo filósofo Jean-François Lyotard, destacou-se pelo modo como relacionou e interseitou não somente a arte e a tecnologia, mas também a filosofia, tanto a nível teórico como prático. Teve lugar em 1985, de 28 de março a 15 de julho, no Centre Georges Pompidou de Paris, e refletiu a então nova condição do mundo, a sua dimensão tecnológica, especialmente no campo da arte. Problematizou e investigou as consequências da transição entre os objetos materiais e as tecnologias digitais da informação, sem se situar a favor, ou contra, a computorização da sociedade. Contribuiu para o estudo, o debate e a compreensão de várias transformações da época que decorriam dos desenvolvimentos tecnológicos, debruçando-se sobre algumas das principais propriedades que, hoje, se confirmam enquanto estruturais da contemporaneidade, nomeadamente, a velocidade, a heterogeneidade, a fragmentação e as ligações e a conectividade.

Como se refletiu na exposição, os novos objetos que resultam de desenvolvimentos no campo da informação e da materialidade, nomeados por Lyotard como “imateriais”, alteram as concepções do tempo e da matéria. Ao mesmo tempo, interferem e problematizam com conceitos da esfera da arte e da estética tais como representação, aparência, visual, imagem, etc., e, como se tem vindo a debater aqui, a apresentação e a exposição da arte. *Les Immatériaux* procurou demonstrar o modo como as novas tecnologias da comunicação e da informação se inscrevem na sociedade, na cultura e na

arte. Explorou de que maneira se desenvolve a experiência estética através de um contexto expositivo do pensamento, da linguagem teórica e filosófica e de perfil tecnológico. Neste âmbito, tornaram-se visíveis e vivenciais várias condições, nomeadamente como pós-industrial, pós-moderna, artística, crítica, filosófica e, justamente, expositiva e curatorial.

Porém, o que mais importa à presente reflexão é o modo como o projeto testou, ou mesmo contestou, a própria noção de exposição, propondo a sua abertura no âmbito de proporcionar uma experiência sensorial com qualidades e propriedades ao nível das ideias, das obras de arte, dos objetos e dos vários campos de interpretação, i.e., intelectual, sensorial, filosófico e espacial. Tendo na sua base os “imateriais”, os objetos que derivam do campo da comunicação, afirmou que todas as coisas emitem mensagens e a comunicação, sobretudo o emissor e o recetor, instituíram-se enquanto elementos centrais ao longo de toda a exposição. Poderá, inclusivamente, efetuar-se a correspondência entre a adotada sequência emissor-mensagem-recetor com artista-obra-espectador ou curador-exposição-espectador.

Recorreu-se ao esquema da teoria da comunicação como estrutura base do modelo expositivo. Observando-se a planta da exposição, figura-se um conjunto de ligações, de referências que apontam e conduzem para as seguintes, com múltiplas ramificações, em ligação contínua, do início ao fim. Assim, permitiu-se aplicar o conceito base da exposição, “mât”, que significa feito à mão, calculado ou construído, e as seguintes palavras que derivam da sua raiz etimológica: *matériau* (suporte, meio), *matériel* (destinatário), *maternité* (relementente), *matière* (referente) e *matriz* (código). Estes cinco termos foram compreendidos no quadro da mensagem: a origem, maternidade; referência, matéria; código para decifrar, matriz; suporte, material; destino, material.

Desde então e mais recentemente, no decorrer do próprio desenvolvimento dos processos tecnológicos, surgiram

diversos projetos que problematizam e utilizam a inteligência artificial na concepção de exposições, quer ao nível da seleção das obras e dos artistas, quer da própria concepção e organização espacial dos projetos em causa. Refira-se como primeiro caso o projeto *The Next Biennale Should be Curated by a Machine*⁸, inaugurado na Liverpool Biennial de 2021, assinado pelo humanista digital Leonardo Impett, pela curadora Joasisa Krysa e pelo coletivo de artistas UBERMORGEN. O título faz referência direta a um projeto, «The Next Documenta Should be Curated by an Artist», que transpõe a problemática da curadoria para a tecnologia. Assinado por Jens Hoffmann, questionou o que aconteceria se os artistas se apropriassem do território habitualmente reservado e controlado por curadores, em benefício da dimensão, por exemplo, da Documenta⁹. De forma explícita, o projeto não consistia numa crítica à curadoria das exposições em causa, mas antes numa provocação relativa à curadoria exercida por artistas. A primeira experiência curatorial digital do projeto foi desenvolvida, precisamente, a partir da biennial onde se apresentou, em Liverpool, recorrendo ao próprio processo curatorial desta, dos seus vários dados, obras, artistas e demais informações. A partir daí, concebeu-se um protótipo de sistema de inteligência artificial.

