

## GALLERY OF LOST ART: O MUSEU VIRTUAL E AS RELAÇÕES ENTRE MATÉRIA E LEGITIMAÇÃO

*Camila Proto*<sup>1</sup>

### **Gallery of Lost Art: espaço para o inexistente**

Ao longo da história, imagens, símbolos e espaços são criados e, mesmo que de forma espontânea, lapidam o que conhecemos por humanidade. As obras de arte, por se configurarem simbolicamente, acabam também por moldar a sociedade e o jeito como o simulacro se configura. O projeto Gallery Of Lost Art se propôs a criar um espaço de reconfiguração para obras que fisicamente não existem mais. É a imaterialidade e o vestígio que norteiam a discussão, e apresentam a questão de como estas obras de arte, mesmo que apenas em registro, foram silenciosamente moldando a história da arte.

O projeto Gallery Of Lost Art, realizado em 2012 através de uma parceria entre a Tate Modern, Channel 4 e ISO Design, de Londres, foi uma exibição virtual que, a partir de registros, fotografias, textos e vídeos, criava acesso à uma curadoria de obras que desapareceram, foram perdidas, roubadas, apagadas, ou que simplesmente não existem mais materialmente em nenhum acervo ou galeria.

Criado visualmente em um espaço semelhante a um armazém, através do qual o visitante poderia navegar à vontade, The Gallery of Lost Art apresentou essas histórias através de documentos e filmes dispostos em distintas mesas (ou, quando a escala do trabalho justificava, no chão). Juntamente com esses materiais estavam legendas, clipes de som e links para outros recursos. Assim, o espaço virtual ofereceu ao visitante um lugar para engajamento, estudo privado e reflexão. (MUNDY, Jennifer, Tate 2013)

O projeto foi criado sob a demanda de experimentações culturais e educativas da Tate Modern, um braço da instituição londrina Tate que trabalha exclusivamente com arte moderna e contemporânea. A demanda por espaços digitais é crescente no mercado de arte, apesar de ser ainda um nicho não muito explorado pelas instituições. A partir de uma entrevista realizada com o diretor de criatividade da ISO Design, Damien Smith, foi possível compreender quais eram os principais conceitos e desejos da equipe por trás do projeto. Segundo ele:

O que queríamos discutir era como qualquer obra de arte é feita a partir de memórias. E, ao menos que o trabalho de arte esteja na sua frente, você está olhando para lembranças, esboços, fotografias, a descrição de uma outra pessoa. A partir da ideia de que todas essas obras já não existem mais, compreendemos que as pessoas tinham que criar sua imagem mental de qualquer maneira. (...) Assim, surgiu essa ideia de uma enorme galeria vista de cima, quase como um mapa do Google, em que cada trabalho de arte fosse organizado em

---

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Sul, graduação em Artes Visuais.

uma mesa. Um crítico descreveu essa ideia como uma cena do crime, onde você tem milhares de pequenos fragmentos como vestígios, e a partir desses fragmentos você tenta criar uma história e até uma fotografia do que estava originalmente lá. Nós gostamos muito dessa configuração como uma metáfora. (...) Então, embora possamos ter criado postumamente um documentário, fotos, ou até entrevistas com os artistas, você ainda nunca conseguirá capturar o trabalho de arte original e seu sentido original. (SMITH, Damien, 2017)

A proposta de trabalhar com obras de arte que não existem mais objetivava exatamente a criação de um formato não tradicional de exibição, em uma plataforma contemporânea e de acesso global. Muito mais que uma exibição virtual, o projeto criou um espaço de debate, pesquisa e informação. Ao relacionar a obra de arte com a memória, se desmaterializa um ideal de contemplação, pois se desvincula a arte do olhar como um fator meramente de observação. Gallery Of Lost Art pretendia mais do que criar esse espaço para as obras não existentes, mas também expandir a relação espectador-obra, a partir de um vínculo com a pesquisa e com a própria “visita”, dada em um suporte não físico.

