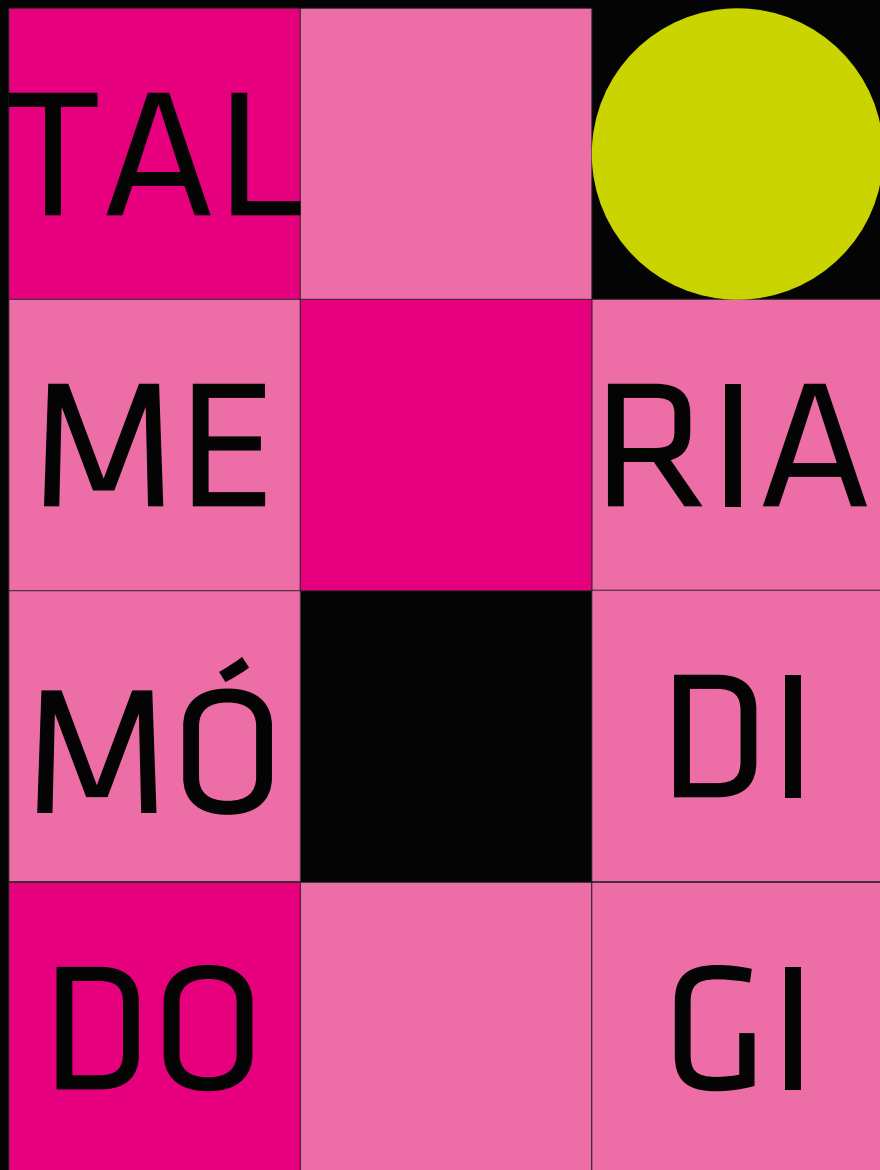

A MEMÓRIA DO DIGITAL

e outras questões das artes e museologia



Organizador:
PABLO GOBIRA

editora





O título do livro remete o leitor à memória e não ao reducionismo dos “bits” sem poéticas.

A memória transcende a temporalidade de nossas ações. Preservar a memória por meio dos artefatos, das imagens, dos cheiros, dos gestos, dos sons, das coisas em si, do acervo digital. Preservar a memória do que esteve e nunca deixou de estar dentro de nós, significa visitar e re-visitar as culturas nas diversas temporalidades, em que espaço-tempo são únicos, no processo de criação.

O Prof. Pablo Gobira nos convida a visitar e re-visitar os textos de autores ilustres, em que ele se faz presente. Autores de campos e áreas de conhecimentos, que são espelhos da criação cultural. A invenção de um por vir nas artes e tecnologias; nos museus-passado e no futuro do pós-digital; museu-interface do cubo e a museologia radical onde o som em busca da democratização cultural reverbera nos filmes constituídos de fragmentos de obras que remetem o leitor aos outros textos, em que pode-se compreender e reformular as *storytellings*, as exposições e suas coleções em plataformas como o Instagram, Facebook, Twitter.

O Prof. Pablo Gobira busca resposta e ao mesmo tempo questiona sobre a preservação digital da poesia. No percurso do binômio “visita-leitura”, um estudo dos processos de criação na era “ transestética”.

O livro é de envergadura acadêmica retratada nos enlaces das pesquisas realizadas e apresentadas ao leitor de forma a propor uma reflexão, das diversas formas da criação do digital, do pós-digital, da preservação de acervos, do espaço museu, do arquivo, das imagens, da poesia.

A urgência que esse livro preenche é a de instalar a “nova” estética de dispositivos digitais, de ecoar a pluralidade cultural e sobretudo re-visitar os processos de criação, no sentido de preservar a memória e se fazer memória.

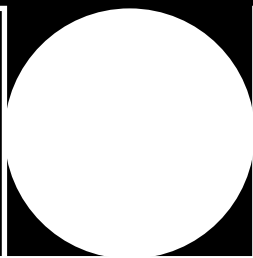
Cátia Rodrigues Barbosa

Escola de Ciência da
Informação-UFMG

Ph.D em Museologia

Coordenadora do grupo de
pesquisa MUSAETEC

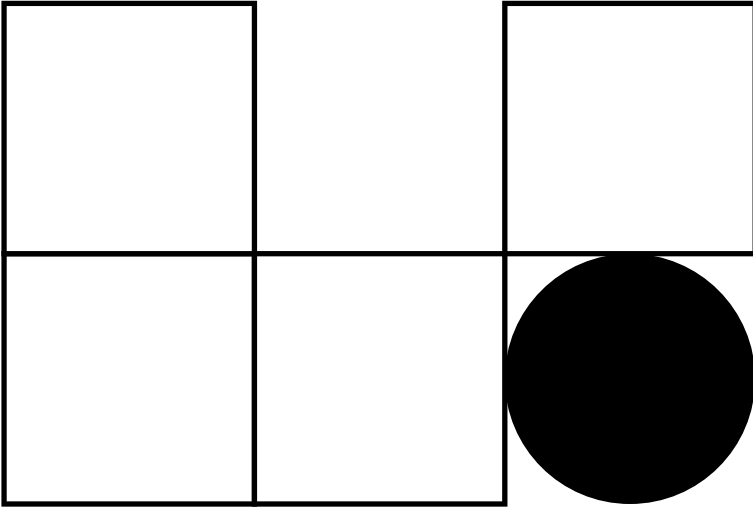
Membro ICOM



A MEMÓRIA DO DIGITAL

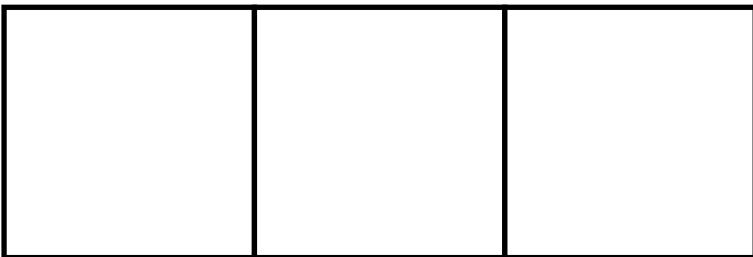
e outras questões das artes e museologia

Pablo Gobira (org.)



A MEMÓRIA DO DIGITAL

e outras questões das artes e museologia



2018. Todos os direitos reservados ao organizador da edição. O uso das imagens presentes nos capítulos deste livro é de responsabilidade dos respectivos autores.

M533 A memória do digital e outras questões das artes e museologia / Pablo Gobira (organizador). – Belo Horizonte : EdUEMG, 2019.

255 p. : il. ; fots

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-5478-019-7

1. Arte por computador. 2. Comunicações digitais. 3. Interação homem-máquina. 4. Museologia. I. Gobira, Pablo. (org.). II. Título.

CDU 007.5

Ficha catalográfica: Valdenícia Guimarães Rezende CRB-6/3099.

**EDUEMG • EDITORA DA UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS**

Rod. Papa João Paulo II, 4143
Serra Verde, Belo Horizonte, Mg
Cep 31630-902

Ed. Minas – 8º andar
Tel (31) 3916-9080
Editora@Uemg.Br

Editor-chefe

Thiago Torres Costa Pereira

Coordenadora

Gabriella Nair Noronha

Equipe

Daniele Alves Ribeiro

Leandro Andrade

Thales Santos

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Reitor

Lavínia Rosa Rodrigues

Vice-reitor

Thiago Torres Costa Pereira

Pró-reitor de Planejamento,

Gestão e Finanças

Fernando Antônio França Sette
Pinheiro

Pró-reitora de Pesquisa e Pós-

Graduação

Magda Lúcia Chamon

Pró-reitora de Ensino

Michelle Gonçalves Rodrigues

Pró-reitora de Extensão

Moacyr Laterza Filho

Conselho Editorial

Thiago Torres Costa Pereira

Amanda Tolomelli Brescia

José Márcio Pinto Moura Barros

Ana Lúcia Almeida Gazzola

Flaviane de Magalhães Barros

Fuad Kyrillos Neto

Helena Lopes da Silva

EXPEDIENTE

Organização

Pablo Gobira

Produção Editorial

Ítalo Travenzoli

Revisão e Preparação de Textos

Josué Borges de Araújo Godinho

Traduções do Inglês

Fernanda Corrêa

Revisão das Traduções

Pablo Gobira

Capa e Projeto Gráfico

Froiid

Tratamento Gráfico de

Imagens

Froiid

Ítalo Travenzoli

Preparação de Originais,

Revisão de Projeto Gráfico e

Diagramação

Ítalo Travenzoli

Para meu pai
Alexandre de Souza Ricardo

	APRESENTAÇÃO
13	A arte volátil Pablo Gobira
19	Memórias, arte e tecnologias Milton Sogabe
37	Mídia transicional: permanência, recursividade e o paradigma da conservação Hanna B. Hölling
51	Os museus no passado e no futuro do pós-digital: materiais, mediação, modelos Christiane Paul
69	Museu-Interface: a implosão do cubo branco e a museologia radical Priscila Arantes
89	Armazenamento de culturas online e o <i>storytelling</i> como método Annet Dekker

- | | |
|------------|---|
| 115 | Alguns apontamentos sobre a restauração da obra digital <i>Desertesejo</i>
Marcos Cuzziol,
Gilbertto Prado |
| 127 | Acertos e desacertos na preservação de acervo em Arte Computacional Interativa
Tania Fraga |
| 165 | A preservação digital da poesia: uma análise do Arquivo Digital da PO.EX
Pablo Gobira,
Fernanda Corrêa |
| 189 | Poéticas do capitalismo artista: um estudo dos processos de criação na era transestética
Lucia Leão,
Vanessa Lopes |
| 209 | A decomposição do presente: memória e obliteração nos filmes de Martin Arnold
Alexandre Rodrigues da Costa |

	POSFÁCIO
245	A memória do digital nas artes e museologia Pablo Gobira
251	SOBRE OS AUTORES



APRESENTAÇÃO

A arte volátil

Pablo Gobira

Arte com robôs, arte com *big data*, arte com inteligência artificial, arte com Internet das Coisas, arte com Internet de Tudo, arte com jogos digitais, arte com cidades inteligentes, arte com uso de ondas cerebrais, arte com biologia molecular, arte com código criativo, arte com novas ligas metálicas, arte com novos materiais condutores... tendo resultados poéticos diversos que tem sido perdido nas últimas décadas da história das relações entre arte, ciência e tecnologia.