Outra proposta a assinalar é *Curator's Machine*, de 2021, assinada por Dominik Bönisch. Como explica o próprio, o projeto dedicou-se a reunir, num mesmo sistema interativo, inteligência artificial (AI) e especialistas dedicados à investigação curatorial (Bönisch, 2021, p. 136). Como esclarece, as máquinas podem contribuir para o conhecimento dos curadores sobre o acervo de um museu, desde logo no processamento dos dados de forma sistemática e estruturada, e na identificação de ligações entre obras de arte que seriam

difíceis apreender, ou seriam apenas parcialmente acessíveis, por parte do humano (Bönisch, 2020). Bönisch (2021, pp. 140-142) desenvolveu, então, um programa para aplicar a coleções digitais dos museus e à elaboração de projetos expositivos, que reconheça padrões de relação e de semelhanças entre obras de arte e objetos, de acordo com as suas propriedades, inserindo-os numa rede de obrigações e reescrevendo-os numa rede de semânticas, a partir daí estabelecendo regras para a sua curadoria. Esta última, por sua vez, é gerada por uma rede adversária generativa (GAN), uma programação treinada com inúmeras imagens para, posteriormente, ser aplicada a outros objetos. Deste modo, o programa incorpora as avaliações de diversos curadores e influencia o agrupamento de coleções digitalizadas de museus (Bönisch, 2020). Disponibilizado desde 2023 para download, o software intitulado «The Curator's Machine»¹⁰ foi apresentado do seguinte modo:

«The Curator's Machine» é uma ferramenta que auxilia os curadores utilizando o modelo CLIP da OpenAI ou o modelo OpenCLIP e fornece uma pesquisa guiada por IA que é capaz de:

... adaptar os resultados do inquérito à sessão atual para sugerir imagens que se enquadrem no projeto em questão

...pesquisar a sua própria coleção de imagens

...pesquisar com uma descrição intuitiva e definida pelo utilizador (por exemplo, um cão em frente a uma árvore)

...pesquisar uma imagem para obter imagens semelhantes

... filtrar a pesquisa com base em metadados (se fornecidos)

8 <https://ai.biennial.com>

9 A Documenta, é uma exposição de arte contemporânea concretizada em Kassel, na Alemanha, que desde a sua criação, em 1955, tornou-se uma das maiores e mais importantes exposições de arte. Tem como objetivo principal apresentar arte contemporânea diversificada e heterogênea, dedicando cada edição a um tema principal.

10 <https://trainingthearchive.ludwigforum.de/en/curators-machine-en/>

Um último caso a observar, concebido em 2022 e intitulado de *Curatorial A(i)gents*, foi resultado de uma residência na Lightbox Gallery dos Harvard Art Museums, acolhida pelo metaLAB(at)Harvard¹¹, com o intuito de explorar zonas de contacto entre computadores, coleções e cultura. Reuniu-se um grupo de investigação criativa que trabalha em artes e humanidades em rede para desenvolver a primeira fase do programa, dedicada a exposições sustentadas em coleções e dados de museus desenvolvidos por membros e afiliados do metaLAB(at)Harvard.