O divagar entre memória e experiência, entre espaço físico e espaço mental<sup>2</sup> e a não necessidade da eternidade para estabelecer na história a sua existência foram as questões que levaram os criadores do projeto a limitarem a sua existência online por apenas um ano. É esta temporalidade que configura o projeto também como obra de arte.

Uma das coisas que mais gosto desse projeto foi o conceito temporal. Nós dissemos: vamos criar este grande projeto lindo, mas ele só viverá por um ano e depois o destruiremos. E eles adoraram a ideia de que, um pouco como as obras de arte, eles também estariam chamando o projeto de memória. Há fragmentos do projeto perdidos por toda a internet, há revisões, existem culturas de tela, existem vídeos no vimeo. Mas o projeto em si já não existe. (SMITH, Damien, 2017)

O livro consta com textos sobre 40 obras de arte que participaram da exibição online, como a pintura *Betrayal* (1940), de Frida Khalo, que foi considerada perdida, a instalação *In Search Of the Miraculous* (1973-5), de Bas Jan Ader, que nunca foi finalizada, ou como a obra *Everyone I Have Ever Slept With 1963-1995* (1995), de Tracey Emin, que foi destruída em um incêndio. Ao criar um espaço de exibição para estas obras, se propôs um espaço para o inexistente, e possibilitou uma discussão sobre a relação de legitimação e materialidade, sobre o tempo e sobre possibilidades midiáticas.

### **O museu virtual e a contemporaneidade**

O museu é um espaço destinado à exibição de obras, registros e documentos. Em construção de

---

<sup>2</sup> O espaço mental não tem nenhuma localização no interior do corpo. Entretanto, sem ele, não há nenhuma consciência. Julian Jaynes sugere que o espaço mental é a metáfora-análoga fundamental do mundo (...). Do mesmo modo, a relação entre a memória e a experiência imediata só pode ser tratada aqui como uma ocorrência óbvia. MORRIS, Robert. *The Present Tense Of Space, Art in America*, 1978.

espetáculo, o museu moderno propõe um espaço físico de visita, diálogo e confronto entre artista e público, entre obra e interator. São as relações entre objeto, espaço e discurso que compõem o contexto de um museu contemporâneo: a possibilidade de encontro com novas experiências e informações de cunho estético-político.

Com a revolução virtual e o surgimento da internet, gerou-se um novo conceito de espaço. O museu virtual se apresenta como esse não-lugar de possibilidades expositivas, educativas e experimentais para o campo da arte.

(...) de um tradicional espaço físico relacionado à ocupação de um território material, tangível, o museu passou a se deparar com o espaço virtual, material, intangível e também identificado por muitos autores como desterritorializado. (LÉVY, Pierre. 1996)

Essa desterritorialização do espaço virtual possibilita a congregação de pessoas de lugares completamente diferentes a experienciarem um mesmo momento, proposta ou ação. Iniciativas a partir de ações-educativas propostas pelo MoMA, em NY, assim como projetos experimentais utilizando a ciberespaço como local de exibição estão combinando a experiência física do museu com o acesso global de informações.

O projeto Gallery Of Lost Art pretendia ser mais do que uma exibição online em formato de museu virtual: objetivava criar uma experiência de campo, uma relação entre internauta e obra, criando facetas audiovisuais que permitiam o interator se sentir dentro de uma galeria. Contudo, essa relação entre o museu físico e o museu virtual não se dá de forma simples.

O museu de arte passou a ser contestado a medida que os artistas passaram a utilizar novos suportes, tanto físicos quanto conceituais, para a concepção de suas obras, rompendo com o paradigma da contemplação e automaticamente gerando novos empecilhos para a conservação e exposição de suas obras. Assim, o espaço virtual se inseriu no campo da arte como uma nova ferramenta de exibição, documentação e preposição de obras. O espaço virtual, por não possuir barreiras geográficas, se insere em uma dimensão mais democrática do acesso à arte. O museu físico, ao se dispor em formato clássico, propõe um ‘ritual’ – que muitas vezes é elevado ao nível da contemplação – que dita a experiência museística e também de quem pode usufruí-la. Segundo Nestor Canclini:

Ao manter ‘sagrado’ o espaço expositivo e os objetos nele contidos, e ‘ao impor uma ordem de compreensão, organizam também as diferenças entre os grupos sociais: os que entram e os que ficam de fora; os que são capazes de entender a cerimônia e os que não podem chegar a atuar significativamente’ (CANCLINI, 2003: 47)”

Assim, a possibilidade de espacializar uma exibição de arte em um ambiente virtual torna-se plausível em um contexto onde a instituição deveria pensar na relação direta do acesso e da experiência

entre público e obra. Entretanto, como dimensionar a experiência online? É impossível considerar que o espaço online proponha a mesma experiência que o espaço físico, pois o contato com as obras se dá de forma diferente e menos pessoal.

Projetos como a Gallery Of Lost Art estão sendo explorados pelas instituições como tentativas de criar propostas imersivas e interativas, mas a maioria dos críticos e historiadores da arte compreendem que a experiência real de um museu nunca poderá ser substituída. O Google possui uma interface chamada Google Arts & Culture, que possibilita ao internauta realizar tours pelos mais diversos museus e coleções de arte do mundo. Damien Smith explica:

Google tem um braço cultural muito interessante que trabalha com museus. O trabalho deles é entrar e fotografar o museu afim de expandi-lo para a internet. Algumas pessoas dizem que isso é brilhante, que agora você pode visitar o Prado pela manhã e o Louvre à tarde, sem sair da sua mesa. Outras pessoas dizem: tenha cuidado, o Google é uma empresa privada, eles sabem como reproduzir versões de alta definição de toda a sua coleção. (SMITH, Damien, 2017)

Existem galerias e museus que já estão digitalizando as obras de arte e disponibilizando-as na internet, como é o caso do Rijksmuseum, em Amsterdã. Esta iniciativa, chamada de The Right Studio, viabiliza downloads de imagens com alta resolução para qualquer usuário.

Diante destas propostas, a experiência da visita de um museu e do encontro com a arte é elevada à experiência de possuir obras e reproduzi-las no cotidiano. Devemos sim retirar a obra do espaço expositivo e expô-la em outras plataformas ou espaços, mas a obra de arte deve existir como gatilho, como preposição para o espectador, em uma relação estética-política, e não como um objeto meramente estético ou comercial, existindo em um pedestal no museu ou na parede da sala de estar.

Afinal, até que ponto a arte se dispõe como política ou meramente como objeto estético? É responsabilidade tanto dos artistas quanto das instituições esclarecer para o público estes limites. O museu virtual possibilita novas construções artísticas e culturais, ao mesmo tempo que pode também estar proporcionando o desmonte do que consiste a experiência artística.

### **Matéria como legitimação: o acervo contemporâneo**

A história da arte foi – e é - escrita a partir de acervos, coleções e arquivos. Dentre os estigmas materialistas, o projeto Gallery Of Lost Art apresentou um formato não convencional de exibição, já que a curadoria teve que ater-se apenas à registros e documentações existentes sobre as obras apresentadas. O acervo contemporâneo está tendo que acompanhar a produção dos artistas e, conseqüentemente, alterar seus modelos clássicos de conservação e documentação.

Em *Fountain 1917*, de Duchamp, é possível visualizar esta complicada relação entre documentação, acervo e história da arte. O famoso urinol de R. Mutt foi uma das obras selecionadas pela curadoria do projeto por ter desaparecido logo após sua primeira – e única – exibição, no Saló des Independents, em Paris. O texto apresentado no livro descreve essa relação de falseabilidade e simulacro quando se concerne à obra de arte que mudou o rumo da arte no mundo: o que se reproduziu de *Fountain 1917* foi uma fotografia, de autoria de Stieglitz, que criou a identidade imagética do que conhecemos e estudamos hoje como a obra que revolucionou o pensar a arte. Assim, a história da arte moderna e contemporânea se desdobrou a partir da ideia de uma obra, da sombra e do resquício do que um dia se apresentou como um ready-made, e hoje se estrutura como memória.

