



Arte Contemporânea e Novas Mídias: Partilha Digital ou Discurso Híbrido?

Edward A. Shanken

DXARTS University of Washington, Washington-DC, United States

eshanken@uw.edu

Tradução de Giovanna Casimiro¹

Desde meados dos anos 1990, a arte digital se tornou um importante fator no desenvolvimento econômico e cultural mundial, estabelecendo suas próprias instituições. A pesquisa transdisciplinar colaborativa em arte, ciência e tecnologia ganhou força e apoio institucional através de programas de pós-graduação interdisciplinares, que se proliferaram em escala global. Durante o mesmo período, a arte contemporânea experimentou um crescimento dramático em seu mercado e popularidade, impulsionado pelo crescimento econômico e a propagação de museus, feiras de arte, exposições e bienais. Este ambiente dinâmico tem estimulado a produção criativa de artistas, curadores, teóricos e pedagogos em suas diferentes áreas de atuação. No entanto, raramente a arte contemporânea convergiu para o mundo da arte digital. Como resultado, os discursos se tornam cada vez mais divergentes.

O mercado de arte contemporânea é dotado de uma produção rica em ideias sobre arte e sociedade. Frequentemente, ele se aproxima das questões que dizem respeito à conectividade global e à sociabilidade em rede. Dada a proliferação da computação e da Internet, talvez seja inevitável tal tipo de discurso na arte contemporânea, caso dos termos-chave da cultura digital, como a "interatividade", "participação", "programação", e "redes". No entanto, estes conceitos na arte contemporânea carecem de uma profunda compreensão dos mecanismos científicos

¹ Giovanna Casimiro é Artista Visual e Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART/UFSM), linha: Arte e Tecnologia. Bolsista Capes/2014.

e tecnológicos das novas mídias, bem como os discursos críticos que teorizam as implicações e as práticas artísticas interdisciplinares. Da mesma forma, as produções *mainstream* desconsideram a arte digital, sua natureza tecnológica ou imaterialidade, não apreciando sua riqueza teórica e os paralelos conceituais transversalmente à produção contemporânea analógica.

Novos meios de comunicação não só oferecem possibilidades para a arte, como também informações valiosas para a estética e sociabilidade da ciência e da tecnologia de uma maneira metacrítica. Em outras palavras, implementam uma tecnologia auto reflexiva, evidenciando como novos meios de comunicação estão profundamente imbricados à produção de conhecimento, percepção e interação, e são, portanto, inseparáveis das transformações epistemológicas e ontológicas. Entretanto, às vezes a arte digital apresenta discursos superficiais quanto à história da arte aos recentes desenvolvimentos estéticos e teóricos da produção contemporânea analógica. Devido à natureza da prática e da teoria da arte digital, muitas vezes há a recusa das linguagens formais e suportes materiais tradicionais. Estas são apenas algumas das razões pelas quais ocorrem desencontros nestes contextos.

O eterno debate entre arte digital e arte contemporânea *mainstream* ocupa curadores e teóricos há muitas décadas. As questões de legitimidade e “autoguetização”, dinâmica que gera muitas vezes atritos, têm sido centrais. Na busca de legitimidade, a produção em arte digital não só tentou colocar suas práticas dentro dos contextos teóricos e expositivos contemporâneos, como também desenvolveu sua própria linguagem institucional. As tentativas têm sido frutíferas, de modo que surge um mundo autónomo, o qual tem se expandido rápida e internacionalmente, desde meados da década de 1990, com todas as comodidades encontradas no mercado da arte contemporânea tradicional, exceto pelo modo de legitimação.

Este cenário levanta muitas questões que estabelecem um terreno fértil para a discussão sobre, quais são os pontos de convergência e divergência entre mercado de arte contemporânea e a produção em arte digital? É possível construir um discurso híbrido que ofereça insights e nuances para um diálogo entre estes dois campos artísticos? Como os novos meios de produção e difusão alteram o papel do artista, do curador e do museu? Quais as formas emergentes capazes de uma aproximação com a história da arte?

Os Mundos da Arte

O pluralismo extraordinário que caracteriza a arte contemporânea não se limita às narrativas históricas convencionais que sugerem um desenvolvimento linear. A natureza multifacetada das práticas vanguardistas emerge na década de 1960, a partir de minimalismo e da arte conceitual, tais como os *happenings*, o grupo *Fluxus*, a performance, a *landart*, a *pop art*, a *videoart* e tecnologia.

Estas linguagens constituem uma notável diversidade de exploração artística condiscente ao contexto revolucionário cultural da época e o dramático crescimento do mercado de arte contemporânea. Embora algumas dessas tendências evitassem, de forma implícita ou explicitamente, o sistema de mercado de arte ao não produzir objetos que correspondessem às formas tradicionais de produtos colecionáveis, o mercado encontrou maneiras de vender tanto objetos físicos quanto coisas efêmeras relacionadas a muitas dessas práticas. A recente popularidade e exigibilidade da videoarte demonstra a capacidade que o mercado de arte contemporânea tem de mercantilizar as formas de arte relativamente efêmeras para as quais não havia mercado anteriormente.

O pluralismo que surgiu na década de 1960 se multiplicou ao longo do último meio século, abastecido pelo crescimento do mercado vivo para o trabalho de artistas vivos (caso dos preços exorbitantes de obras de Gerhard Richter e Damien Hirst) em combinação com a globalização e a crescente profissionalização da arte. A globalização trouxe um afluxo de artistas não ocidentais, teóricos, investidores e instituições, contribuindo com a variedade cultural e a inovação estética, simultaneamente ao crescimento do mercado. Os artistas são, oportunamente, selecionados e combinam conceitos e formas em suas obras, questionando os parâmetros convencionais de estilo, originalidade e materialidade. Eles respondem às transformações culturais emergentes, explorando questões teóricas, sociais e as preocupações formais específicas exigidas pelos meios culturais, ampliando os materiais, contextos e quadros conceituais da arte. Tal profissionalização resulta no crescimento do número de artistas que trabalham em instituições de ensino e pesquisa, obtendo liberdade para seus projetos e financiamento para obras sem fins lucrativos. Este é o cenário no qual o conceito de artista pesquisador toma significado, através do fortalecimento de programas de pós-graduação com práticas interdisciplinares envolvendo arte digital e colaborações no campo da arte e