Este livro surge dessa angústia manifesta nesse processo de perda que, por sua vez, tem sido compartilhada por pesquisadores do país e de outras partes do mundo no congresso internacional de arte, ciência e tecnologia conhecido como Seminário de Artes Digitais, cuja última edição aconteceu na região metropolitana de Belo Horizonte, Minas Gerais, entre os dias 25 e 27 de abril de 2018. Este livro é um dos resultados desse evento acadêmico que contou com o apoio de diversas instituições de ensino superior, organizações parceiras e do fomento de agências brasileiras como a CAPES e o CNPq. O evento é organizado pelo Laboratório de Poéticas Fronteiriças¹, grupo de pesquisa CNPq que tem sua base na Universidade do Estado de Minas Gerais. De modo amplo, há uma rede de grupos de pesquisa, membros de diversas universidades e instituições do terceiro setor que

1 Ver: <http://labfront.tk>

apoiam concretamente a realização do evento.

De modo público, ao menos desde 2010, venho apontando o caráter volátil da arte, e sua memória, no contexto pós-digital (GOBIRA, 2010). Essa característica costumeiramente é chamada de disruptiva, intermitente, mas esses modos, muitas vezes, eufemistas, procuram transpor a sua natureza demarcatória. Na apresentação deste livro, poderia abordá-la, a partir de sua memória, de vários modos. Em outras ocasiões já trouxe à baila a preservação da arte (das relações entre arte, ciência e tecnologia) como ação necessária (como em: GOBIRA, 2016) e já aponte a necessidade dos seus arquivos (como em: GOBIRA, 2014). Mas aqui, a contrapelo, vou preferir exaltar a sua *arkhé*, ligada em certa medida a formação do binário, do 0/1, do liga e desliga ao qual a sociedade contemporânea se submete sob a esfinge do algoritmo. Ainda que a arte da qual tratamos aqui neste livro possa não estar, aparentemente, ligada ao computador diretamente, ou como arte nascida digital (*digital born*), a dimensão da sua memória, dos modos de documentá-la, das formas de preservá-la, serão submetidos hoje ou no futuro às dimensões do intermitente computacional.

Estamos às voltas com o digital, atravessados por ele e pelo virtual. Nos encontramos ao redor de uma ordem volátil que aqui chamamos de arte digital, simbolizando as relações entre arte, ciência e tecnologia no contexto atual, pós-advento da revolução industrial eletro-eletrônica e digital, que leva nosso cotidiano a uma viagem ao mundo digital pleno, conectado – da conectividade – como muito bem desenhado por Cleomar Rocha (2017).

Neste livro, desse modo, apresentamos capítulos de grandes especialistas das artes que transcendem este campo na pesquisa das relações com áreas científicas diversas. O leitor poderá ver, igualmente, capítulos que trazem relatos de movimentos preservacionistas pessoais (Milton Sogabe e Tânia Fraga) e institucionais da arte (Gilbertto Prado, Marcos Cuzziol, Pablo Gobira e Fernanda

Corrêa). Veremos discussões de pesquisadoras, por exemplo, apresentando modos de conservação que lidam com ações de arqueologia das mídias examinando a memória da arte na internet (Annet Dekker) trazendo métodos diversos para a execução dessa ação de preservação no tempo (Hanna Hölling).

Trouxemos, neste volume, capítulos que possibilitarão ao leitor verificar o estado atual do Museu como uma instituição que pode ou não estar adequada ao contexto pós-digital, quando as tecnologias digitais são reconhecidas amplamente na sociedade (Christiane Paul e Priscila Arantes). Temos, dentre os capítulos do livro, análises acuradas sobre o contexto atual e as produções consideradas artísticas nesse momento (Lucia Leão, Vanessa Lopes e Alexandre Rodrigues da Costa) que apresenta diversidade e turbulência representando uma riqueza de significados estéticos no contexto atual.

O livro *Memória do digital e outras questões das artes e museologia* traz reflexões que se aderem não apenas aos dois campos de conhecimento apresentados neste título. Como o início desta apresentação apontou, há uma imensa complexidade no campo das artes aqui evocadas. Essa complexidade já foi sinalizada por autores como Lucia Santaella, quando afirma: “trata-se de um território de tal modo intrincado, que tenho repetidamente afirmado que as artes e a cultura contemporâneas atingiram um nível de complexidade similar ao da física nuclear e da biologia molecular.” (SANTAELLA, 2016, p. 234)

As reflexões que o leitor verá neste volume têm o potencial de ultrapassar até mesmo os objetivos artísticos, condições históricas e realidades que foram analisadas pelos autores dos capítulos. Isso ocorre devido: à complexidade que os objetos analisados congregam e que podem, de maneira não linear, serem observados em outros campos, condições e situações; à dimensão crítica empregada nos capítulos; e às inumeráveis possibilidades de comparação e relação entre os objetos aqui estudados que poderão ter corre-

lações com outros objetos nessa rede que chamamos de arte e de museologia contemporânea.

Com tudo isso resta apenas desejar à/ao leitor/a uma cuidadosa leitura!

REFERÊNCIAS

- GOBIRA, Pablo. A preservação da obra de arte digital: reflexões críticas sobre sua efemeridade. In: 23º Encontro Nacional da ANPAP, 2014, Belo Horizonte. *Anais do 23º Encontro Nacional da ANPAP*. Belo Horizonte: ANPAP, 2014. p. 1-12.
- GOBIRA, Pablo. O arquivo do escritor na era da reprodutibilidade técnica digital: algumas questões de crítica genética. *Manuscrita* (São Paulo), v. 1, p. 206-248, 2010.
- GOBIRA, Pablo. Por uma preservação integral da obra de arte digital: anotações sobre arte tecnológica. *Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, v. 14, p. 501-514, 2016.
- ROCHA, Cleomar. Ignição: a era da conectividade. In: ROCHA, Cleomar; SANTAELLA, Lucia (Orgs.). *Ignições*. Goiânia: Gráfica UFG, 2017. p. 59-67.
- SANTAELLA, Lucia. *Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política*. São Paulo: Paulus, 2016.



Memórias, arte e tecnologias

Milton Sogabe

A Arte-Tecnologia como uma manifestação artística está presente na arte brasileira desde os anos 50, através de manifestações isoladas de artistas como Abraham Palatinik, como um dos pioneiros da Arte Cinética. Este fato foi produto de conexões entre alguns elementos como, primeiramente o impacto do contato de um artista jovem, com 20 anos de idade, com a produção dos pacientes no ateliê de pintura do Serviço de Terapêutica Ocupacional do Hospital Psiquiátrico D. Pedro I, no Engenho de Dentro, Rio de Janeiro, criado pela Dra. Nise da Silveira, em 1946, onde um amigo de Palatinik, Almir Mavignier, atuava; em segundo lugar, as conversas com Mário Pedrosa, importante intelectual e incentivador dos artistas; e um terceiro elemento, os conhecimentos adquiridos pelo artista em tecnologia, em Telaviv, onde morou durante a guerra e obteve formação em arte, frequentando ateliês de artistas, e em motores à explosão, cursando uma escola técnica. A obra “Cinecromático”, de 1951 foi o primeiro resultado dessas conexões (COTRIM, 2013).

Outra manifestação isolada foi a de Waldemar Cordeiro, no final dos anos 60, com a obra “O beijo” (1967), na qual utiliza a fotografia de uma boca dividida em 16 partes, cada uma em uma ponta de uma haste, que avançam se abrindo, através do movimento de um sistema eletromecânico. (FABRIS, 2017) Em 1968, conectando o uso de computador na arte, através de trabalho colaborativo com o engenheiro Giorgio Moscati, inicia o que denominou de Arteônica. (LOPES, 2008; FABRIS, 1997)

Na área da música vemos acontecer várias manifestações com o uso de tecnologias, segundo Denise Garcia:

Reginaldo Carvalho compôs a primeira música concreta em 1956 (Si bemol), Jorge Antunes compôs a primeira obra eletrônica em 1962 (Valsa Sideral), Gilberto Mendes concebeu a primeira obra mista para coro e tape em 1963 (Nascemorre) e Rogério Duprat e Damiano Cozzella compuseram a primeira obra assistida por comutador em 1963 (Klavibm//). (GARCIA, 2012, p. 104)

Em setembro de 1961, também temos Jocy de Oliveira, com “Apague meu Spotlight”, uma peça de teatro com música eletrônica, composta em parceria com Luciano Berio, apresentada no Teatro Municipal do Rio de Janeiro e Teatro Municipal de São Paulo (Bienal de Arte Moderna). (OLIVEIRA, 2018)

Sulamita Mareines apresenta na 9ª Bienal de São Paulo, em 1967, a obra “Pesquisa Parapsicológica n. 1”, em eletrônica (OSTHOFF, 2010, p. 80), e também foi uma das pioneiras no uso de holografias, expondo em 1980, no Shopping Cassino Atlântico, no Rio de Janeiro, suas holografias produzidas em São Francisco (FERNÁNDEZ, 2010, p. 19).

Tereza Simões é uma das primeiras artistas a pesquisar o uso de neon em esculturas. Viveu em Nova York, de 1971 a 1975, quando realizou esculturas luminosas (OSTHOFF, 2010, p. 80).