Neste projeto, um consórcio internacional de artistas, cientistas de dados e académicos do metaLAB procurou padrões e relações em diversas coleções, nomeadamente nas dos Museus de Arte de Harvard, para além daqueles que se estabelecem aquando da disposição e exibição dos objetos nas paredes, geralmente sustentadas em aspetos visuais, formais e estéticos. A organização do projeto não se construiu a partir dos conjuntos de objetos pertencentes a cada coleção, ou quaisquer enquadramentos temporais e espaciais, donde, os habituais específicos e físicos contextos institucionais, mas antes por alguns dos tópicos subjacentes por meio dos quais se organizam museus, bases de dados e outros universos culturais. Como indicado no website¹² do projeto,

Os *Curatorial A(i)gents* apresentaram uma série de experiências de aprendizagem automática com as coleções digitais dos Harvard Art Museums, desenvolvidas por membros e afiliados do metaLAB(at) Harvard. A exposição decorreu de 1 de março a 15 de maio de 2022, como parte de uma residência alargada do metaLAB na Lightbox Gallery do museu. (...) Apresentados na Lightbox Gallery, os projetos do metaLAB exploraram possibilidades emergentes para sistemas de aprendizagem automática, ao mesmo tempo que exploraram questões vitais na interseção entre tecnologia e cultura. Diversamente lúdicas, analíticas e críticas, as

experiências do metaLAB utilizaram os próprios dados dos museus para fins expressivos.

Este processo operativo, que tem vindo a ser utilizado por artistas e criadores de diferentes obras de novos *media* para a produção de obras de arte, intitula-se de “machine learning” e consiste numa família de sistemas que utilizam algoritmos para encontrar padrões em dados de forma inferencial, sem instruções explícitas.

Assinale-se que estas diferentes propostas sustentadas em processos tecnológicos digitais levantam questões adicionais sobre a nossa compreensão da prática curatorial, nomeadamente o seu entendimento enquanto sistema processual (Bönisch, 2021, p. 143). Questiona-se a possibilidade de redefinir e reconfigurar o exercício da curadoria a partir da sua desconstrução, ou mesmo fragmentação, em diferentes etapas eventualmente repetitivas e generalizadas através de diferentes dados. As operações são executadas por processos tecnológicos, tais como a inteligência artificial, ou outras máquinas automatizadas, que suportam o processamento de dados e estabelecem ligações entre diferentes obras de arte.

Emerge uma nova curadoria, orientada para a conceção de diferentes exposições e projetos a partir de tecnologias digitais e dados. Na medida em que se destacam os processos de computação, esta curadoria pode ser descrita nos próprios termos dessa área técnica. Como afirma Krysa (2008, p. 90), a curadoria é automática, dinâmica, colaborativa e redistribuída entre obras de arte, significados e relações. A autora propõe, ainda, os seguintes paralelismos: o espaço da produção curatorial e o computador, ou a rede; a obra de arte a ser comissariada e o programa que se auto-replica; e, por último, o processo curatorial, relacionado com o mecanismo do software (Krysa, 2008, p. 90). É, aliás, de acordo com esta

11 <https://metabolab.harvard.edu/p/curatorial-aigents/>

12

perspetiva que se compreendem as recentes possibilidades de curadorias de informação e de dados concretizadas a partir de processos de computação, predominantemente de inteligência artificial, ou máquinas automatizadas. Constatamos que essas propostas, que suportam o processamento de dados e estabelecem ligações entre diferentes obras de arte, poderão, eventualmente, ser aplicadas para a conceção de exposições, desde logo, na seleção das obras de arte. Com efeito, certos programas de inteligência artificial podem ser considerados operacionalmente racistas ou sexistas, uma vez que as bases de dados das quais extraem o material a partir do qual se guiam, nomeadamente informações reunidas por órgãos governamentais ou meios de comunicação de massa, encontram-se enraizadas em estruturas extrativistas, coloniais, binárias, etc. Por exemplo, nas primeiras fases de reconhecimento facial por processos de inteligência artificial, imagens de caucasianos eram, na sua grande maioria, recorrentemente identificadas e reconhecidas enquanto humanas, contrariamente a imagens de negros ou indígenas. Em suma, poderá entender-se que a inteligência artificial, bem como a técnica, não são neutras e dificilmente virão a ser.