da ciência. Como resultado destes fatores, há uma proliferação de mundos da arte paralelos. Cada um deles possui seus próprios valores estéticos e critérios de excelência, narrativas históricas e teóricas, além de um suporte estrutural particular. Apesar do reconhecimento da crítica e aceitação museológica do vídeo, da performance, instalação, e outras formas não convencionais de produção artística, o mercado de arte contemporânea - e especialmente o setor de revenda, dominado por grandes casas de leilão - permanece, firmemente, amarrado aos objetos mais ou menos colecionáveis, e a grande maioria das obras adquiridas são pinturas em telas e obras sobre papel. Não é nenhuma surpresa que o fluxo de capital no mercado de arte exerça enorme influência sobre os discursos no mercado da arte contemporânea através de interconexões sistêmicas entre artistas, galerias, jornais, colecionadores, museus, bienais, feiras, críticos e escolas de arte. Este sistema de arte contemporânea é conhecido como o tal "mundo da arte" tanto pelos seus próprios habitantes, quanto por aqueles cujo trabalho se situa fora desta esfera. Durante este agitado período, o mercado de arte contemporânea se ampliou e manteve controle enquanto árbitro principal da qualidade e do valor artístico. Ao comercializar obras de arte não convencionais, mesmo que sem grandes impactos, expandiu-se o mercado com a inclusão (ou exploração) de algumas obras consideradas chave, tais como os discursos socialmente engajados ou projetos artísticos colaborativos, casos como Grant Kester (2004, 2012), Claire Bishop (2012a) e Tom Finkelpearl (2012) ou o trabalho de novos artistas de mídia teorizados por estudiosos. Isso aponta o quão determinante é o mercado de arte contemporânea, em termos de abordagem e exigências, questionando sua articulação como um campo discursivo vital para os debates teóricos. Afinal, qual a sua relevância para além das demandas de um sistema elitista, de autoperpetuação, de corretores de prestígio e trocas de capital?

Esta questão provocativa não é nova. A diferença, agora, é que os mundos paralelos da arte têm as suas próprias infraestruturas extensas institucionais muito mais desenvolvidas e financiadas do que o contexto de coletivos, artistas e espaços alternativos de 1960 e 1970. Em outras palavras, o mundo da arte contemporânea, nas décadas de 2000 e 2010, enfrenta uma concorrência mais séria do que nunca. Embora possa reter autoridade sobre questões de valor de mercado, perde sua autoridade no que diz respeito a um discurso crítico mais amplo, porque, nesse

domínio não é o único (ou, o mais interessante). De fato, o índice de citação de Google de Lev Manovich e sua publicação *The Language of New Media* (2001) excede a de todos os trabalhos publicados ao longo das carreiras de Rosalind Krauss, Hal Foster, e Nicholas Bourriaud combinados!

Três décadas atrás, o crítico de arte John Perreault observou que, “o sistema de arte - composto por comerciantes, colecionadores, investidores, curadores e artistas - poderia continuar sem qualquer boa arte” (Heartney, 2012). Observando que “muitos artistas utilizam a tecnologia digital”, Bishop escreve “*Digital Divide*” (2012) para o Artforum, publicação que levanta uma pergunta provocativa e esclarecedora: “quantos confrontam, verdadeiramente, o significado do pensar, ver e sensibilizar através da arte digital? Quantos são capazes de tematizar tais aspectos, ou refletir sobre a experimentação do sensível, alterada pela digitalização de nossa existência?” Infelizmente, Bishop limitou sua conversa com “o mundo da arte *mainstream*” e rejeitou a “esfera da arte da ‘nova mídia’” como um “campo especializado da sua própria produção”. Como resultado, ela só “contou com obras de arte que pareciam empreender tal tarefa”. Quando Bishop foi chamada para se posicionar (Cornell e Droitcour, 2012) quanto à exclusão da arte digital, ela rebateu que os “novos meios de comunicação ou a arte digital” eram “além do alcance do seu artigo e [...] da sua experiência” (2012). Poderia um historiador de arte ou crítico contemporâneo ser levado a sério se ele afirma que o desempenho do vídeo ou instalação vai além da sua experiência? A admissão da ignorância de Bishop, feita sem um pinga de vergonha, é uma faca de dois gumes: mesmo que ela reconheça a presença das novas mídias, hipocritamente, evidencia uma parcela da arte contemporânea que ignora este tipo de produção interativa, confirmando, assim, a lacuna entre o mercado da arte contemporânea e o da arte digital. Na verdade, estas omissões de discurso crítico são ideologicamente carregadas. Como formas passivo-agressivas de violência retórica, tiram o que é excluído de sua autoridade e autenticidade, garantindo o seu estatuto subalterno. Bishop merece crédito por levantar a questão em um contexto *mainstream* e serve como um pára-raios para a polêmica que se seguiu. No entanto, a crítica de arte está rasa e mal informada - se não ignorante e hegemônica -, destinada à obsolescência ou ignomínia. Afinal, involuntariamente, afirma, assim como dito por Perreault, que o mercado de arte contemporânea pode continuar sem qualquer boa arte, ou, pior ainda, em feliz

ignorância em relação a uma área de prática artística.

É preciso reconhecer que a própria noção de um “mundo da arte” tem sido um conceito problemático, uma vez que Arthur Danto (1964) introduziu o termo. O sociólogo Howard Becker (1982) desafiou a noção de um mundo da arte unívoca, alegando a existência de muitos mundos. De acordo com Becker, cada um deles consiste de uma “rede de pessoas, organizadas através do conhecimento dos meios convencionais para produzir os tipos de obras de arte específicas do seu mundo da arte”. Dito isso, apesar de grande pluralismo e da fricção interna há, indiscutivelmente, uma rede coerente na arte contemporânea que domina as instituições mais prestigiadas. Não se trata de uma teoria da conspiração, mas da constatação de um sistema dinâmico em funcionamento.

Além disso, como Perreault reconheceu, o mundo da arte contemporânea prevalente independe da arte digital; ao menos, tratando-se de autoridade. Na verdade, a dominação do mercado de arte contemporânea é tão absoluta que o termo “mundo da arte” é seu sinônimo. Apesar dos resultados distintos gerados pelo entrelaçamento de arte, ciência e tecnologia - por centenas de anos e, especialmente, no século passado -, colecionadores, curadores e instituições reconhecem a arte digital em caráter de menor importância para a história da arte. Como Magdalena Sawon, co-fundadora/co-diretora da Galeria *Postmasters* aponta, a arte digital não atende às expectativas familiares de uma arte baseada em “centenas de anos de pintura e escultura.” A especialista em arte contemporânea da *Christie's*, Amy Cappellazzo, observa que os “coleccionadores ficam confusos e preocupados com as coisas que precisam ser plugadas/conectadas” (Thornton 2008, p. 21).