Walter Zanini, comentando sobre a seção de “Arte-Tecnologia” na Bienal de São Paulo de 1969, a qual sofreu boicote de vários países devido à ditadura militar no Brasil, declara:

[...] os representantes nacionais Roberto Moriconi, espírito inventivo, que exibiu peça eletromecânica, além de hoje e esquecido Efizio Putzolu, autor de esculturas de metal intituladas Hibernação. A esses e outros artistas, como principalmente Maurício Salgueiro, pesquisador aplicado em esculturas de materiais ferrosos sucateados a que integra o som e a luz elétrica, assim como elementos líquidos, reservou-se novamente um espaço, aliás, de desconstruídas presenças (“Arte, Ciência, Vida e Tecnologia”) na XI Bienal (1971). (ZANINI, 2018, p. 306)

Nos anos 80, Júlio Plaza, artista, teórico e docente realiza seu mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica, na PUC-SP, sob orientação de Lúcia Santaella, tendo como dissertação *Video-grafia em Videotexto* e, como tese, *Tradução Intersemiótica*, além da realização de várias obras em videotexto, holografia, microfilme, fax etc. Plaza torna-se uma referência para as novas gerações que surgem, nessa época, interessadas em tal modalidade de arte relacionada com os novos meios de comunicação.

Na década de 80, essa geração de artistas acentua o novo tipo de produção, alguns trabalhando inicialmente com Arte e Telecomunicação (MELLO, 2005, ARANTES, 2005) e inserindo-se logo em seguida na Arte Digital. Nesse momento, já não são manifestações isoladas, mas de um grupo, como produto de um contexto. É uma geração nasce principalmente no ambiente da pós-graduação e da pesquisa em arte na academia. O curso da Escola de Comunicação e Artes, da Universidade de São Paulo (ECA-USP) era o único programa de pós-graduação com doutorado na área de artes na década de oitenta no Brasil, ali se reuniam artistas de todos os estados e muitos deles já tinham interesse em pesquisas na área da arte-tecnologia, quando o PPG em Artes convidou vários artistas da videoarte, como Antoni Muntadas, Douglas Hall e Robert Kaputoff, para ministrar cursos, (PRADO, 2009). Foi um período em que criaram vários vídeos e instalações como resultado desses cursos e mostras, como *Video Dreamers*, no Madame Satá, em São Paulo (1989), e *Video Arte Instalações*, no Museu de Arte Contemporânea, da Universidade de São Paulo (MAC USP) (1990).

Um evento significativo para esta geração foi o “‘Sky Art Conference – 86’, que conectou, via *slow scan television*, o Center for Advanced Visual Studies, do MIT (CAVS), com artistas de São Paulo, através da ECA-USP.” (ZANINI, 1997), organizado por Joe Davis, com a colaboração de José Wagner Garcia (ZANINI, 2003).

Em tal contexto, figuras como Walter Zanini, que sempre incentivou todos os tipos de manifestações artísticas, e outros, como

Julio Plaza, Lucia Santaella e Arlindo Machado, que se especializaram no assunto e se tornaram referências para a nova geração, criaram diálogos teóricos com esses artistas, que desenvolviam as suas obras no contexto da pesquisa.

Muitos artistas citados, principalmente em São Paulo, cursavam a pós-graduação com pesquisas relacionadas à Arte-Tecnologia, no PPG em Artes, na ECA-USP, e no PPG em Comunicação e Semiótica, na PUC-SP. Porém, em diferentes partes do país, outros artistas também se envolviam cada vez mais com essa modalidade de arte, enquanto alguns se especializavam no exterior. Quando muitos dessa geração adquirem o doutorado e passam a atuar nos programas de pós-graduação, em linhas de pesquisa relacionadas à Arte-Tecnologia, novas gerações são formadas, consolidando, de certa forma, a Arte-Tecnologia no Brasil, com boa fundamentação teórica, além da produção das obras (SOGABE, 2009).

No século XXI vemos uma ampliação de manifestações artísticas através dos dispositivos móveis, facilidade de acesso à tecnologia digital e informações técnicas na Internet, possibilitando o surgimento de uma gama de artistas vindos de todas as áreas do conhecimento, assim como jovens que utilizavam os dispositivos interativos e conhecimentos adquiridos nas redes sociais. Esses acontecimentos em pouco mais de 30 anos nos provocam uma sensação mista de senti-los tão próximos e, ao mesmo tempo tão distantes, causando um paradoxo. Próximos, pelo tempo cronológico passado, e distantes, pela velocidade de grandes mudanças, de tipos de pensamentos e tipos de obras realizadas nesse tempo.

A questão da memória está relacionada diretamente ao tempo, ou à percepção do tempo, que parece se alterar de acordo com as transformações no nosso cotidiano, principalmente causadas pela tecnologia. Em um contexto tal, é imperativo tomarmos a nossa memória dos acontecimentos desde os anos 80 nessa área da Arte-Tecnologia, aqui no Brasil, não representando com isso todos os aspectos e acontecimen-

tos desse período, configurando-se mais como um depoimento.

Em 1985 aconteceram duas mostras significativas para a época: 1) “Arte: novos meios/multimeios: Brasil ’70/80”, com curadoria de Daisy Valle Machado Peccinini, na Fundação Armando Álvares Penteado; e 2) “Arte e Tecnologias”, com curadoria de Arlindo Machado e Julio Plaza, no MAC Ibirapuera. Em 1995 acontece o evento “Arte no século XXI”, com curadoria de Diana Domingues. Com um colóquio e uma exposição internacional, em 1997, um ano após a consolidação da Internet no Brasil, o Itaú Cultural organiza uma de suas primeiras mostras na área de Arte e Tecnologia, denominada “Arte e Tecnologia – Mediações”, com curadoria de Daniela Bousso e participação de 18 artistas, inaugurando uma série de mostras que a instituição desenvolveria. Em 1999, organiza a mostra “Invenção: pensando o próximo milênio”. Em 2002 inicia-se a Bienal Internacional “Emoção Art.ficial”, que vai até sua 6ª edição, em 2012. Esse espaço foi uma fonte de contato com os principais artistas internacionais da área, assim como possibilitou a produção de diversos projetos de obras, através do patrocínio do próprio evento.

Mas em 2007, apenas 10 anos após “Arte e Tecnologia – Mediações”, acontece na mesma instituição, a mostra “Memória do Futuro – Dez Anos de Arte e Tecnologia no Itaú Cultural”, dando indícios de que tudo já era passado (<https://www.youtube.com/watch?v=5VaQpi_V_o0>). A primeira mostra, em 1997, acontecia como algo que representava o futuro de uma arte explorando as possibilidades da tecnologia digital, um universo infinito, no entanto, em 10 anos já se falava em memória do futuro, com a sensação de que passado e futuro faziam parte do mesmo tempo. Hoje, em 2018, pouco mais de uma década de “Memória do Futuro”, que também se tornou memória, nos encontramos em outra fase do digital, denominada era pós-digital. Em apenas 20 anos nesse contexto, temos a sensação de vários passados devido à noção e à percepção do tempo ser afetada pelas tecnologias e suas mudanças, que afetam

nosso modo de vida e a velocidade dos acontecimentos.

Nesse período, as mídias foram criando novos conceitos de tempo, presentes na fotografia, no cinema, na televisão e no vídeo, através de termos como tempo real, tempo ao vivo e tempo presente (GOETJEN, 2010; MACHADO, 1988, p.69-82).

No contexto da tecnologia digital a noção de tempo também se modificou, dando-nos a sensação de um passado tão longe, embora cronologicamente próximo, e de um futuro que parece estar cada vez mais imprevisível, devido às rápidas mudanças em escala exponencial. A velocidade que a tecnologia digital trouxe para nossas vidas foi acompanhada pela velocidade de transformações que acontecem o tempo todo.

ARTE-TELECOMUNICAÇÃO

Sob o ponto de vista de nossa vivência na área da Arte-Tecnologia no Brasil, desde os anos 80, quando tentávamos entender e trabalhar poeticamente com Arte-Telecomunicação, a tecnologia se apresentava como algo novo, embora alguma experiência com Arte-Xerox e Videoarte já estivesse presente. Porém, o uso e a forma de pensar a arte com as tecnologias de comunicação eram diferentes, daquelas relativas às linguagens tradicionais da arte. O produto gerado pela tecnologia nesses eventos de telecomunicação não era algo visual, as imagens produzidas não tinham o mesmo objetivo que antes, mas a essência da proposta estava no próprio evento. A compreensão do título do livro de Marshall McLuhan, de 1967, de que *O meio é a mensagem*, podia ser vivenciada neste momento.

A Arte Postal, por exemplo, que podemos considerar como os primórdios da Arte-Telecomunicação, se utilizava de máquinas fotocopadoras e outros recursos, mas o objetivo também não eram as imagens produzidas em si, mas sim a rede de comunicação que se criava, dentro do contexto da repressão militar.

Numa época pré-Internet, a arte, como sempre, estava antena-

da com as ressonâncias do futuro. A informação de que podíamos enviar imagens por um computador para outras partes do mundo era uma novidade, o que nos fez correr atrás deste fato, percebendo as transformações que isso provocaria no contexto da telecomunicação e da arte também.

Os eventos se configuravam na formação de redes nacionais e internacionais de telecomunicação, formadas via telefone, televisão de varredura lenta (*slow scan television*), *fac simile*, videotexto e equipamentos audiovisuais em geral (PRADO, 2003). Embora os resultados das conexões e da construção das redes de telecomunicação, muitas vezes, não acontecessem da melhor forma esperada, isso também não parecia afetar a proposta, que era a de montar uma rede de comunicação interplanetária para fins poéticos. As propostas circulavam na rede, de todas as maneiras possíveis, explorando as possibilidades existentes, e muitas vezes não eram reconhecidas quando retornavam, devido às várias interferências realizadas. Em eventos de fax ou *slow scan television*, que aconteciam via conexão telefônica, com muitos pontos em vários países, também se configuravam de forma caótica, pois, de posse de vários números de telefones dos outros pontos, e todos tentando ligar um para o outro, o sinal de ocupado era predominante. Mas este fato não afetava a proposta, pois, nas poucas vezes que conseguíamos um contato, muitos diálogos visuais e sonoros poéticos eram realizados, fazendo com que a rede poética mundial acontecesse.

A busca por entender o funcionamento dos equipamentos e explorar suas possibilidades de uso e subversão também estava presente, gerando obras específicas, independente dos eventos de telecomunicação, como característica dessa etapa. Assim, aconteceram também mostras de Fax Arte, *Slow Scan Television* e Videotexto, apresentando imagens geradas por essas mídias, sejam como produtos dos eventos de telecomunicação ou como produtos específicos da exploração da mídia como produtora de imagem. O entendimento da sintaxe, do processo de funcionamento e as possibilidades de subversão estavam

presentes nessas produções. Em 1987, imagens produzidas em *Slow Scan Television* foram mostradas no núcleo “A Trama do Gosto / Diversões Eletrônicas”, na Fundação Bienal de São Paulo e na Inauguração do Museu de Tecnologia da Universidade de São Paulo, na mostra Energia e Arte. Imagens de videotexto foram apresentadas na I Mostra Internacional da Imagem Científica, na Estação Ciência – CNPQ, em 1988. Fax Arte foi uma mostra que aconteceu na galeria da Faculdade Santa Marcelina e na Galeria de Arte do Instituto de Artes da Universidade de Campinas, em 1990.