Como a artista Hito Steyerl tem vindo a denunciar, surge uma "Artificial Stupidity", uma "Estupidez Artificial", que constitui a verdadeira Inteligência Artificial, organizada a partir de diversas estruturas simbólicas e sistemas patriarcais. Como Steyerl expõe, a Artificial Stupidity é uma nova condição provocada pelas redes sociais e pela automatização mais ampla das relações sociais, tão artificial quanto intencional. Em ensaios tais como «A Sea of Data: Apophenia and Pattern (Mis-)Recognition» (2016), Steyerl explora a forma como os sistemas algorítmicos "veem" e interpretam erradamente o mundo. Como identifica, embora a AI seja frequentemente retratada como um agente autónomo e inteligente, depende de trabalho humano, mesmo que oculto, desde a inscrição dos dados, à moderação de conteúdos, ou à execução modelos de pesquisa. Donde, em vez de produzir "inteligência", o sistema gera uma forma de "estupidez" institucionalizada que automatiza

os preconceitos humanos e as hierarquias sociais. Surgem algoritmos de inteligência artificial concebidos de forma descuidada com base em dados tendenciosos ou contas de "bots de spam" (contas automatizadas criadas para enviar mensagens de spam em massa), que simulam o comportamento de usuários reais com o objetivo de disseminar mensagens não solicitadas, nomeadamente com fins publicitários. Steyerl (2016) identifica falhas e desigualdades inerentes às tecnologias de inteligência artificial que passam despercebidas, e que o resultado é perpetuar pressupostos racistas, sexistas ou classistas, sob o "disfarce" de neutralidade ou, precisamente, inteligência. No campo da ciência da computação o termo "Artificial Stupidity" é, inclusivamente, utilizado para referir a técnica de "simplificar" programas de computador para introduzir deliberadamente erros nas suas respostas.

Por estas razões e por outras, para corresponder com regras e parâmetros institucionais ou em nome da valorização de critérios estéticos, os resultados apresentados por programações de inteligência artificial são, geralmente, verificados ou mesmo reajustados e reformulados aquando da concretização dos projetos. Ou seja, a tecnologia tende a funcionar como um suporte ou ferramenta, raramente substituindo o curador. Por conseguinte, considera-se a contínua presença da decisão humana, ainda que determinado projeto curatorial tenha na sua base a utilização de processos tecnológicos digitais. Note-se, inclusivamente, que a própria ideia de "operação" contempla tanto um "operante", a máquina, quanto um "operador", o humano. Portanto, apesar da atual imersão do humano no tecnológico e a prevalência deste último no campo artístico, poderá entender-se que a curadoria se mantém enquanto produto humano.

Reflexão final

A problemática que aqui se analisou teve como ponto de partida o reconhecimento de que, face aos contínuos crescimento e inscrição das novas tecnologias no campo

artístico, a curadoria vê-se desafiada aos níveis da sua prática e autonomia. Paralelamente, identificou-se que os desenvolvimentos tecnológicos fornecem inéditas possibilidades curatoriais. Neste contexto, destacam-se programas e processos tais como os que operam através de inteligência artificial e que constituem úteis e cada vez mais eficazes ferramentas para a curadoria de exposições, tanto quanto para a criação de obras de arte. Entende-se, aliás, que será no decorrer da abertura e da expansão do campo artístico por parte dos novos *media*, nomeadamente para o online, que a prática curatorial se liberta de algumas das circunscrições às quais fora outrora sujeita, nomeadamente, delimitações espaciais e temporais.

Admite-se, inclusivamente, que a democracia é incentivada e, em certos aspetos, solidificada pelas novas tecnologias. Assim se constata, por exemplo, no cada vez mais recorrente cruzamento de funções e responsabilidades dos vários elementos que constituem o domínio artístico – artista, curador, museu, espectador, etc. – evidenciando-se o lugar de todos eles e a importância da sua articulação para o pleno funcionamento do sistema da arte. As próprias multiplicidade e hibridez da esfera artística contemporânea ilustram como tudo existe em rede, em relação, interação e conectividade. A democracia no campo artístico mantém-se, à semelhança do contexto sociopolítico, relativa e em tensão.