A lógica operacional do mercado de arte contemporânea - e seu trabalho, por assim dizer - demanda, continuamente, a absorção da inovação artística, mantendo e expandindo as suas próprias estruturas de poder firmemente inseridas em museus, feiras e bienais, estabelecendo estrelas da arte, colecionadores, galerias, casas de leilão, jornais, literatura canônica, e departamentos universitários. Ou seja, não se trata de um ato de equilíbrio simples, pois cada um desses atores tem interesse em minimizar a volatilidade e reforçar seu status quo, enquanto maximizam suas próprias recompensas em um ambiente altamente competitivo. Seu poder reside na autoridade de comando da história, das práticas atuais da

arte contemporânea e do consenso mercadológico. Como tal, os seus poderes de investimento financeiro e influência estão em perigo por intrusos como a arte digital, produções fora da sua competência e que, enquanto conteúdo, desafiam muitas das fundações do mercado contemporâneo de arte incluindo sua estrutura comercial. Observa-se, por exemplo, a angústia dos “quatro grandes” rótulos da indústria musical sobre a incursão de novos meios de comunicação em canais de distribuição estabelecidos. A partir desta perspectiva, existem razões substanciais para que a velha guarda impeça a invasão dos portões, ou pelo menos, barre as portas pelo maior tempo possível. Estratégias típicas incluem ignorar completamente intrusos ou demiti-los por motivos superficiais. A arte digital, se não for ignorada (ao exemplo de Bishop), normalmente é demitida com base em sua materialidade tecnológica, sem reconhecimento ou entendimento das dimensões conceituais que validam os seus inúmeros paralelos com as preocupações do mercado contemporâneo da arte (Shanken, 2001; Murray, 2007). Ao mesmo tempo, Jack Burnham, que defendeu a arte e tecnologia na década de 1960, foi crítico da “superficialidade chique que cercou muitas das performances cinéticas e “eventos *light*” e observou que, “... houve um badalo” em grande parte destes trabalhos (1975, p. 128-129). Portanto, não é surpreendente que críticas semelhantes continuam a ser feitas. A difícil relação entre arte e tecnologia, e entre mercado de arte contemporânea e arte digital, tem uma história longa e complexa. No entanto, a crescente internacionalização da produção em novas mídias e o impulso, aparentemente, irreprimível que a mantém, torna insustentável a contínua negação por parte do mercado contemporâneo da arte.

Por sua vez, a arte digital alcançou um nível de independência em relação ao mercado da arte sem precedentes, e seu sistema também é marcado pelo pluralismo e atritos internos. No entanto, nenhum outro movimento ou tendência na história da arte, desde 1900, tem desenvolvido tal infraestrutura, incluindo os seus próprios museus, feiras, bienais, revistas, literatura e departamentos universitários, autônomos, mas em paralelo ao mercado. Em contraste com a arte contemporânea, a arte digital carece de galerias, colecionadores e de um mercado secundário. Mas as novas instituições de arte e mídia têm encontrado apoio financeiro em diversas fontes empresariais, governamentais, educacionais e não lucrativas, em escala local, regional, nacional e transnacional. O Ars Electronica Center, em Linz,

Áustria, construído em 1996, completou uma expansão de US\$ 40 milhões em 2009. Ainda que pareça modesto, em comparação à extensão de 429 milhões dólares americanos para o *Tate Modern* ou o orçamento 720 milhões dólares para o novo ramo centro do *Museu Whitney*, proporcionalmente, à população de Linz que está sob 200.000 habitantes, o investimento de US\$ 40 milhões representa uma dedicação substancial e contínua de recursos culturais para a arte digital. Deste modo, o número de citações eruditas para obras fundamentais da teoria da arte contemporânea em relação à arte digital também é esclarecedor. Apesar da recusa por parte do mercado tradicional a ser enfrentado pela arte digital, esta representa uma produção de destaque.

Consolidação da Lacuna: Implícito vs. Explícito, Influência e Injustiça

Em um esforço para preencher a lacuna entre os discursos do mercado contemporâneo da arte e a arte digital, eu convoquei um painel na *Art Basel*, de Junho de 2010, com Nicolas Bourriaud, Peter Weibel, e Michael Joaquin Grey, dois curadores que, respectivamente, representam o mercado padrão da arte contemporânea e da arte digital, e um artista, cuja carreira transita entre os dois mundos. Um indicativo da secção existente entre estes dois contextos é demonstrada pelo simples fato de que Weibel, a pessoa mais poderosa do mundo das novas mídias, e Bourriaud, um dos curadores de arte contemporânea, mais influentes, nunca tinham se encontrado, anteriormente. Citando o exemplo da fotografia e do Impressionismo, Bourriaud argumentou que as influências dos meios tecnológicos sobre a arte são mais perspicazes e eficazes apresentadas indiretamente, por exemplo, em obras de natureza não tecnológica. Como ele escreveu em seu livro, *Estética Relacional*, "Os pensamentos mais fecundos... [explora] ... são as possibilidades oferecidas pelas novas ferramentas, mas sem representá-las como técnicas. Degas e Monet produziram, assim, uma forma de pensar fotograficamente que foi bem além dos tiros de seus contemporâneos" (2002, p. 67). Nesta base, ele ainda afirma que, "os principais efeitos da revolução do computador são visíveis hoje entre os artistas que não usam computadores" (p. 67). Por um lado, as implicações metafóricas de tecnologias têm efeitos importantes sobre a percepção, consciência e construção do conhecimento. Mas, por outro lado, esta posição exemplifica a resistência histórica, em curso na arte contemporânea *mainstream*, ao reconhecer e aceitar

as mídias emergentes.

A fotografia, inicialmente, evitada enquanto uma prática artística tornou-se um aspecto central da arte contemporânea, um século mais tarde. Isso não ocorreu simplesmente porque a fotografia foi relativamente mal sucedida comparada à pintura durante o apogeu do Impressionismo (1874-1886) como Bourriaud sugere. Pelo contrário, a aceitação de fotografia foi adiada, principalmente, por causa das rígidas constrictões dos discursos predominantes de século 19 e início do século 20, incapazes de ver - literalmente e figurativamente - além dos procedimentos mecânicos e superfícies químicas dos produtos, a fim de reconhecer as contribuições valiosas que a fotografia tinha para oferecer ao mercado artístico de seu tempo. Embora o Museu de Arte Moderna de Nova Iork tenha lançado a sua primeira fotografia em 1930, e o Departamento de Fotografia como uma divisão independente curatorial em 1940, esta linguagem permaneceu como um parente pobre em comparação à pintura e à escultura. Na década de 1980, mudanças nos discursos do mercado da arte contemporânea, atitudes dos colecionadores, condições de mercado, e a prática fotográfica em si, resultaram em uma calorosa aproximação entre mercado de arte e fotografia (embora não pela fotografia em si, mas pela arte que passou a ser uma fotografia). Na década de 2000, a linguagem fotográfica se tornou altamente colecionável e dispendiosa. Os preços médios de leilões aumentaram em valor 285% (1994-2008), com obras de artistas contemporâneos como Cindy Sherman e Andreas Gursky atingindo patamares de leilões, de US\$ 2,1 milhões e 3,3 milhões dólares respectivamente (West 2008). Vídeo, igualmente suprimido no momento de seu surgimento na década de 1960, tornou-se um queridinho dos curadores contemporâneos, atingindo um pico de mais de 700 mil dólares no mercado para uma obra de Bill Viola, em 2000.