Os eventos de Arte e Telecomunicação construíram a percepção de que a obra de arte, neste caso, já não se definia pelos aspectos presentes no objeto ou no espaço, mas sim num sistema, numa rede. A interatividade, ou seja, o trabalho conjunto com outros artistas tele-presentes tornou-se o habitual, trazendo a consciência de sistema e rede como arte. Algo semelhante à Arte Postal, mas acontecendo ao vivo no tempo, com imagem e som, mediados pela tecnologia.

Esses eventos também permitiram o contato entre vários artistas do Brasil e do exterior, que se conectaram numa grande rede, onde o Brasil se tornou representativo nessa área da Arte-Tecnologia.

Mas, logo com a vinda da rede mundial de computadores, a Internet comercial e a WWW, no final dos anos 90, no Brasil, estes eventos desaparecem, e a Arte-Telecomunicação ganhou outros rumos, surgindo a WebArte (NUNES, 2003) num contexto diferente do uso primordial dos equipamentos eletroeletrônicos de comunicação.

ARTE INTERATIVA

No Brasil dos anos 80, os microcomputadores eram muito caros e poucos tinham acesso, sem mencionar a dificuldade de utilizá-los. Nesse contexto predomina a ideia de que precisaríamos de um laboratório de informática, com computadores potentes para fazer arte, porém, essa visão logo foi modificada pelo rápido desenvolvimento, comercialização e barateamento dos equipamentos digitais, quando os microcom-

putadores se tornaram potentes e de uso pessoal. Presenciamos este fato no Instituto de Artes da Universidade de Brasília, onde se constituiu um grupo de Arte-Tecnologia, que conseguiu computadores Proceda e Silicon Graphics, de alto custo, porém rapidamente foram deixados de lado e começaram a utilizar apenas computadores pessoais.

No contexto da arte, a pergunta frequente era se o artista precisava saber programar, ou se o produto era gerado pelo usuário ou pelo programa. Estas questões iniciais eram muitas, devido ao novo universo que surgia frente ao artista. Muitos buscaram uma formação complementar em programação e outros buscaram parcerias com programadores, para o desenvolvimento das obras. Com essas necessidades e outras mais que iam surgindo no processo de criação das obras, os diversos conhecimentos foram sendo incorporados através de uma equipe interdisciplinar ou com os serviços de profissionais contratados ou colaboradores. Foi assim que surgiu o SCIArts – Equipe Interdisciplinar, em 1996, com artistas de formação mista e sempre com participação de outros profissionais de áreas específicas em cada projeto. Muitos autores de obras interativas começaram a surgir de várias áreas do conhecimento, devido aos diferentes aspectos envolvidos nesta modalidade de obra e às possibilidades tecnológicas do digital. Corpo, espaço, som, imagem, sensores, dispositivos, programação num ambiente interativo, ampliaram as autorias dessas obras para além das artes visuais, tal como já havia acontecido na Videoarte.

A possibilidade da utilização de vários tipos de sensores e programas cada vez mais complexos parecia ser a busca normal dos artistas para materializar suas poéticas e uma realidade mais complexa. O desenvolvimento tecnológico dos dispositivos e o avanço da programação para a inteligência artificial trouxeram diálogos mais complexos para o sistema interativo. Não querendo dizer com isso que o grau de complexidade do sistema e da interatividade representava obras melhores. Obras com sistemas simples, como “Bachelor – The dual body”, de Ki-bong Rhee, que participou do Emoção Art.ficial

4.0, em 2003, é um exemplo disso: com um livro flutuando e sendo movimentado suavemente dentro de um aquário, através das correntes de água produzidas por uma bomba de aquário, era o exemplo de um trabalho com tecnologia simples e com muita qualidade poética.

Nesse campo, a poética e a tecnologia estão integradas de tal forma, que não temos como pensar primeiro uma e depois a outra, mas sim simultaneamente, pois a modificação de uma, afeta a outra.

Na produção de obras nas linguagens mais tradicionais, como o desenho, a pintura e a gravura, o artista não estava preocupado com o público, fato que se alterou com a obra interativa. O corpo do público torna-se um elemento da instalação interativa, o qual o artista tem de considerar em seu projeto, definindo, na obra, o espaço, as interfaces e a programação em torno da participação do público (SOGABE, 2007).

Muitos eventos aconteceram no Brasil com a presença de artistas e teóricos estrangeiros. Um dos primeiros eventos, promovendo o intercâmbio entre artistas estrangeiros e brasileiros nessa área, foi “Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias”, com curadoria de Diana Domingues, fazendo parte um colóquio e uma exposição, o colóquio coordenado por Ana Claudia Mei de Oliveira, e a exposição, por Gilberto Prado, que aconteceu em novembro de 1995 (DOMINGUES, 1997, 12). Esse evento fortaleceu as conexões dos artistas brasileiros com os principais artistas internacionais, consolidando um intercâmbio que acontece até hoje.

No final dos anos 90 e na década seguinte, o Itaú Cultural e o Instituto Sérgio Motta promoveram e incentivaram esse tipo de manifestação artística, sobretudo através da Bienal Emoção Art.ficial e do Prêmio Sergio Motta. Eventos como o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, organizado por Paula Perissinoto e Ricardo Barreto desde o ano 2000, e #ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia organizado em Brasília por Suzete Venturelli, desde 1989, se consolidam nesse período e perduram até hoje. O #ART configurou-se como um ponto de encontro dos artistas-pesquisadores

dessa área, ganhando na organização parceria com o MediaLab, da Universidade Federal de Goiás – UFG, coordenador por Cleomar Rocha. Encontros alternando Brasília e Portugal e ampliando a parceria com Paulo Bernardino (Universidade de Aveiro-PT) e Maria Manuela Lopes, a partir do 14º Encontro, em 2015 realizado na Universidade de Aveiro, e em 2017, na Universidade do Porto.

CONTEXTO PÓS-DIGITAL

Com o tempo a sensação de *déjà vu* ao visitar instalações de Arte Interativa começou a predominar, pois a fase de diluição parecia ter se iniciado, como sempre acontece na arte, com as manifestações que surgem, disseminam e depois se diluem. As obras tornavam-se repetitivas e colocava-se a necessidade de novas buscas. Alguns trabalhos um pouco diferenciados começavam a se fazer presente aqui e ali, já apontando um novo contexto que deveríamos entender (SOGABE, 2016).

No grupo de pesquisa cAt (ciência/Arte/tecnologia), que participamos no Instituto de Artes da UNESP, após uma discussão sobre esse processo, decidimos pensar uma obra que não utilizasse o computador na sua estrutura e nem energia hidrelétrica. A não utilização do computador para sair de sua dependência de gerenciamento de informações nas obras interativas, já estava presente no projeto Gira S.O.L. (sistema de observação da luz), do SCIArts, em 2006, através do uso de materiais inteligentes, como o Nitinol (níquel-titânio), metal com memória de forma. Nessa época, já percebíamos que a informação poderia estar presente nos materiais e no ambiente de outras formas, sem a necessidade de uso do computador, mas as possibilidades com os controladores digitais ainda pareciam ser enormes, e esta pesquisa com os materiais não seguiu adiante, apesar do projeto Gira S.O.L. ter sido criado a partir desta questão (LEOTE, 2015, p. 93). A questão da energia surgiu devido ao constante uso de energia elétrica pela Arte-Tecnologia e, com o atual problema energético ambiental, pensamos que seria interessante incorporar o assunto, uma vez que a poética da obra também é constru-

ída com todos os componentes tecnológicos presentes. Estes desafios são sempre interessantes para o artista, sobretudo no contexto acadêmico, em que pesquisas teóricas ocorrem simultaneamente ao desenvolvimento do projeto poético, estabelecendo ambas sintonia e diálogo, como em um processo normal. Nesse sentido, em 2015 iniciou-se o projeto de uma trilogia de obras, desenvolvido no Grupo de Pesquisa cAt, como referência ao contexto da Arte-Tecnologia e a Sustentabilidade.

A descoberta cada vez maior de outras obras semelhantes e as discussões teóricas que refletiam esse contexto acabaram nos levando ao termo pós-digital, iniciando assim a pesquisa sobre esse tema. Ao mesmo tempo, em 2016, no evento de Arte e Tecnologia, organizado por Suzete Ventureli e Cleomar Rocha em Brasília, deparamo-nos com a obra do grupo de pesquisa da ECA-USP, Poéticas Digitais, coordenado por Gilberto Prado, denominada “Máquinas de choque 1” (2016), em que a energia produzida por laranja, pimenta e milho provoca um choque no público. Prado também é um artista que trabalhou com instalações interativas, com uso de computador e dispositivos tecnológicos desde os anos 90, e que atualmente apresenta obras como a supracitada, sem o uso de computador e com energia alternativa relacionada à poética da obra.

A teoria de campos mórficos, do biólogo Rupert Sheldrake, parece captar esses fatos coincidentes, ou seja, num determinado contexto, algumas pessoas parecem estar em sintonia com a percepção de um aspecto da realidade e acabam materializando coisas semelhantes, as quais vão se consolidando. Este parece ser o contexto pós-digital a que nos referimos, no qual, semelhante ao caso mencionado, artistas que também trabalhavam com instalações interativas e uso de computadores dentre outros dispositivos, atualmente apresentam obras em que deixam algo para trás, mantêm alguns pensamentos e trazem um novo elemento na sua produção. Participando de outros eventos, este fato foi se constatando cada vez mais, uma vez que obras com sistemas aparentemente simples traziam uma nova configuração que matizava

aspectos simultâneos de um pensamento novo e outro velho.

As teorias que definem a era pós-digital e as obras que dela surgem, com determinadas características, formam o novo contexto, demonstrando uma coerência entre teorias e obras, sem que uma preceda a outra. Assim fomos entendendo o que as teorias declaram sobre o pós-digital, como sendo um momento não depois do digital, mas sim uma nova etapa da tecnologia digital em nossas vidas, em que o que predomina é um tipo de pensamento adquirido com a experiência digital e não mais na tecnologia, a qual, embora presente, não parecer ser mais o foco (SOGABE, 2016).