Tal como o que ocorre com a própria criação artística, as novas tecnologias encontram-se, mais frequentemente, alinhadas com ou complementares a prévios modelos expositivos. Estes últimos não são, portanto, anulados ou substituídos, mas antes conjugados com as novas soluções sustentadas no digital. Por conseguinte, especula-se que o humano tenderá a manter-se enquanto curador principal, mesmo que a sua prática seja sustentada ou ancorada em novos processos técnicos, por exemplo, ao nível da escolha de obras e da concepção e estruturação das exposições. Mantendo-se assim, a autonomia da curadoria permanecerá na sua condição

semiautónoma, isto é, parcialmente dependente dos poderes institucionais e parcialmente circunscrita a normas e regras por eles impostas.

Não se ignorando a emancipação dos objetos artísticos dos novos *media*, nem a sua rejeição dos modelos e das normas habitualmente instituídos e praticados pelos museus e galerias, entende-se que o curador concebe as exposições e determina de que modo se entregam as obras ao público, mesmo que muitas vezes recorrendo a processos operativos digitais. Considera-se que a curadoria não perde a sua (relativa) autonomia, nem se subordina ao objeto e à tecnologia, tanto quanto não se subordinou ao artista. Pelo menos, não mais do que outrora, reiterando-se que sempre fora condicionada pelos sistemas institucionais e políticos. Aliás, quando suportada em novas tecnologias, a curadoria tende, inclusivamente, a tornar-se mais ampla, diversificada e relacional. A própria operatividade aponta para isso mesmo, pois as operações situam-se e desenvolvem-se numa rede de relações, mesmo sendo estas compostas também por máquinas. Enaltece-se e apela-se à conectividade e à relação, características que são, no seu amago, humanas.

Referências Bibliográficas

- Barlow, J. P. (1996). A Declaration of the Independence of Cyberspace. Electronic Frontier Foundation. <https://www EFF.org/cyberspace-independence>
- Bishop, C. (2012). Artificial Hells, Participatory Art and the Politics of Spectatorship. Verso.
- Bishop, C. (2018). Black Box, White Cube, Gray Zone. Dance Exhibitions and Audience Attention. TDR: The Drama Review 62:2 Summer 2018 (pp.22-42).
- Bragança de Miranda, J. (2007). *Teoria da Cultura*. Nova Vega.

- Bönisch, D. (2020). The Curator's Machine: clustering of museum collection data through annotation of hidden connection patterns between artworks. *International Journal for Digital Art History*, vol. 5 (pp. 20-34)
- Bönisch, D. (2021) Suggestions for a Curator's Machine: A Collaborative Approach to the Use of Artificial Intelligence in Art Museums. In Barranha, H., Henriques, J. (Eds.), *Art, Museums & Digital Cultures. Rethinking Change*. (136-148). IHA / NOVA FCSH & MAAT.
- Graham, B., Cook, S. (2010). *Rethinking Curating, Art after New Media*. The MIT Press.
- Groys, B. (2009). A genealogy of Participatory Art In Friedling, R., Groys, B., Atking, R., Manovich, L., *The Art of Participation to now* (pp. 18-31). Thames and Hudson.
- Haraway, D. (1985). *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s*.
- Krysa, J. (2008). Distributed Curating and Immateriality. In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond, Curatorial Models for Digital Art* (pp. 87–105). University Presses of California.
- Latour, B., Weibel, P. (2007). Experimenting with Representation. In Macdonald, S., Basu, P. (Eds.), *Exhibition Experiments* (pp. 94-108). Blackwell Publishing.
- Lyotard, J. (1984). After Six Months of Work... (1984). In Hui, Y., Broeckmann A. (Eds.), *30 Years After Les Immatériaux: Art, Science and Theory*. Meson Press, 2015.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The extensions of the man*. McGraw-Hill.
- O'Doherty, B. (1976). *Inside the White Cube. The ideology of the Gallery Space*. The Lapis Press, 1986.
- O'Neill, P. (2012) *The culture of curating and the Curating of Culture(s)*. The MIT Press.
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. LINK Editions.
- Steyerl, H. (2016). A Sea of Data: Apophenia and Pattern (Mis-)Recognition. In e-flux Journal, issue #72, <https://www.e-flux.com/journal/72/60480/a-sea-of-data-apophenia-and-pattern-mis-recognition>
- Weibel, P. (2016). For another reset: renaissance 2.0 In Latour, B (Ed.), *reset Modernity!* (pp.516-541). The MIT Press.