A partir desta obra, é possível observar as relações entre legitimação e acervo, e da necessidade de um objeto físico, mesmo sendo ele um arquivo, para a finalidade da exposição. As obras de arte perdidas, roubadas, rejeitadas ou inacabadas criam esse espaço de tempo imaterial em que a história da arte se perde, mas ao mesmo tempo se constrói.

Sempre estarão expostos os planos dos artistas, seus esboços, ou até os objetos utilizados durante uma performance, porque o mundo da arte fica muito desconfortável se não há algo a ser adicionado ao arquivo ou à coleção. (SMITH, Damien, 2017)

A reconstrução de obras de arte também é uma questão definida a partir da necessidade da existência material. A própria *Fountain* foi replicada algumas vezes, no intuito de “imortalizar” a proposta do artista. A dúvida segue: até que ponto devemos nos preocupar em ‘imortalizar’ as obras de arte? Performances e instalações muitas vezes são realizadas com o intuito de existir unicamente naquele tempo-espaço. Para Claire Bishop, esta relação de reconstrução e registro está diretamente ligada ao campo comercial da arte e da cultura:

Uma vez que a proliferação dos museus e da cultura da arte contemporânea se dá como uma "economia de experiência", a partir do final da década de 1990, se cria um consenso generalizado de que o melhor meio de compreender obras históricas de arte efêmera é através da experiência direta ao invés de documentação fotográfica. (BISHOP, Claire. 2013)

Curioso pensar que, desde o fim dos anos 50, artistas vêm criando obras efêmeras, transitórias e temporais, desafiando os paradigmas curatoriais e expositivos, objetivando um diálogo maior entre a arte e a experiência do espectador. Contudo, ainda se observa uma certa relutância em questões institucionais e de curadoria a cerca de obras que se propõem a não deixarem nenhum resquício de existência.

É fascinante o fato de que diante de uma era da digitalização, o material original agora é elevado a objeto sagrado. Isso porque há apenas um deles. Essa talvez seja

uma das razões pela qual o mundos da arte e os curadores estão tão obcecados com o original. Estamos em tempos interessantes. (SMITH, Damien, 2017)

### Arte, efemeridade e memória

A arte contemporânea propõe a experiência artística como finalidade da obra, e muitas vezes essa relação se dá sem nenhum registro.

Bill Drummond é um artista que tem um projeto muito interessante onde ele constrói um coral de 13 cantores a cada lugar do país que ele vai. Toda vez eles são diferentes, e você não tem permissão para gravar a apresentação. Eles apenas se reúnem e cantam uma série de músicas uma única vez. E são sempre 13 pessoas, que não são profissionais. Não há documentação permitida e, novamente, seu princípio é a memória, é sobre estar lá, ou você é um cantor ou o público. (SMITH, Damien, 2017)

Estranho seria pensar em construir a história da arte somente a partir de memórias e vivências. A artista Anya Gallaccio, em 1996, construiu a obra *intensities and surfaces*, que era composta por blocos de gelo empilhados em uma sala de caldeira de uma estação de tratamento de água em Londres. A instalação durou 3 meses, enquanto a escultura derretia e criava jogos de reflexos com a água acumulada.

Apesar de sua materialidade líquida, a obra foi registrada em fotografia, e inscrita na história a partir de seu acontecimento marcante e inovador. No contexto contemporâneo, buscar históricos de obras de arte, instalações ou performances, mesmo que com pouco ou até zero registro, é uma possibilidade, dada a abrangência da internet e os pequenos registros feitos mesmo que não oficializados. Essa rede de documentação e registro automática se dá pelo fato de vivermos em uma era da informação, na qual a nossa própria privacidade se encontra comprometida. Estamos inseridos em um contexto social de arquivagem, onde registros de momentos acabam criando um regime da imagem digital, em que “guardar” é mais importante do que “experienciar”.