Em relação à recepção das "novas mídias" no século XIX, John Tagg (1993) observou que os aspectos mais experimentais da fotografia não foram bem assimilados e o impacto dos discursos fotográficos, na arte contemporânea, foi assimétrico: este último mudou muito pouco, enquanto que a primeira perdeu a sua vantagem no processo de montagem, em que Ji Hoon Kim (2008) observou que, apesar da extraordinária assimilação do vídeo no mercado da arte contemporânea, muitos filmes experimentais, particularmente, do tipo defendido por Gene Youngblood em *Expanded Cinema* (1970) e sua descendência, foram excluídos de mostras em

museus tradicionais. Inevitavelmente, as novas mídias e a longa história da arte eletrônica foram reconhecidas pelo mercado artístico contemporâneo, bem como, a consolidação de um mercado potencial próprio destas linguagens. A teorização proativa das questões e os riscos envolvidos desempenharam um papel importante de informação das maneiras em que essa fusão se desenrolou. No entanto, de certo modo, parece haver um receio por parte da comunidade das novas mídias em perder esta vantagem crucial diante de um processo, aparentemente, inevitável de assimilação.

O argumento de Bourriaud autoriza uma história particular da fotografia alinhada à história convencional da arte, permanecendo meios tecnológicos ausentes de cânone. A história da arte que aceita, se não valoriza, o uso explícito de meios tecnológicos, como na arte cinética e nos novos meios de comunicação, irá reconsiderar seus precursores. Neste cenário, pode-se imaginar uma história alternativa da fotografia que celebra as práticas *chronophotographic* de Edweard Muybridge, Marey Etienne-Jules, e Thomas Eakins, simultâneos ao Impressionismo. Essa história revisionista vai reconhecer que esse trabalho não consiste apenas de imagens produzidas, mas do amálgama complexo e inextricável de teorias, tecnologias e técnicas elaboradas, a fim de explorar a percepção. Vai reconhecer, assim, o trânsito substancial de ideias entre arte e ciência (Marey era uma cientista bem-sucedida, cujo trabalho influenciou Muybridge, que realizou uma extensa pesquisa na Universidade da Pensilvânia e colaborou com Eakins, ambos artistas profundamente preocupados com a biomecânica). A importância artística, científica e híbrida das pesquisas em arte-ciência desses pioneiros é interpretada, de resto, como monumento importante em si mesmo, como inspirações metafóricas para além de seus contemporâneos - que trabalham com petróleo e lona. Levou décadas, de fato, para que essas descobertas do *chronophotographic* (para não falar do advento do cinema) penetrassem em pintores e escultores, em seus estúdios. E quando o fizeram, eles infectaram a arte com movimento e duração implícita e explícita, como na obra de Duchamp, Gabo, Wilfred, Boccioni, e Moholy-Nagy nas décadas de 1910 e 1920, em uma subsequente influência sobre a arte com base no tempo incluindo as novas mídias.

A comparação de Bourriaud entre a fotografia e a era impressionista com computadores e redes de computadores, desde meados da década de 1990, é preo-

cupante por razões relacionadas às incomensurabilidades históricas. A Oitava (e final) exposição impressionista, em 1886, é anterior à introdução da câmera Kodak #1 (1888), antes que a prática da fotografia se limitasse a profissionais e amadores da elite. Por outro lado, novos meios de comunicação começaram a se tornar um fenômeno popular, difundido em meados da década de 1990, com o advento da Web (1993), ocorrendo apenas quatro anos para o aparecimento de uma exposição de Net.Art na *Documenta X* (1997) e, cinco anos antes da publicação original em francês de *Estética Relacional*, em 1998. Na década de 1880, a fotografia e suas extensões em cinema e televisão alteraram radicalmente a cultura visual, saturando-a com imagens. O contexto da produção e do consumo da imagem durante a era impressionista - e seu impacto sobre a arte -, simplesmente, não pode ser comparado ao impacto da economia da imagem sobre a arte do final da década de 1990 (para não falar de como as tendências artísticas chave, desde 1960, mudaram o foco de distância dos discursos da imagem centrada). Uma verdade, especialmente, desde o advento da Web 2.0, em meados da década de 2000, quando as novas ferramentas de mídia e comportamento se transformaram na paisagem da produção e distribuição cultural: sites de mídia social como o Facebook, YouTube e Twitter competem com os motores de busca como Google e Yahoo para a popularidade, enquanto os críticos discutem se a Internet mata a cultura (Keen, 2007) ou permite a inovação de formas criativas (Shirky, 2008).

A posição de Bourriaud está, além disso, em desacordo com a realidade do que ele enquanto curador escreve. Afinal, se ele realmente abraça a chamada "condição de pós-produção", como ele sugeriu na *Art Basel*, então o preconceito contra o uso de novas mídias, na e como arte, não deveria existir. O curador não deveria ser a favor de influências indiretas da tecnologia sobre a arte, bem como suas discussões e exposições sobre a arte contemporânea não deveriam ser cegas para esse meio. Mas este não é o caso. Peter Weibel, astutamente, se apropria da distinção de Bourriaud entre influência direta e indireta e aponta a hipocrisia na valorização da influência indireta da tecnologia, enquanto despreza o uso direto da tecnologia como um meio artístico por si só. Weibel com precisão e de forma provocativa rotula esta situação como uma "injustiça midiática." Como Christiane Paul observou, "a distinção de Bourriaud seria uma raridade absoluta em termos de história da arte, teoria e prática; as reflexões mais importantes em vídeo se desenrolaram no

meio de si mesma (não na pintura) caso da videoarte, o que é verdade para cada meio". De fato, a dicotomia implícito/explicito que Bourriaud constrói serve como um dispositivo retórico velado para elevar o ideal teórico em detrimento da ferramenta cotidiana prática. Esta ontologia, baseada em oposições binárias, deve ser desafiada e seu artifício e objetivos ideológicos desconstruídos a fim de reconhecer a inseparabilidade de artistas, obras de arte, ferramentas, técnicas, conceitos, em uma rede de significação. O fosso entre mercado de arte e arte digital não pode ser colmatado até que tais oposições binárias sejam expurgadas dos discursos, ao invés de recapituladas, a exemplo das posições tomadas por Bourriaud, Bishop, e outros curadores e críticos que pensam segundo o mercado de arte contemporânea.

A Condição Pós-midiática e seus descontentes

Longe de abraçar a "condição de pós-midiática," Rosalind Krauss, que cunhou o termo, considera que se trata de uma situação alarmante que deve ser combatida. Clement Greenberg vê a vanguarda modernista como uma "defesa da corrupção do gosto pela disseminação do 'simulacro da cultura genuína' e do kitsch" (2009, p 141), e Krauss afirma que os artistas eleitos por ela - Ed Ruscha, William Kentridge, Sophie Calle, Christian Marclay - são "resistentes à condição pós-moderna "e" constituem a verdadeira vanguarda do nosso tempo, em relação a qual os praticantes do pós-meio são, nada além, de pretendentes" (p. 142). No lugar da mídia tradicional, declarada morta pelo pós-modernismo, esses artistas adotaram formas alternativas de "suporte técnico". De acordo com Krauss, o suporte técnico da Ruscha é o automóvel, o de Kentridge é a animação, o jornalismo investigativo é o de Calle, e o som sincronizado o de Marclay. Tais afirmações, muito tênues, limitam a interpretação de obras e práticas altamente complexas para um único aspecto - tal como Greenberg o fez - ocultando as camadas complexas de ideias, mídias e suportes técnicos que convergem neles mesmos.