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Marco Antonio Pasqualino de. *Projeto, proposição, programa: imagem, técnica e multimeios nas artes visuais* – São Paulo – Anos 60 e 70. 1998. 132 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Estruturas Ambientais Urbanas) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade de São Paulo (FAU-USP). São Paulo, 1998. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/35711251_Projeto_proposicao_programa_imagem_tecnica_e_multimeios_nas_artes_visuais_Sao_Paulo_-_anos_60_e_70>. Acesso em: 09 out. 2018.
- ARANTES, Priscila. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. *ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 3, n. 6, p. 52-65, jan. 2005. ISSN 2178-0447. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2941>>. Acesso em: 12 jul. 2018.
- BARCELLOS, Vera Chaves (ORG.) *Julio Plaza, POETICA*. / Organização de Vera Chaves Barcellos; tradução de Helena Dorfman, Maria Margarita Kremer, Baltazar Pereira. Porto Alegre: Fundação Vera Chaves Barcellos, 2013. Disponível em <<http://fvcb.com.br/site/wp-content/uploads/2013/01/Livro-Julio-Plaza-Po%C3%A9tica-Pol%C3%ADtica.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2018.

- COTRIM, Zilda Tereza. *O lúdico na obra de Abraham Palatnik*. São Paulo: Annablume, 2013.
- DOMINGUES, Diana (ORG.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo. Editora UNESP, 1997.
- FABRIS, Annateresa. Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer. *Leonardo*, Massachusetts, v.30, n. 1, p. 27-31, fev. 1997. Disponível em: <<https://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fabris.html>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- FABRIS, Annateresa. Montagem, fotografia, espelho: Waldemar Cordeiro depois do concretismo. *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, Porto Alegre, v. 21, n. 35, p. 19-34, maio. 2016. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/73710/41480>>. Acesso em: 23 jul. 2018.
- FERNÁNDEZ, Karina de Freitas Silva. *Linguagem, corpo e comunicação na arte de Eduardo Kac*: em estudo a Holopoesia, a Arte da Telepresença e a Bioarte. 2010. 161 f. Tese (Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica) –, Pontifícia Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.
- GARCIA, Denise. Estúdio da Gloria, década de 80: polo de produção eletroacústica no Brasil. In: IV SEMINÁRIO MÚSICA, CIÊNCIA E TECNOLOGIA: FRONTEIRAS E RUPTURAS, n. 4, 2012, São Paulo. Anais... LOCAL: INSTITUIÇÃO, 2012. p. 103-108. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/smct/ojs/index.php/smct/article/view/59/58>>. Acesso em: 14 out. 2018.
- GOETJEN, Betina. *O Tempo Através das Mídias*: Fotografia, Cinema, Televisão. 2010. 85 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2010.
- ITAÚ CULTURAL. Memória do Futuro – Dez Anos de Arte e Tecnologia no Itaú Cultural. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5VaQpi_V_o0>. Acesso em: 13 out. 2018.
- KAC, Eduardo. Aspectos da estética e das telecomunicações. In

- RECTOR, Monica; NEIVA, Eduardo (ORG.) *Comunicação na Era Pós-Moderna*. Petrópolis: Editora Vozes, 1997. p. 175-199. Disponível em: <<http://www.ekac.org/telecomport.html>>. Acesso em: 11 out. 2018.
- LEITE, Vania Dantas. Musicians and Movements That Initiated Electroacoustics in Brazil. 2000. 13 p. Disponível em: <<http://compmus.ime.usp.br/sbcm/2000/papers/leite.pdf>>. Acesso em: 09 out. 2018.
- LEOTE, Rosângela. *ArteCiênciaArte* (online). São Paulo, Editora UNESP, 2015. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/mqfvk/pdf/leote-9788568334652.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2018.
- LOPES, Almerinda da Silva. Waldemar Cordeiro: “toda a teoria não tem valor se não se souber aplicá-la tecnicamente”. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS – PANORAMA DA PESQUISA EM ARTES VISUAIS, 17., Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2008. Disponível em: <<http://anpap.org.br/anais/2008/artigos/004.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2018.
- LOPES, Almerinda da Silva. A Arte postal na América Latina: de processo experimental à rede de comunicação e enfrentamento ao regime ditatorial. In: *Arteriais*: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, Belém, v.1, n. 02. p. 32-42, ago. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufpa.br/index.php/ppgartes/article/download/2718/2843>>. Acesso em: 13 out. 2018.
- MELLO, Christine. Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos anos 90. In: *ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 3, n. 5, p. 115-132, 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202005000100009&lng=en&cnrm=iso>. Acesso em: 12 jul.2018.

- NUNES, Fábio Oliveira. *Web arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede Internet*. 2003. Número de folhas 133 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.
- OLIVEIRA, Jocy. Site oficial. Disponível em: <<http://www.jocydeoliveira.com/>>. Acesso em: 14 ago. 2018.
- OSTHOFF, Simone. De musas a autoras: mulheres, arte e tecnologia no Brasil. In: *ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 8, n. 15, p. 74-91, jan. 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/3085/3774>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- PRADO, G. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: ITAÚ CULTURAL, 2003. Disponível em: <https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte_teleomatica_dos_intercambios_pontuais_aos.pdf>. Acesso em: 10 out. 2018.
- PRADO, Gilberto. Breve relato da Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA-USP. In: *ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 7, n. 13, jan.-jun. 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202009000100006>. Acesso em: 12 out. 2018.
- SOGABE, M. Arte-tecnologia no Brasil: tecnologias e gerações. In: III SIMPÓSIO NACIONAL ABCIBER – ESPM/SP, 3, 2009, São Paulo. *Anais...*-São Paulo, ESPM, 2009.
- SOGABE, Milton. Arte pós-digital. In VENTURELLI, S; ROCHA, Cleomar (ORGS.). In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA. 15, 2016, Brasília. *Anais...* Brasília: UnB, 2016.-p 204-208 Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/milton_sogabe.pdf>. Acesso em: 13 out. 2018.
- SOGABE, Milton. O corpo do observador nas artes visuais. Anais do 16º ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES DE ARTES PLÁSTICAS –

- DINÂMICAS EPISTEMOLÓGICAS EM ARTES VISUAIS, 16., 2007, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, 24 a 28 set. 2007. p. 1582-1588. Disponível em: <<http://anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/161.pdf>>. Acesso em: 08 out. 2018.
- SOGABE, Milton. O espaço das instalações: objeto, imagem e público. ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS PANORAMA DA PESQUISA EM ARTES VISUAIS, 17., 2008, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis, UFSC, 2008. p 1984-1993 Disponível em: <<http://anpap.org.br/anais/2008/artigos/180.pdf>>. Acesso em: 13 out. 2018.
- ZANINI, Walter. Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil. In DOMINGUES, Diana. *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo, Ed. UNESP, 1997. p. 233-242.
- ZANINI, Walter. A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. *ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 11-34, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202003000100003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 13 out. 2018.
- ZANINI, Walter. *Vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte*. Org. Eduardo de Jesus. São Paulo: Editora WWF Martins Fontes, 2018.



Mídia transicional: permanência, recursividade e o paradigma da conservação¹

Hanna B. Hölling

INTRODUÇÃO

“A essência da mídia é o tempo... Mudança e transformação são características básicas inerentes a ela... A mídia se revela no tempo.” Bill Viola

Com estas palavras, o videoartista americano Bill Viola nos convence que o tempo, a mudança e a transformação compõem o perfil essencial de um meio (VIOLA, 1999). Viola está se referindo ao vídeo artístico, que, de acordo com o teórico alemão de mídia Dieter Daniels, constrói uma ponte entre gêneros diversos (DANIELS, 1992), incluindo a arte tradicional. Essa ponte entre as mídias geralmente é estabelecida quando se trata da intermedialidade e da síntese das obras de arte, que não apenas conecta formas de arte distintas, mas também recorre aos múltiplos sentidos. A percepção de Daniels sobre esses emaranhados midiáticos, sem dúvida, se fundamenta na tradição formada a partir

1 Este artigo foi publicado originalmente em inglês como “Transitional media: duration, recursion, and the paradigm of conservation” em *Studies in Conservation*, vol. 61 (2016), p. 79-83. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00393630.2016.1181929> - Partes deste artigo foram desenvolvidas durante meu mandato como Professora Visitante de Andrew W. Mellon no Bard Graduate Center em Nova York, no Instituto Max Planck para a História da Ciência em Berlim e no Departamento de História da Arte no University College London. Gostaria de expressar a minha gratidão à fundação e aos meus colegas professores e amigos que me apoiaram.

da noção de Intermídia de Dick Higgins (HIGGINS, 1966), dos primeiros trabalhos de John Cage, em que a música moderna é associada com das artes visuais, e, ainda, do projeto utópico do século XIX denominado *Gesamtkunstwerke* [a obra de arte total], em que várias formas de arte deveriam estar conjugadas para se formar um todo. A dinâmica da intermídia juntamente com as origens musicais de grande parte das neo-vanguardas artísticas das décadas de 1960 e 1970, incluindo a performance, a instalação e a mídia eletrônica, determinaram novos tipos de obra de arte transicionais que precisavam de alternativas distintas para se repensar as formas de conservação (HÖLLING, 2013; 2015). A mudança, a transformação e, sem dúvida, o tempo, são intrínsecos a todos os meios.

CONSERVAÇÃO E INTERMIDIALIDADE

Por que, então, era pouco reconhecido, em termos de conservação, este legado da intermedialidade, a música eletrônica (por Cage ou Karlheinz Stockhausen, por exemplo) e as outras formas de atividades artísticas, tais como eventos, happenings e performances? E, ainda, por que ele não conseguiu incidir sobre sua teoria? A reflexão mais recente acerca da conservação, que colocou em jogo as filosofias musicais e chegou a conclusões sobre o caráter errático das obras de arte, contribuiu significativamente para a mudança no paradigma tradicional de conservação (LAURENSEN, 2006). Essa percepção, juntamente com a afirmação da mudança nas obras de arte, é um território fértil para realizar uma análise mais profunda. A expansão da busca intelectual da conservação é uma questão muitas vezes negligenciada diante do estudo técnico de materiais, da manipulação direta de objetos e da retórica acerca da autenticidade material. O legado da intermedialidade não só desafia as categorias estabelecidas na conservação e nas práticas em torno das coleções e exposições do museu, mas também radicaliza o tempo. O vídeo, o filme e a multimídia incorporam e manipulam o tempo; o mesmo ocorre em processos e obras de arte de curta duração,

como a performance, o *happening* (Fluxus), em que o tempo acaba por se transformar em um indicador da identidade dessas obras.

Considerações sobre o tempo e a permanência elevam a conservação para um nível de discursividade que transcende seu envolvimento com os materiais. Não é novidade alguma mencionar que muitas das obras criadas desde a década de 1960 se distanciam da musealização, ocorrida a partir da separação entre o contexto anterior da obra e a sua pós-vida como objeto de museu, que coincide com os princípios da autenticidade material e com o modelo da conservação tradicional ao se preservar coisas-objetos. Em vez de se aprisionar a um estado ou condição particular, esses trabalhos transitam fluidamente de um estado, ou variante, para outro, e são mais bem compreendidos como uma soma de suas transformações - um efeito de múltiplos agenciamentos e de um rizoma composto de origens, desenvolvimentos e interrupções. Enquanto a mudança e a variabilidade são índices de tempo, a transição introduz mais um significado de “ir além”, “para o outro lado”, “atravessar” (do prefixo latino: *trans*). Para essas obras de arte, a mudança e a transição são condições de possibilidade de sobrevivência.