Considerando as relações de tempo, existência e matéria, a obra de Christo e Jeanne-Claude, *Wrapped Reichstag* foi inserida no projeto. Assim como outras obras efêmeras, esta obra, inscrita como *transiente*, compõe uma parte da discussão sobre obras que se propunham durar pouco tempo, o que se propunham a ser destruídas, a não existirem como registro material, mas como memória da experiência. A dupla de artistas envolveu o parlamento alemão, o Reichstag, em Berlim, com 100,000 metros quadrados de tecido e mais de 15 quilômetros de fita azul. Segundo a autora, "Durou apenas uma quinzena, mas a audácia conceitual e o impacto visual do Reichstag embrulhado tornaram-no uma das obras mais famosas de Christo e Jeanne-Claude" (MUNDY, Jennifer, Lost Art, 2013).

Estamos evidenciando um novo ciclo de provocações a cerca do espaço. Com Duchamp, vimos o espaço e campo da arte expandindo-se a fim de pensar uma arte não mais apenas formal, mas conceitual e

política. Com a revolução digital, vimos um novo espaço ser criado como ferramenta para a arte e todas as suas implicações físicas. Agora, na era da informação, podemos observar artistas buscando uma nova forma de dialogar com o espaço, com o espectador e com a instituição, ao colocar muitas vezes o corpo receptor meio ao espaço expositivo e fazer da obra de arte, o jogo das suas consequências.

A Galeria de Arte Moderna, em Glasgow, no momento, é uma das maiores galerias que há na Escócia. Neste ano, uma artista recebeu o espaço e ela decidiu não colocar nada nele, disse que a exposição havia sido cancelada e que estava deixando o espaço livre para qualquer um que quisesse utilizá-lo de qualquer forma. Assim, durante dois meses, está existindo uma enorme galeria vazia. A lembrança dessa obra serão as pessoas rindo sobre isso, pessoas ficando irritadas com isso, relatórios de imprensa.. Meu amigo estava lá no fim de semana com seus filhos, e ele tem vídeos incríveis deles fazendo ginástica na galeria vazia. Assim, a artista terá diferentes respostas e experiências advindas de distintas pessoas sobre o seu trabalho. (SMITH, Damien, 2017)

Ao remover o que seria tradicionalmente considerado como um objeto de arte, estamos apresentando a galeria como um espaço vazio, dando-nos um momento para questionar o valor de reverter exposição após exibição após a exibição", disse o curador Will Cooper em uma declaração, chamando a exposição de "uma oportunidade incrível". (ArtNet News)

A proposta da artista Marlie Mul dialoga diretamente com as relações citadas acima. A memória, como consequência e também como fonte de criação do espetáculo, é o que gera o conteúdo de registro e é o que documenta e evidencia a obra na história da arte. Apesar de se utilizar do vazio como ferramenta para a crítica institucional, a documentação automática acaba se gerando em decorrência do impacto social e midiático que gera. Assim como a obra de Marlie, o projeto Gallery Of Lost Art concentrou a sua existência na memória daqueles que tiveram acesso ao projeto, apesar de divulgarem diversos registros em formato de vídeos, textos e números para fins de pesquisa.

Essa rede de documentação automática decorrente do ciberespaço e ao consequente acesso à informação pode, apesar de romper com algumas propostas artísticas, gerar espaços de diálogo muito interessantes e de enorme potência estética-política. Assim como o artista contemporâneo Ai Wei Wei se utiliza das redes sociais – Twitter, Facebook - como ferramenta de colaboração, pesquisa e propostas de ação, a Gallery Of Lost Art se utilizou dessas redes de comunicação com o intuito de divulgar o projeto e receber feedbacks das experiências pessoais dos usuários.

@alexrowse

Exibição digital incrível, @Tate's Gallery of Lost Art, será perdida em 1 dia e 11 minutos. Gostaria que ficasse para sempre. <http://galleryoflostart.com>  
7:47 PM - 2 Jul 2013

@jhtreynolds

@GalleryLostArt exposição brilhante, pena que está acabando hoje. Vale a pena dar uma olhada.