Por exemplo, ao analisar o trabalho de animação de Kentridge, Krauss perde a riqueza na realização do artista em juntar desenho, animação, performance e narrativa. A interação direta corporal de Kentridge com a mídia exige o reconhecimento da especificidade do meio e das trajetórias históricas, das várias práticas que ele incorpora em seu trabalho, ao mesmo tempo em que incorpora a hibridação, que contesta a especificidade. Além disso, para se concentrar em tais

preocupações formais, a autora obscurece completamente as condições sociais e políticas do *apartheid* que o artista viveu, na África do Sul, crítica que é fundamental para o entendimento de seu trabalho, além das angustiantes reflexões existenciais da condição humana.

Limitar um trabalho de arte digital para a especificidade do “suporte técnico”, seja uma obra de Roy Ascott pela consciência planetária (2003), ou de Susan Kozel sobre personificação e afeto, ou a investigação de Jogging sobre as economias de imagem e do objeto, tem a vantagem de evitar a discussão sobre os meios tecnológicos, em si. No entanto, isto causa a mesma violência na classificação das mídias específicas - e ecologias de mídia - empregada pelos artistas como parte de seu trabalho, fato que desencadeia uma cegueira na discussão social, política, afetiva e emocional.

Krauss destaca Joseph Kosuth como o principal culpado desta pós-midialidade, cuja ofensa parece ser uma teoria pós-duchampiana, na qual a prática não se limita às preocupações específicas da mídia e exige um questionamento mais amplo da própria natureza da arte, como descrito em seu influente ensaio de três partes “Art Depois da Filosofia” (1969). O melhor aspecto da arte digital, indiscutivelmente, é o fato de explorar e expandir a pesquisa artística para além de uma fixação míope do meio ou suporte, como afirmou Kosuth e outros autores, há mais de quatro décadas. A obsessão com a mídia presente na produção em arte digital é mais um problema dos críticos do mercado contemporâneo da arte, do que, necessariamente, dos novos críticos. Estes abordam muitas questões e métodos, como a teoria e arqueologia das mídias, estudos de ciência e tecnologia para compreender com as particularidades dos vários meios empregados, enquanto se engajam em decifrar os significados profundos e as experiências afetivas desencadeadas pelos melhores trabalhos interativos. Não contentes em contribuir apenas para uma renovação do discurso modernista (do qual foram excluídos de qualquer modo, com base em elementos formais superficiais de seu trabalho), os novos artistas da arte e mídia - assim como os artistas envolvidos em quase todos os movimentos de vanguarda, da arte cubista à performance - utilizam materiais e técnicas não convencionais para questionar a natureza da arte, desafiando a obsessão orientada aos objetos do mundo da arte contemporânea analógica, cuja demanda é a do colecionismo. De acordo com os critérios de Bishop, eles investigam “o que

significa pensar, ver, filtrar e sensibilizar através da arte digital [...] e [...] refletem, profundamente, sobre como sentimos e somos alterados pela digitalização de nossa existência” (2012, p. 334). A nossa existência se torna cada vez mais digital e os emblemas de uma cultura material pertinentes ao mercado da arte contemporânea parecem cada vez mais fora do lugar, ou, pelo menos, cada vez mais em tensão com o fluxo real de ideias, imagens e obras de arte estabelecidas em meio às redes informáticas. Esta tensão é, de fato, como afirma Artie Verkant (2010), uma preocupação central dos artistas da pós-Internet (incluindo Oliver Laric, Seth Price, entre outros), “as imagens e outras representações disseminadas na internet simulam igualmente as versões de objetos encontradas em galerias de arte ou museus, como uma apropriação imagética do objeto ou sua representação, e variações deste em reedições e contextualizações de diferentes autores”.

A busca de Krauss para estabelecer os pretendentes desse contexto pós-midiático pode incluir a maioria dos artistas da arte digital e do período pós-internet. Mas esse posicionamento não, necessariamente, faz sentido no âmbito da produção em novas mídias. As teorias e tecnologias no cerne do desenvolvimento histórico das novas mídias, juntamente aos artistas e às práticas sociais de seus projetos, ocupam uma instância híbrida, questionando a especificidade do meio e uma série de tendências não determinadas incluindo a intermídia, a multimídia, a participação e a convergência.

Por um lado, as novas práticas e discursos midiáticos abraçam a especificidade do meio, em paralelo às práticas estruturais do cinema. Por exemplo, o trabalho inicial de Steina e Woody Vasulka exploram as qualidades intrínsecas dos materiais de vídeo como um meio eletrônico, incluindo a relação entre áudio e vídeo, o *feedback*, e o registro em tempo real. A teórica Katherine Hayles (2004) contribuiu no desenvolvimento de uma crítica específica sobre as mídias; Fuller (2008), Manovich (2013), e outros autores desenvolveram estudos a partir do campo da computação sobre softwares e cultura analítica; Shanken (2007), Paul (2008), Quaranta (2011), Graham and Cook (2010), entre outros, têm argumentado métodos críticos e curatoriais específicos da arte digital; e outros discursos contemporâneos das novas mídias tratam do nascimento das entidades digitais, da natureza virtual dos objetos, dos métodos de pesquisa numérica, da cultura das redes e assim por diante.

Por outro lado, os fundamentos básicos da computação teorizados por Alan Turing

consideram o computador como uma "máquina universal", capaz de emular funções específicas de qualquer outro dispositivo. Este conceito é distinto de todos os outros específicos. Alan Kay's desenvolveu o chamado Dynabook, um computador pessoal que denominou enquanto "*metamedium*" (1977), conceito que recentemente se expandiu (Manovich, 2013), aumentando a distância entre as práticas da arte digital e os discursos modernistas a la Greenberg. Em oposição a Krauss, "a multiplicidade pós-midiática" deveria ser tomada como um questionamento estratégico da natureza das mídias no contexto artístico, tecnológico e social. Em outras palavras, a arte digital dá sinais de sucesso pelos seus próprios objetivos. Neste contexto, ocorre sua convergência com a evolução mais geral do mercado de arte contemporânea, em direção a uma condição pós-midiática, cujos fundamentos vislumbram uma aproximação entre os dois discursos ostensivamente independentes. Krauss, em um posicionamento retrógrado, aponta que os artistas que se concentram no uso de "suporte técnico" representam a "verdadeira vanguarda dos nossos dias", configurando os profissionais da pós-mídia como "pretendentes" desta vanguarda, que configura uma oposição binária desnecessária e uma hierarquia de valor indefensável. Caso da oposição de Bourriaud entre os efeitos implícitos e explícitos da tecnologia sobre a prática artística, muleta retórica de Krauss. O discurso retórico de Krauss deveria ser revisto e o sistema de valores ao qual serve deveria ser desconstruído. Talvez uma das maiores contribuições da arte digital para o discurso do mercado da arte contemporânea seja o entendimento das relações entre materiais, ferramentas e técnicas que abarcam, simultaneamente, os meios específicos e a condição pós-midiática.