Como ocorre essa transição? E como podemos dar sentido à existência temporal de obras de arte que resulta na sua continuidade? Vamos ver um exemplo.

SAÍDA: OBJETO, EVENTO, TEMPO

Em uma galeria bastante iluminada e decorada com um número de artefatos, eu não posso deixar de olhar para o único sinal afixado acima da porta. Em letras vermelhas sobre um fundo preto protegido por uma moldura e um vidro, lemos “Saída”. O que faz isso significar? É arte ou um artefato utilitário que indica a saída do museu? Imediatamente, eu penso no extintor de incêndio que eu reconheci anteriormente no museu e penso sobre suas semelhanças estéticas.

A placa em questão é a obra *Saída* de George Brecht criada após um trabalho anterior — uma partitura do evento *Saída*,

1961. Subestimados por seu impacto no conceitualismo dos anos 1960 e 1970 e pelo aumento da ênfase no papel de um participante-espectador, os eventos de Brecht também são uma das contribuições mais significativas para o desenvolvimento da intermídia e para a sustentação do seu legado após a década de 1960. Os eventos resultam da ideia de Brecht de que “... os detalhes da vida cotidiana, as constelações aleatórias de objetos que nos rodeiam, deixam de passar despercebidas” (JOHNSON, 2008). Eles incorporam *happenings* e durações ocasionais para obter uma experiência “total” multisensorial (BRECHT, 1970). Os eventos se baseiam no conceito de partitura como instrução transposta para uma linguagem midiática (OSBORNE, 2002). Essa concepção de partitura de evento envolve a presença de intérpretes que comprometem a singularidade autoral e, conseqüentemente, o paradigma da intencionalidade. Essa concepção também afirma a liberdade de interpretação e a presença das múltiplas instâncias da obra. Qualquer um pode executar um evento — como o *Saída* mostrado aqui — e qualquer um deveria. A brevidade do evento Fluxus também significa uma reunião generativa de objetos com propósito de desaparecer. (HÖLLING, 2015, pp.81-83)

A partir dos diários que Brecht escreveu durante a sua participação nas aulas de Cage na *New School for Social Research* em Nova York entre 1958-59, pode-se deduzir seu envolvimento intelectual profundo com o conceito de eventos e com as condições que lhe permitiram concretizá-los. Os eventos exemplificam sucintamente seu interesse em criar situações em que as obras são um meio para um fim e um fim em si mesmas, simultaneamente como documentos, adereços e vestígios. No entanto, a ida e volta entre evento e objeto é crucial quando se trata da dimensão temporal da obra, constatada por ele quando afirma: “Cada objeto é um evento e cada evento tem uma qualidade de objeto, então eles são demasiadamente intercambiáveis” (BRECHT em DELEUZE, 2005). Aqui, Bre-

cht oscila entre um objeto conceitual e um conceito baseado em objetos, desafiando a dicotomia da permanência e impermanência.

Como nós podemos compreender isso em relação à conservação? Como a conservação se dá diante da identidade temporal desse trabalho e como considera a sua materialidade? Antes de tentar responder a tais perguntas, vamos dar outra olhada no entorno de *Saída*.

O QUE, COMO E ONDE?

A obra de arte, até agora, tem se tornado uma partitura de evento, uma concretização, ou uma concretização em potencial, de um evento e de um sinal que se manifesta, *nota bene*, em interações múltiplas. Além disso, o filme *Entrada para Saída* deve ser considerado dentro desse universo. Ele apresenta “uma transição linear suave do branco, atravessa os cinzas até o preto, composto como um recipiente”, de acordo com a descrição no site da *Electronic Arts Intermix*, Nova Iorque (EAI, 2015). Continua: “O sinal na porta ‘ENTRADA’ aparece, as letras brancas no fundo preto permanecem por alguns segundos, depois lentamente o sinal se desvanece no branco. O desaparecimento no fundo preto dura 5 minutos e o título SAIDA, que permanece por alguns segundos, desvanece no branco.” Na ausência de qualquer aparelho fílmico e narrativo (câmera, lente, equipe de filmagem) e usando o silêncio, o nada e o tédio como meios artísticos, o filme se torna autorreferencial e apresenta características implícitas do Fluxfilms (GANZ, 1988; HÖLLING, 2015, pp.4-10).

O que, então, é exatamente *Saída*? O trabalho é um objeto-obra ou um evento? A existência de *Saída* está em todas as suas singularidades que devem ser conservadas como tais, ou estas singularidades apontam para a multiplicidade de seu universo e para a potencialidade de sua transição e mudança constantes? Qual é a relação entre seus fragmentos e o todo? *Onde, como e o que é o*

trabalho? Se, remontando aquilo que Brandian disse, o imperativo da conservação é, antes de tudo, entender o que o trabalho é, essas questões devem ser enfrentadas, mesmo que as respostas finais estejam distantes. Aqui, a conservação, que se voltou para os parâmetros da autenticidade material e para o(s) ponto(s) de origem, incluindo intenções exclusivamente artísticas ao invés de outras, esvazia rapidamente sua capacidade de compreender e lidar com as diversidades e complexidades do seu “objeto”. Os aspectos dos materiais e da tela se afastam, levando a questões fascinantes de natureza ontológica. Essas questões se aproximam dos modos do mundo e da sua constituição, mesmo que, por necessidade, as respostas sejam sempre parciais e conflitantes (GOODMAN, 1978).

ALOCRÔNICO AND AUTOCRÔNICO

Ontologicamente visto, a partitura do evento *Saída* nos apresenta um enigma. Em primeiro lugar, *Saída* é um objeto-coisa que existe como um cartão que nos mostra instruções escritas — “Evento da Palavra. Saída. G. Brecht Spring 1961.” Como a placa possui uma relação específica e fixa com o tempo, o trabalho pode ser caracterizado de autocrônico (o prefixo “*auto*” do grego significa “em si, por si próprio”). O número quantitativamente indeterminado de suas interpretações classificaria *Saída* como um trabalho alocrônico: elaborado sem vínculo com uma temporalidade particular (do grego “*allos*” significa “outro”, em oposição a “*auto*”). Desenvolvi o argumento de que as características temporais das obras de arte são uma alternativa à dicotomia do permanente e da impermanência, e de acordo com a tão discutida distinção de Nelson Goodman entre as artes forjáveis (autográficas) e aquelas inforjáveis (alográficas) (HÖLLING, 2015, pp. 83-85). Os trabalhos alocrônicos, que geralmente se mantêm por um breve período, respondem ativamente ao tempo; são repetidamente executados, “atualizados”, e, portanto, em princípio, mais propensos a mudanças extrínsecas e intrínsecas.

Trabalhos autocrônicos, por sua vez, respondem ao tempo de forma passiva - aqui a mudança está ligada à degradação e à desintegração graduais (HÖLLING, 2013, pp. 127-130). Os trabalhos alocrônicos e autocrônicos estão mutuamente relacionados: os trabalhos autocrônicos são frequentemente gerados sob influência do desempenho das obras alocrônicas. Devido à sua longa duração, as obras autocrônicas agem conforme o sistema de objetos colecionáveis e a busca da conservação tradicional pela permanência refletida na preservação de obras de arte como coisas-objetos.

Neste momento, é interessante notar que as obras de arte de Brecht demonstram certas semelhanças com o *Zen for Film* de Nam June Paik (1962-64). O filme icônico de Paik, um *film leader* vazio que percorre um projetor e coleta traços, tem semelhanças formais com *Entrada para a Saída*. O filme de Paik é associado ao *Entrada para a Saída* tanto em relação ao humor irônico quanto à auto-referencialidade. Porque, na linha de um trabalho alocrônico, o *Zen for Film* é repetidamente reaproximado com a ajuda de um novo projetor *vintage* e com um novo *leader* em branco, o objeto-relíquia gerado no curso de sua existência, e agora alojado na Coleção do Fluxus Gilbert e Lila Silverman no MoMA, assume as características de uma coisa-objeto autocrônica. Nesse sentido, *Zen for Film* compartilha com *Saída* o mesmo enredamento temporal e a interdependência entre evento e objeto.

MÍDIA VEICULAR E ARTÍSTICA

Embora este tópico seja extensivamente discutido no meu *Revisions* (2015), neste ensaio, eu menciono brevemente mais um aspecto que *Saída* e *Zen for Film* compartilham: a relação complexa entre *mídias veicular* e *artística*. Proposto pelo filósofo analítico David Davies (DAVIES, 2004, pp. 58-59), o meio “físico” ou “veicular” (tinta e tela, corpo) se distingue do “artístico” (pinceladas, passos articulados). O discurso artístico é articulado tanto através do meio veicular quanto

manipulação da mídia artística. Esta se interpõe entre o que o artista faz e o que o trabalho diz. Claro, seria uma simplificação dizer que todos os agentes físicos de um discurso artístico são equivalentes ao meio veicular. Mas, proponho pensar que a mídia artística de *Saída* e *Zen for Film* esteja totalmente refletida em suas qualidades performativas enquanto os objetos-relíquia e seus vestígios — a indicação no caso de *Saída*, ou o rastro cinematográfico em *Zen for Film* — são manifestações do meio autocrônico, físico e veicular. A partir de outra perspectiva, pode-se dizer que a “transgressão” dessas obras (DOMINGUEZ RUBIO, 2014) se revela em vários meios veiculares que incorporam o meio artístico.

Na conservação tradicional, a mídia veicular possui um peso significativo, entendido como um equivalente do discurso artístico valorizado pela história de suas origens. Essa ênfase parece erroneamente afastar a mídia artística para seus agentes físicos, muitas vezes vinculados à noção de intencionalidade. Esta é uma questão para discussão, por exemplo, do conceito de intencionalidade de alto e baixo nível (DIPPERT, 1988, pp. 182-200; HÖLLING, 2013, pp. 69-70), não tratado aqui por questão de espaço.

RECURSIVIDADE

Agora, deixando de lado por um instante o aspecto da mídia veicular, o que na mesma proporção conecta essas obras é uma ideia de *recursividade* e a relação entre reprodução e repetição. Para exemplificar com a vida cotidiana, imagine colocar dois espelhos paralelos entre si: a imagem, então, adquire um aspecto emaranhado que ocorre na forma de uma recursividade aparentemente infinita. Derivada da linguística, da cibernética, da ciência da computação e das artes visuais, a recursividade é um conceito complexo que permite gerar estruturas simples e altamente complexas, multi-hierárquicas (MARTINS & FITSCH, 2014; CORBALLIS, 2011). Existem várias definições de recursividade em diferentes campos, mas geralmente é dito que a recursividade demonstra como as unidades de significado em formas

simbólicas, incluindo a linguagem, são combinadas e incorporadas (IRVINE, 2015). A incorporação recursiva na linguagem, por exemplo, se manifesta em citações, menções e referências.