7:02 AM - 3 Jul 2013

@william\_ellet

Galeria muito legal de obras de arte perdidas da Teta irá consumir toda sua tarde se você não tomar cuidado: <http://galleryoflostart.com/#/15,0>

6:12 PM - 15 Mar 2013

Construir uma rede de significações e ações a partir desse sistema automático de documentação também está sendo um nicho explorado pelos artistas. É inevitável fugir da informação que se gera a partir de um trabalho artístico. A crítica da arte se expande na era da informação e toma proporções imensuráveis; a linha entre a crítica institucional e a crítica popular se torna tênue, além de pauta para preposições teóricas. É necessário, então, utilizar-se destas situações para criar novos embates e propor novas formas de registro, crítica e experiência.

## Conclusão

Em suma, o projeto Gallery Of Lost Art, que residiu na rede virtual durante o ano de 2012, instaurou diversas questões conceituais sobre o formato de exibição, seu suporte e suas consequências. A pesquisa enfatizou como a não existência das obras apresentadas foi um fator importante para a construção – de forma silenciosa - da história da arte contemporânea.

Foi analisada a relação quase que necessária entre matéria e legitimação: por mais que tenhamos inúmeras produções e provocações artísticas sobre o silêncio que se instaura diante das obras efêmeras, o formato de acervo e exibição segue igual: – ainda que com seus desdobramentos – o clássico arquivamento e documentação de matérias.

A relação entre arte, experiência e memória sofre balizamentos em um contexto em que a memória se torna status social. Mesmo diante das relações de experiência de visita de um museu físico, a *memória de registro* se torna evidência da experiência: é mais importante registrar a música durante o show do que ouvi-la, e ir ao Louvre para ver a Mona Lisa se equivale à ir ao Louvre para assistir uma multidão de flashes e selfies diante à famosa pintura. Registrar o momento parece ser mais importante do que vivê-lo; registrar a existência da obra para a construção da história da arte parece ser mais importante do que vê-la acontecer e entregar-se à experiência.

Assim, nos encontramos meio à uma rede de informações e de imagens des-significadas: bombardeados por conteúdos imagéticos, gerar mais conteúdo torna-se a missão social. O projeto Gallery Of Lost Art se propôs a criar uma experiência distinta daquela obtida na visita do museu: uma experiência de

pesquisa e diálogo, um momento de percepção histórica e pessoal. Um projeto que dialoga com a necessidade da experiência como fruto da obra de arte, ao mesmo tempo que configura a relevância do registro como fonte para a construção da história da arte.

É necessário que as relações entre matéria e legitimação, memória e registro sejam constantemente debatidas para que a arte continue gerando um fluxo de informações, propostas e contradições. Só assim será possível configurar a arte em distintos espaços, quebrar com os cânones e expandi-la cada vez mais diante uma sociedade que valoriza a imagem apenas como linguagem imediata e com valor simbólico esgotado.

### **Referências Bibliográficas:**

BISHOP, Claire. *Reconstruction Era: The Anachronic Time(s) of Installation Art. Revisiting When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013*. Ed.

Germano Celant. Milan: Fondazione Prada, 2013

CANCLINI, Nestor. *Culturas Híbridas*. São Paulo: EDUSP, 2013.

J. Mundy and J. Burton, Online Exhibitions. In *Museums and the Web 2013*, N. Proctor & R. Cherry (eds). Silver Spring, MD: Museums and the Web. Published January 31, 2013. Consulted June 16, 2017 .

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MORRIS, Robert. *The Present Tense Of Space, Art in America, 1978*. In: FERREIRA, Gloria. *Escritos de Artistas Anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

MUNDY, Jennifer. *Lost Art*. London: Tate Publishing, 2013.

SMITH, Damien. Skype interview, 2017.

<https://news.artnet.com/exhibitions/glagow-gallery-of-modern-art-marlie-mul-cancelled-972320>