Provocações

Retomando o posicionamento de Bourriaud sobre as influências implícitas, evidencia-se a ideia de que o mercado de arte contemporânea, que não utiliza novas mídias, deve possuir algo de muito valioso para os discursos da arte digital. Ao longo deste texto, o curador sugere que "a arte cria uma consciência sobre a produção de métodos e relações humanas a partir das tecnologias de cada tempo... deslocando-as e as tornando mais visíveis, enquanto nós passamos a ver as consequências de seu uso no cotidiano da vida." Em outras palavras, a apropriação das lógicas subjacentes da emergência tecnológica, fazem-na emergir de seu contexto

nativo e a inserem em produções mais ou menos tradicionais no campo da arte. Alguns exemplos de arte digital podem apresentar potencialidades e perspectivas interessantes, produção bem sucedida quando aplicada ao contexto expositivo, viabilizando aproximações implícitas e explícitas entre ciência e tecnologia enquanto um catalizador de informações com discurso híbrido.

Há uma frequente perspectiva de que a arte digital não satisfaz as convenções formais estéticas do mercado de arte contemporânea. De certo modo esta falha é explicada, se não perdoada, nas bases da natureza da mídia e do comprometimento teórico dos artistas que trabalham com a linguagem digital. Por exemplo, em alguns casos é difícil justificar o *display* utilizado para a produção em Net.Art em um museu ou galeria. Esse caráter antiestético, a presença de conceitos críticos e as regras formais próprias geram uma obra que não precisa ser vista em um local específico, ou de um único modo, em uma condição divinizada de valores estéticos, e sim, ser simplesmente vista, ser interativa e, caso contrário, reinterpretada e rearticulada em qualquer lugar por dispositivos móveis. O que ocorre com a Net.Art, e suas experiências sensíveis, quando colocada no contexto expositivo? Continua a ser uma obra de Net.Art ou se torna uma espécie de sócia? Expandindo (2012) as categorias de "fundamentação da imagem" e do "neoliberalismo da imagem" de David Joselit (o qual posiciona a arte na origem dos contextos culturais ou mercadológicos globais, respectivamente), Brad Troemel (2013) propõe a categoria de "imagem anárquica", que reflete "a indiferença frente à propriedade intelectual, entendida como uma construção regulamentada e burocrática [...] A imagem anárquica é um caminho para lidar com a arte existente fora do contexto da arte. Este seja, talvez, o maior medo do mercado de arte contemporânea".

Citando Inke Arns, Quaranta (2011) questiona: como podemos "delimitar as formas específicas da arte das novas mídias" de um modo que não "viole os tabus estabelecidos" pelo mercado? A direção desta pergunta deve ser questionada por si própria. A violação dos tabus é um importante passo na história da arte. Um discurso periférico como o da arte digital, apresenta uma vantagem considerável para rever a contestar o status quo. O uso explícito da tecnologia digital desafia o museu e a galeria de arte - além de outras escalas de poder específicas - sobre sua condição de espaço privilegiado de exposição e recepção. A proliferação e o aumento de produções artísticas bem sucedidas, fora dos espaços expositivos e

contextos museológicos, demonstra que este desafio não parte somente da arte digital. De qualquer modo, se a arte digital ceder e assimilar os termos impostos pelo mercado de arte, muitos de seus valores serão extintos.

Na base das convenções estéticas está a obra *La Fountain* (1917) de Duchamp, rejeitada pelos organizadores da exibição da Sociedade de Artistas Independentes, de 1917. Assim como a canonização dos readymades enquanto obras de arte, a aceitação da arte digital e seus discursos demanda uma expansão dos critérios estéticos. Em comparação com estas intervenções conceituais iniciais, a investigação cinética e perceptiva de Duchamp, como suas obras *Rotary Glass Plates* (1920) e, posteriormente, *Rotoreliefs* (monumento chave na história da arte digital), podem ser consideradas inconsequentes para o discurso do mercado de arte. Estes trabalhos utilizam a linguagem eletrônica para questionar a duração, a subjetividade, a percepção. Eles contestam a convenção estética, os valores e a configuração da demanda, ao colocar arte e experiência em um mesmo ponto de vista. De fato, a arte digital demanda uma revisão da história da fotografia, assim como a consideração destas obras de Duchamp na arqueologia da arte.

O tipo de desafio profundo lançado pela natureza de obras propostas por Duchamp e Kosuth, admiradas pela arte digital, deveria ser celebrado como um grande avanço. Deste modo, sou obrigado a concordar com a curadora Catherine David, a qual afirma que “parte do que os artistas da arte digital produzem, nos dias de hoje, é bastante chato” (in Quaranta, 2011). Para ser justo, de qualquer forma, deve-se acrescentar que muito do que é produzido por artistas atuais, sem as novas mídias, também é chato. De fato, apenas uma fração dos artistas é reconhecida e aceita nos discursos do mercado da arte contemporânea. Este não é o caso somente da arte digital. Portanto, ainda que ela falhe diante do julgamento do mercado da arte contemporânea, este último não está isento de falhas.

Muitas obras de arte que utilizam novas mídias e alcançam uma aceitação geral, continuam renegadas enquanto arte digital pelo mercado de arte contemporânea, pois seus artistas não as identificam enquanto tal. As obras eletrônicas de Duchamp and Moholy-Nagy, da década de 1920, os filmes estruturais e as videoinstalações de Michael Snow, Anthony McCall, Bruce Nauman e Dan Graham, das décadas de 1960 e 1970, o uso das luzes elétricas controladas por computador de James Turrell, Jenny Holzer, e Olafur Eliasson e a videoinstalação manipulada por

computador de Doug Aitken, Douglas Gordon, Christian Marclay, and Pipilotti Rist, abrangendo o período de 1980-2000, são exemplos de produções que se modelam, igualmente, aos discursos de arte digital e do mercado de arte contemporânea. Os primeiros trabalhos interativos e com sistemas de orientação de Hans Haacke, elogiados por Jack Burnham, nos anos 1960, e mais tarde evitado por Benjamin (1988), foram recuperados (Bijvoet, 1997; Shanken, 1998; Skrebowski, 2008; Jones, 2012), parte de uma longa reconsideração do “sistema estético” (Shanken, 2010). O uso de computadores por Frank Stella, James Rosenquist, e Sol Lewitt no processo de fabricação e design é reconhecido, porém silenciado pelo mercado dominante. Robert Rauschenberg, conhecido como um artista famoso, também é uma figura central no grupo *Experiments in Art and Technology* (E.A.T.), fundado por ele em 1966. No entanto, estes aspectos da carreira de Rauschenberg são desconsiderados do discurso da arte contemporânea, pois levariam a promoção de uma produção “entre a arte e a vida,” que para ele inclui, claramente, o uso da tecnologia enquanto um meio válido. Sendo assim, sua colaboração com o engenheiro Billy Klüver demonstra a convicta união entre arte e tecnologia, caso das obras *Oracle* (1962-65) e *Soundings* (1968).