Embora tanto a iteração quanto a recursividade envolvem a repetição, a iteração usa explicitamente uma estrutura de reincidência. Ao contrário da iteração que, se aproximada reprodução ao assinalar um processo de repetir uma ação ou objeto em um número arbitrário de vezes, sendo cada repetição um ato separado que pode existir para além dos outros, a recursividade envolve a incorporação da ação ou do objeto dentro de outra instância de si mesma, podendo resultar em ordens hierárquicas. Embora a recursividade demonstre certas semelhanças com a reprodução, ela não aspira a reproduzir algo no sentido de incessantemente repetir sua estrutura em um conjunto de eventos não relacionados. A obra de Brecht *Saída*, quando analisada em termos de recursividade, incorpora formas sempre novas de *Saídas*, baseadas no conceito inicial formulado pela ideia de partitura de evento. Em vez de deslocar o trabalho anterior, as manifestações subsequentes levam a sua essência nas suas estruturas conceituais ou formais.

Aqui, a intermedialidade reaparece na imagem, não como uma fusão de formas de arte, mas como configurações variáveis intermedialidade — como transposição no sentido de adaptar um meio às necessidades de outro, como re-apresentação e como remediação (LUSCHETICH, 2012). O movimento que ocorre em *Saída* entre ser uma instrução-partitura para evento, uma performance, um filme e objeto(s) é um exemplo sucinto de tal intermedialidade.

Proponho também que a recursividade talvez esteja mais próxima de representar a ideia de um meio artístico que está invariavelmente incorporado em variantes - imagens espelhadas, citações e referências. Como tal, as estruturas recursivas de uma obra de arte abarcariam as suas variantes alocrônicas e autocrônicas.

Compreender a recursividade e a intermedialidade significa

também lidar com temporalidades plurais. A obra de arte está, inicialmente, localizada no princípio da imagem espelhada e da sua incorporação temporal dentro do status tecnológico desse tempo. A estrutura recursiva se encontra, então, no processo de formação constante que introduz novos meios veiculares que transportam o discurso artístico e que são caracterizados por suas temporalidades intrínsecas. Por último, mas não menos importante, a autorreferencialidade da obra de arte na estrutura recursiva nunca se encontra fora deste círculo de referência, e o novo nunca é verdadeiramente novo porque, ao criar uma impressão de novidade, repete e restringe a realidade. Aqui, a continuidade da forma, em vez de material, é garantida por uma renovação constante. “A constituição do mundo como o conhecemos sempre começa com os mundos já disponíveis; o fazer é refazer” (GOODMAN, 1978, p.6).

CONCLUSÕES: A CONSERVAÇÃO COMO INTERVENÇÃO TEMPORAL

Em relação à ideia de recursividade, uma questão deve ser colocada, com toda a seriedade que ela merece, sobre a possibilidade da noção de conservação conseguir ser sustentada. Claramente, o paradigma da conservação relacionado à retórica da autenticidade e à cultura de sustentabilidade material atingiu seus limites ao enfrentar os mundos de mídias *transicionais* e suas “superações” e “travessias” para territórios novos e desconhecidos. Talvez uma hipótese plausível seria repensar a noção de conservação como uma intervenção na dimensão temporal das obras de arte. Provavelmente, a conservação introduz interrupções, pausas e tentativas de reversão do tempo (transmitidas nas abordagens tradicionais e na palavra “restauração” que implica uma ideia muito específica sobre o tempo a cronologia e reversibilidade) (HÖLLING, 2013, pp.149-70). A busca da permanência é uma falácia porque tudo está constantemente se movendo ao longo de uma trajetória definida pela duração relativa do impermanente (BRISLEY, 2008). O desdobramento da mídia em tempo

sugerido por Viola no início deste ensaio pode implicar, quando ocorre em longa duração, um desdobramento recursivo. Um método final da tradicional categorização de mídia, a qual a intermídia já se tornou um antídoto, poderia possivelmente ser procurado na observação de sua transição. Em outras palavras, a mídia é aquela na qual se transita e modifica, e, conseqüentemente, é caracterizada pela especificidade da sua mudança. Finalmente, através da mídia transicional, nós devemos aprender como incorporar a aceitação da mudança no paradigma da conservação e entender nossa disciplina como uma prática necessariamente discursiva e contextual.

REFERÊNCIAS

- BRECHT, G. 1970. The Origin of 'Events.' In: H. Sohm & H. Szeeman, eds. *Happening und Fluxus: Materialien*. Cologne: Kölnischer Kunstverein, 1970.
- BRISLEY, S. 2008. 'The Photographer and the Performer.' In: A. Maude, ed. *Live Art on Camera*. Southampton: John Hansard Gallery, pp. 83-88.
- CORBALLIS, M. C. 2011. *The Recursive Mind: The Origins of Human Language, Thought, and Civilization*. Princeton: Princeton University Press.
- DANIELS, D. 1992. The Birth of Electronic Art out of the Spirit of Music. In: K. Friedman, ed. *Fluxus Virus*. Cologne: Galerie Schüppenhauer, pp. 159-162.
- DAVIES, D. 2004. *Art as Performance*. Oxford: Blackwell.
- DEZEUZE, A. 2005. Brecht for Beginners. *Papers of Surrealism*, 4: 1-11.
- DIPERT, R. R. 1988. Towards a Genuine Philosophy of the Performing Arts. *Reason Papers*, 13: 182-200.
- DOMINGUEZ Rubio, F. 2014. Preserving the Unpreservable: Docile and Unruly Objects at MoMA. *Theory and Society*, 43(6): 617-645. Available at: <<http://escholarship.org/uc/item/9qr4d9qx>>

- EAI Electronic Arts Intermix. 2015. 'George Brecht: *Entrance to Exit*, 1965.' [accessed 28 December 2015]. Available at: <<http://www.eai.org/title.htm?id=14177>>.
- GANZ, J. 1988. 'An Introduction to the Fluxfilm: Notes on Films in the Gilbert and Lila Silverman Collection.' Master's thesis, Williams College Graduate Program in the History of Art.
- GOODMAN, N. 1978. *Ways of Worldmaking*. Indiana: Hackett Publishing.
- HIGGINS, D. 1966. Statement on Intermedia. In: W. Vostell ed. *Dé-collage (décollage)*. Frankfurt and New York: Typos Verlag & Something Else Press, No. 6.
- HÖLLING, H. 2013. *Re:Paik—On Time, Changeability and Identity in the Conservation of Multimedia installations*. Ph.D Thesis, University of Amsterdam. 's-Hertogenbosch: Uitgeverij BOX Press.
- HÖLLING, H. 2015. *Revisions—Zen for Film*. New York and Chicago: Bard Graduate Center and Chicago University Press.
- IRVINE, M. 2015. Remix and the Dialogic Engine of Culture: A Model for Generative Combinatorality. In: E. Navas & O. Gallagher, eds. *The Routledge Companion to Remix Studies*. New York: Routledge, pp. 15-42.
- JOHNSON, K. 2008. George Brecht: Obituary. *New York Times* (15 December 2008) [accessed 10 December 2015]. Available at: <http://www.nytimes.com/2008/12/15/arts/music/15brecht.html?_r=0>.
- LAURENSEN, P. 2006. 'Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations.' *Tate Papers*, 6. [accessed 12 December 2014]. Available at: <<http://www.tate.org.uk/download/file/fid/7401>>.
- LUSHETICH, N. 2012. *Fluxus: The Practice of Non-Duality*. Amsterdam and New York: Rodopi.
- MARTINS, M.D. & Fitch, W.T. 2014. Investigating Recursion Within a Domain-Specific Framework. In: F. Lowenthal & L.

- Lefebvre, eds. *Language and Recursion*. New York: Springer, pp. 15-26.
- OSBORNE, P. 2002. *Conceptual Art: Themes and Movements*. London: Phaidon.
- VIOLA, B. 1999. Permanent Impermanence. In: M.A. Corzo, ed. *Mortality, Immortality?: The Legacy of 20th-Century Art*. Los Angeles: Getty Conservation Institute, pp. 85-94.



Os museus no passado e no futuro do pós-digital: materiais, mediação, modelos¹

Christiane Paul

Desde o seu surgimento oficial na década de 1960, a arte digital tem percorrido um longo caminho e atravessado ciclos em relação à sua materialidade, oscilando entre a fisicalidade e imaterialidade. À medida que as tecnologias digitais têm se “infiltrado” em quase todos os aspectos do fazer artístico, muitos artistas, curadores e teóricos anunciam a era do “pós-digital” e da “pós-internet” apoiada em redes e tecnologias digitais, mas que tem sua linguagem e seu jargão subestimados, além da fusão de arte, comércio, publicidade e design.

Os termos “pós-digital” e “pós-internet” também tentam descrever a condição de trabalhos artísticos e objetos que são, de fato, conceitualmente moldados pela internet e por processos digitais, ainda que muitas vezes se manifestem sob a forma material de objetos tais como pinturas, esculturas ou fotografias. Enquanto a arte digital ou a arte em novas mídias era originalmente compreendida como a arte que foi criada, armazenada e distribuída por tecnologias digitais, a arte pós-digital ainda fala para e sobre o digital, mas pode não ser armazenada ou difundida por meio destas tecnologias. O pós-digital e

1 Nota da edição: Christiane Paul foi comissionada pela AMACI | Associazione dei Musei d'Arte Contemporanea Italiani com o texto “Museums in the Post-Digital Past and Future: Materials, Mediation, Models” (2018) para o congresso “Museums at the post-digital turn,” OGR, Turin, Itália (3 e 4 de Novembro, 2017).

a pós-internet capturam tanto a condição do nosso tempo – os efeitos das tecnologias digitais nas sociedades – bem como uma estética de representação e uma forma de prática artística. O rótulo “pós” está intimamente relacionado à noção de “Nova Estética”, um conceito originalmente esboçado por James Bridle no SXSW e em seu Tumblr.² Na seção “Sobre” do seu Tumblr, Bridle afirma que o material reunido desde maio de 2011 a fim de assinalar a condição da nova estética “aponta para novas formas de ver o mundo, um eco da sociedade, da tecnologia, da política e das pessoas que as co-produzem.” Nas palavras de Bridle, a Nova Estética é uma série de pontos de referência para uma mudança cultural que está ocorrendo e uma tentativa de entender tanto como a tecnologia molda as coisas que fazemos quanto as formas de percebemos estas coisas. O pós-digital e a nova estética nos oferecem uma imagem desfocada, ou talvez o equivalente a uma “imagem empobrecida”, como Hito Steyerl entenderia — uma “cópia em movimento” com baixa resolução, o “fantasma de uma imagem” e “uma ideia visual em devir”, ainda assim uma imagem de valor, devido “às suas próprias condições reais de existência”.³

Mesmo que se acredite ou não em um valor teórico e histórico da arte do pós-digital, da pós-internet e dos conceitos da Nova Estética, suas rápidas disseminações por redes de arte comprovam a necessidade de terminologias que apreendem uma condição específica da prática cultural e artística no início do século XXI. A condição descrita pelo rótulo “pós” é nova e importante: em uma condição pós-midiática, as mídias em seus formatos originalmente definidos (por exemplo, o vídeo como uma imagem eletrônica linear) deixam de existir e novas formas de materialidade emergem. No centro da prática artística e cultural do pós-digital no início do século XXI parece es-

2 “A Nova Estética: ver como dispositivos digitais”, SXSW, 12 de março de 2012 http://schedule.sxsw.com/2012/events/event_IAP11102. <http://new-aesthetic.tumblr.com/>

3 Hito Steyerl, “Em defesa da imagem empobrecida”, *E-flux periódico*, n. 10 (2009): <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>.

tar uma dupla operação: primeiro, a confluência e a convergência de tecnologias digitais em diferentes materialidades, e, depois, as formas como essa fusão mudou a nossa relação com as materialidades e nossa representação como sujeitos. O pós-digital descreve a incorporação do digital nos objetos, nas imagens e nas estruturas que encontramos em uma base diária e a forma como entendemos a nós mesmos em relação a eles. A Nova Estética, em particular, capta o processo de ver e ser visto por meio de dispositivos digitais.