Em “Parágrafos da Arte Conceitual” (1967), Lewitt possui uma relação inquietante com a tecnologia, revelada pela tensão que descreve ao alegar que “na arte conceitual... a ideia se torna uma máquina que faz a arte” e alerta que “novos materiais são uma grande perturbação para a arte contemporânea”. O preconceito explícito de Bourriaud, e de outros autores, com o uso de suportes tecnológicos demonstra um posicionamento conflitante. Mas há muito ganhos e possibilidades em explorar a sensibilidade no uso implícito e explícito da tecnologia na arte.

Em concordância com Lewitt sobre as práticas da arte digital, muitos artistas dos anos 1970 foram interpretados por códigos computacionais por Casey Reas e seu *Software Structures* (2004). Autorizado pelo *Whitney Museum*, Reas convidou diversos programadores para codificar as instruções de Lewitt em linguagens de programação. Os resultados renderam múltiplas formas, sugerindo fortes paralelos entre a interpretação análoga das ideias de Lewitt por assistentes que executavam seus desenhos no espaço físico, e a interpretação digital destas mesmas ideias, por programadores no espaço virtual.

Não obstante, os críticos e a audiência do mercado da arte contemporânea encon-

tram problemas na aceitação e vernaculização da computação (sistemas operacionais, aplicativos, sites, teclados, monitores, impressoras) como objetos estéticos (Murray, 2007). Dificuldades semelhantes são encontradas na banalização estética e visual da arte conceitual, na efemeridade e ausência do objeto da performance, e no contexto remoto da *land art*, tendências que conseguiram superar seus obstáculos, em parte pelo marketing inteligente que tornou esses objetos vendáveis por negociantes, uma prática que, em alguns casos, pode ser interpretada como antiética perante o conceito da obra. Mas, ainda que as mercadorias de arte possam ser produzidas digitalmente, poucos artistas recebem mérito sobre as normas do mercado contemporâneo.

Nós vivemos em uma cultural digital global, cujos materiais e técnicas das novas mídias se tornam rapidamente acessíveis para grande parcela da população. Milhões e milhões de pessoas, ao redor do mundo, participam das mídias sociais, e têm o poder de produzir e compartilhar seus textos, imagens, sons, vídeos e registros. Muito antes de arte digital trabalhar com a colaboração remota, a interatividade e a participação, a obra de Ascott, *La Plissure du Texte* (1983), pode ser vista como um modelo de valores sociais e práticas participativas, emergentes da web 2.0. Um vídeo do YouTube como *Daft Hands* (2007) pode ser apreciado por mais de 50 milhões de pessoas, estabelecendo uma subcultura de celebridades, remixes e obras-primas. Se o banco de dados e o algoritmo de Lund fossem realmente bons e ele o tornasse *open source*, qualquer um seria capaz de produzir objetos dignos do mercado de arte contemporânea. Neste contexto, quais são as regras para os artistas, curadores, teóricos e críticos? O que eles têm de especial para oferecer? Quais os ganhos para esta dinâmica, coletiva, criativa? Por que se importar com a arte digital ou o mercado de arte, por si só? O que está em jogo com a preservação da distinção ou indistinção das práticas artísticas, de recepção e produção da cultural popular?

Será que essas distinções servem apenas para proteger o mercado de arte, da arte digital e de intrusos, mantendo um status mítico das práticas exclusivas, lucrativas e/ou o prestígio?

Sobre este contexto, Bourriaud (2002) alega que

[...] esta arena de mudanças deve ser julgada com base nos critérios de estética, em outras palavras, analisando a coerência de suas formas, e o valor simbólico que a 'palavra' nos sugere, e a imagem das relações humanas presentes nisto [...]. Toda representação [...] tem referência em valores que podem ser transposto para a sociedade.

As bases gerais que definem os "critérios de estética", no sentido de uma coerência formal, são o "valor simbólico", "as relações humanas," e a modelagem de valores sociais. Estes termos são neutros quanto ao meio e ao contexto, por isso, oferecem um tipo de abertura que torna possível a confluência de vários mundos da arte.

A prática artística especializada apresenta a poética e a metáfora como desafios, deslocando valores e relações sociais. Estas abordagens são substancialmente diferentes de outros métodos de contestação e construção de conhecimento. Elas próprias são complexas e dúbias, questionando os conceitos estéticos e materiais.

A pesquisa em ciência e outras disciplinas tem resultados compreensíveis para o público pouco familiarizado com este campo, através de suas linguagens e métodos. Mas este tipo de popularidade passa de um critério de julgamento a uma pesquisa artística, e posteriormente se torna uma pesquisa científica. *Daft Hands* é uma manifestação icônica da cultura da participação, e é altamente bem sucedida, dentro dos critérios dessa cultura da popularidade nas redes sociais, como o YouTube. Por toda sua esperteza atraente, virtuosismo, e estilo, *Daft Hands* se difere da obra *La Plissure du Texte*, a qual cria uma atmosfera de futuro possível, pois antecipa ferramentas (referentes ao mundo participativo, no qual *Daft Hands* se estabelece). Para o critério estético de Bourriaud, *Daft Hands* não imbui um "valor simbólico" para "o 'mundo', em uma reflexão das relações humanas", caso de *La Plissure du Texte*.

Ultimamente, a pesquisa em arte se distingue por elaborar práticas visionárias, simbólicas e metacríticas coerentes às exigências culturais atuais. Sob este aspecto, a tecnologia digital oferece as ferramentas necessárias para refletir os diferen-

tes meios em que a tecnologia está mergulhada, e os diversos modos de produção, percepção e interatividade, neste intrincado contexto de transformações epistemológicas e ontológicas. Este método meta-crítico oferece aos artistas oportunidades vantajosas de atuar na cultura digital, com a intenção de, como Bourriaud coloca, “habitar o mundo da melhor forma” (2004, p. 11-12).

A questão de \$34.2 milhões

Neste espírito de imaginar o melhor modo de habitar o mundo (e um melhor mundo para se habitar), iniciei um debate no Facebook, em maio de 2013, que tinha como intenção discutir dois patamares de valores: aqueles pertinentes ao mercado de arte e os da arte telemática. Em minha atualização de status, eu perguntei:

Como seria o mundo se a obra de Roy Ascott, *La Plissure du Texte*, 1983 (ou a sua obra favorita de Net.Art ou proto-Net.Art) fosse vendida por \$34.2 milhões de dólares em vez de uma pintura abstrata de Gerhard Richter? Em qual tipo de mundo (mundo da arte) isso seria possível?

Talvez a resposta mais perspicaz tenha vindo de Caroline Seck Langill, que escreveu “e todo esse dinheiro seria distribuído, como a obra de arte”. Este curto discurso, astutamente, sugere um modelo econômico alternativo derivado da teoria da “autoria distribuída”, em que os royalties de revenda de uma obra de arte telemática seriam compartilhados entre os participantes geograficamente distintos do projeto de Ascott.

Existem culturas econômicas nas quais a criação e a holding multiplicam a riqueza para seu próprio bem, e o valor não é superposto à divisão ou concessão. Mais de meio século atrás, Yves Klein e a obra *Zones of Immaterial Pictorial Sensitivity* (1959) mudaram brilhantemente o mercado de arte, justapondo o modelo capitalista de trocas com a incalculabilidade do valor da arte. O “autêntico valor imaterial” do trabalho de arte permitiria a aquisição da obra através do pagamento em ouro (cuja metade seria jogada no rio Sena, pelo artista), ou através de um trato em que o colecionador obteria um recibo de propriedade, o qual deveria ser queimado por ele próprio para alcançar a imaterialização completa da obra.

As convenções básicas do mercado de arte, a facilidade de compra e a assina-

tura, não são qualidades neutras ou características formais. Em vez disso, elas encarnam certos comprometimentos ideológicos, do mesmo modo que o trabalho de arte telemática de Roy Ascott se constitui da profunda encarnação de comprometimentos ideológicos. Sendo assim, quais são as implicações se estes mundos colidissem e o mercado valorizasse, além da conta, um trabalho que desafia seus próprios valores tradicionais? Se, como Langill coloca, o mercado de arte aceitasse a obra de Ascott e sua ideologia de autoria compartilhada, significaria uma nova lógica no comprometimento ideológico pela distribuição econômica da venda da obra de arte. O que, depois de tudo, poderia gerar mais capital cultural em uma dádiva econômica que torna a apreciação um critério de valor em uma obra de arte, que foi o prenúncio da cultura da participação?

Referências

- BECKER, Howard. *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press, 1982.
- BIJVOET, Marga. *Art as Inquiry: Toward New Collaborations Between Art, Science, and Technology*. Bern: Peter Lang, 1997.
- BISHOP, Claire, 2012a. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London and Brooklyn: Verso, 2012.
- BISHOP, Claire, 2012b. *Rejoinder to Cornell and Droitcour*. *Artforum*, 2012 (Jan): 38.
- BISHOP, Claire, 2012c. *Digital Divide: Contemporary Art and New Media Artforum*, 2012 (Sept): 434-41.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Trans. Simon Pleasance & Fronza Woods with Mathieu Copeland. Paris: Les presses du reel, 2002, c. 1998 (French).
- BUCHLOH, Benjamin. *Hans Haacke: Memory and Instrumental Reason Art in America*, 1988, 76:2 (February); 97-108, 157-59.
- BURNHAM, Jack. *Steps in the Formulation of Real-Time Political Art in Kaspar Koenig*, ed., Hans Haacke: *Framing and Being Framed, 7 Works 1970-75*. Halifax: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, 1975.
- CORNELL, Lauren and Brian Droitcour, 2013. *Technical Difficulties* (Reply to Claire Bishop, Digital Divide). *Artforum* (Jan): 36,38.
- DANTO, Arthur. *The Artworld*, *The Journal of Philosophy*, Vol. 61, No. 19, American Philosophical Association Eastern Division Sixty-First Annual Meeting. (Oct. 15,

1964): 571-584.

FULLER, Matthew. *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge, MA: MIT Press, Ed. 2008.

GRAHAM, Beryl and Sarah Cook. *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

HAYLES, N. Katherine. *Print is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis*. *Poetics Today* 25:1 (Spring): 67-90, 2004.

HEARTNEY, Eleanor, 2012. *The Incredible Shrinking Art Critic Brooklyn Rail* (Dec 10, 2012). <http://www.brooklynrail.org/2012/12/artseen/the-incredible-shrinking-art-critic> Cited 28 Oct 2012.

HOROWITZ, Noah. *Art of the Deal: Contemporary Art in a Global Financial Market*. Princeton University Press, 2011.

JONES, Caroline. *Systems Symptoms: Jack Burnham's 'Systems Esthetics*. *Artforum*, 2012 51: 1 (September): 113-114, 116.

JOSELIT, David. *Art After*. Princeton: Princeton University Press, 2012.

KAY, Alan and Adele Goldberg. *Personal Dynamic Media Computer* 10:3. 1977 (March): 31-41.

KEEN, Andrew. *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*. New York: Crown Business Publishing, 2007.

KESTER, Grant. *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. Berkeley: University of California Press, 2004.

KESTER, Grant. *The One and the Many: Contemporary Collaboration in a Global Context*. Durham: Duke University Press, 2012.

KIM, Ji-Hoon. *The Postmedium Condition and the Explosion of Cinema*, *Screen*, 2009, 50:1: 114-23.

Kosuth, Joseph. *Art after Philosophy I, II, III Studio International*, CLXXVIII, 1969 (Oct, Nov, Dec): 134-37; 160-61: 212-13.

KRAUSS, Rosalind. *The Guarantee of the Medium*, Tiina Arppe, Timo Kaitaro and Kai Mikkonen, eds. *Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences* 5. Helsinki: Helsinki Collegium for Advanced Studies, 2009, 139-145.

MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

MURRAY, Soraya. *New Media Anxiety: Art History and the Problem of Modern Te-*

chnology. Doctoral dissertation, Cornell University, 2007.

Paul, Christiane. *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

QUARANTA, Domenico. *The Postmedia Perspective*, Rhizome, 2011 (Jan 12).

RAO, MALLIKA. *Controversial New Project Uses Algorithm to Predict Art* Huffington Post, 2013 (Nov 5).

SHANKEN, Edward A. *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*, in SIGGRAPH 2001 Electronic Art and Animation Catalog, (New York: ACM SIGGRAPH): 8-15; expanded in *Leonardo* 35:4 (August, 2002): 433-38.

SHANKEN, Edward A. *Historicizing Art and Technology: Forging a Method, Firing a Canon*, in Oliver Grau, ed., *Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press, 2007. p 43-70.

SHANKEN, Edward A. *Reprogramming Systems Aesthetics: A Strategic Historiography*. Simon Penny, et al, eds., *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference 2009*. Berkeley: University of California Press, 2009.

SHIRKEY, Clay. *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. New York: Penguin, 2008.

SKREBOWSKI, Luke. *All Systems Go: Recovering Hans Haacke's Systems Art* Grey Room 30, 2008 (Winter) 54-83.

TAGG, John. *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

THORNTON, Sarah. *Seven Days in the Art World*. London: Granta, 2008.

TROEMEL, Brad. *The Accidental Audience* The New Inquiry, 2013 (March 14).

VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet*. 2010<http://jstchillin.org/artie/vierkant.html> Cited Dec 4, 2013.

WEST, Nina P. *The \$900,000 Librarian*, Forbes.com, 2008 (Oct 1). Cited 4 Nov 2013.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton Co., Inc, 1970.