Também tem sido discutido se a pós-internet, especificamente, é mais um descritor social associado a um determinado grupo de artistas que estão alinhados com o gênero. Neste grupo encontram-se Aram Bartholl, Petra Cortright, Oliver Laric, Jon Rafman, Evan Roth, Rafaël Rozendaal, Katie Torn, Brad Troemel, Clement Valla, Artie Vierkant, Addie Wagenknecht e outros que se cruzam em configurações tais como o laboratório F.A.T. e a residência Eyebeam.⁴

Toda a discussão acima sobre a era pós-digital também tem que ser vista no contexto de que a internet mudou a representação da arte em geral, o que significa que artistas e museus têm sites para mostrar e divulgar os seus trabalhos e coleções; colecionadores compram através de leilões *online*; e a conversa sobre arte ocorre em plataformas diversificadas.

TEMPORALIDADES DO PÓS-DIGITAL

Ao mesmo tempo que os rótulos de "pós" são peculiares, ou até mesmo absurdos e problemáticos, eles descrevem uma condição que merece atenção: eles tentam indicar que nós já ultrapassamos a novidade do digital, mas eles ainda sugerem uma condição temporal, e, em contrapartida, nós não estamos de modo algum *depois da* internet ou do digital. A net arte e a arte digital, assim como a boa pintura à moda antiga, não são obsoletas e continuarão a se desenvolverem. É discutível se atingimos uma distância segura para a condição de "pós"

4 <http://fffff.at/>

que nos permite criticamente avaliar e superar o passado e se somos capazes de compreender totalmente como as estruturas de nossas sociedades são formadas e regidas pelo digital. A fusão de arte, comércio, publicidade e design - característica da arte “pós-digital” associada à geração mais jovem de “nativos digitais” - também é ocasionalmente rotulada como “pós-contemporânea”. Em vez de focar nas questões transitórias da época, como a arte contemporânea, a pós-contemporânea aborda a condição humana atemporal, ramificada e pluralista, e também é usada para descrever uma prática (artística) de ver continuamente o próprio trabalho como um investimento em um futuro potencial (quando ele é incerto).

O entendimento das temporalidades na vida e na arte pós-digital ou pós-contemporânea é interessante e faz parte de uma longa conversa. Em seu livro de 1970 *O choque do futuro*, Alvin Toffler sugere que o estado psicológico de indivíduos e sociedades inteiras foi caracterizado por muita mudança em um período muito curto de tempo, de forma que todos em breve perderiam a capacidade de superá-la.⁵ Em seu livro de 2014, *O choque do presente: quando tudo acontece agora*, Douglas Rushkoff argumenta que já não temos um senso de futuro, dos objetivos, da direção, já que estamos vivendo em um constante “agora” regido pelas prioridades do momento.⁶ A condição pós-digital/internet/contemporânea e a arte rotulada como tal muitas vezes se encontram em desacordo com o digital do momento, uma vez que o futuro continuamente afirma a sua chegada.

O aspecto mais problemático do termo “pós-digital” é que a sua premissa — uma condição, onde somos tão profundamente familiarizados com o digital e o com seu jargão, que se tornou uma parte “natural” do nosso ambiente — pode facilmente se tornar uma desculpa para evitar um envolvimento profundo com as especificidades

5 Alvin Toffler, *O choque do futuro* (New York: Random House, 1970).

6 Douglas Rushkoff, *O choque do presente: quando tudo acontece agora* (New York: pinguim, 2014).

das mídias de tecnologias digitais e com a arte que foi criada usando-as. Uma compreensão diluída das sensibilidades associada à noção de pós-digital pode facilmente resultar em equívocos relacionados às condições da cultura digital e da sua natureza tecnológica, social e política, além de levar a uma amnésia cultural sobre suas evoluções históricas nas últimas cinco décadas.

Um dos desafios para a arte que trata da situação da cultura digital hoje é simultaneamente ter uma compreensão da história desta cultura e retificar sua ação no presente através do desenvolvimento de uma distância suficiente para avaliar criticamente as condições tecnológicas, sociais e políticas. Cécile B. Evans e Hito Steyerl estão entre os artistas cuja linguagem visual capturou a condição digital de hoje. Em trabalhos como *O que o coração quer* (2016), Evans cria imagens que capturam a essência das máquinas sociais tecnológicas corporativas que nos cercam: os avatares dançam nas fazendas de servidores [*server farms*] enquanto as memórias se separam dos indivíduos que se lembram. Os projetos de Steyerl – desde *Fábrica do Sol* (2015) até *A torre* (2015) e *ExtraEspaçoNave* (2016) – mesclam gêneros, de documentário a videogames e à ficção especulativa, para refletir e expor as regras e as estéticas do capitalismo digital, do capital criativo e das políticas de circulação de imagens. A arte sempre foi um campo de ação que força o mundo a se questionar. Imaginar futuros alternativos ao invés de criar imagens digitais espelhadas dos poderes que atuam no mundo continua a ser a chave para recuperar o presente.

DESAFIOS MATERIAIS: ESTRATÉGIAS, FERRAMENTAS

A preservação dessa forma de arte tem sido um dos maiores desafios ao integrar a arte digital no mundo da arte convencional e ao promover o seu colecionismo. A arte digital está envolvida em uma luta contínua com a obsolescência tecnológica acelerada que serve às estratégias de geração de lucro da indústria de tecnologia. Nos últimos quinze anos inúmeras iniciativas, instituições e consórcios têm trabalhado ardua-

mente para estabelecer melhores técnicas para a preservação da arte digital. Entre eles estão a associação Rede de Mídias Diversas [Variable Media Network], que trouxe as iniciativas Arquivando a Vanguarda e Forjando o Futuro⁷, DOCAM (Documentação e Conservação do Patrimônio das Artes Midiáticas - Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage), bem como a associação Matérias na Arte Midiática [Matters in Media Art].⁸ As principais abordagens para a preservação de obras digitais são o armazenamento (a coleta de software e hardware à medida que ele continua a ser desenvolvido); a emulação (a “recriação” de software, hardware e sistemas operacionais por meio de emuladores - programas que simulam o ambiente original e suas condições); a migração (a atualização do trabalho para a próxima versão de hardware ou software); e a reinterpretação (a “reencenação” de um trabalho em um contexto e ambiente contemporâneo). As decisões sobre a abordagem mais apropriada a um trabalho devem ser tomadas caso a caso após um estudo aprofundado do trabalho e, de modo ideal, após algumas conversas com o artista.

Nos últimos quinze anos, grandes conferências e exposições têm se dedicado ao tema da preservação, dentre os mais recentes está o "Tech-focus III: Cuidados com a software arte" no Guggenheim Museum, Nova Iorque (2015) e "Mídia em transição" no Tate Modern, Londres (2015). O projeto de três anos Conservação da arte digital (2010–12), dedicado à pesquisa de estratégias para a conservação da arte digital, foi iniciado na ZKM | Centro de Arte e Mídia em Karlsruhe, Alemanha, e realizado em colaboração com outras cinco instituições da região do Alto Reno.⁹

Houve também grandes progressos no desenvolvimento de ferramentas para a preservação do trabalho. A iniciativa “Forjando

7 <http://www.variablemedia.net/>; <http://archive.bampfa.berkeley.edu/about/avantgarde>; <http://forging-the-future.net/>.

8 <http://www.docam.ca/>; <http://mattersinmediaart.org/>.

9 <http://www.digitalartconservation.org>.

o futuro: novas ferramentas para a preservação de mídias diversas” - uma associação de museus e organizações de patrimônio cultural apoiados por uma doação do Fundo Nacional das Ciências Humanas [National Endowment for the Humanities] e baseado nos padrões e estratégias de preservação desenvolvidos em anos anteriores por seus membros como parte da Rede de Mídias Diversas [Variable Media Network - VMN] - desenvolveu várias ferramentas.¹⁰ Um deles é o Questionário de Mídias Diversas (VMQ), que serve como um modelo que pode ser modificado para a criação de entrevistas com artistas e de metadados necessários para migrar, recriar e preservar objetos em mídias diversas. O questionário não é uma pesquisa sociológica, mas um instrumento para determinar a intenção dos criadores sobre como seus trabalhos (se possível) devem ser re-criados no futuro. A terceira geração do VMQ utiliza uma estrutura baseada em componentes para obras de arte: os entrevistadores podem escolher, a partir de uma lista, alguns elementos aplicáveis para o trabalho artístico e associá-los a ele.¹¹ Os principais componentes são:

- material (como uma tela, um hardware de computador, um material vivo, um material inerte, intercambiável, natural ou manufaturado, sensores locativos, robô, mecanismo, material inerte reprodutível);
- fonte (fonte de vídeo intercambiável ou reproduzível, software genérico, software personalizado, fonte de vídeo reproduzível, conceito-chave);
- ambiente (referência externa, física ou virtual, galeria);
- interação (participante, performer, espectador).

A organização de arte internacional nativa digital Rhizome, que está online desde 1996 e arquivou um número significativo de trabalhos em seu arquivo “artbase”, desenvolveu várias ferramentas para preservação. O Webrecorder é uma ferramenta online gratui-

10 <http://www.forging-the-future.net/>.

11 <http://www.variablemediaquestionnaire.net/>.

ta que permite aos usuários criarem os seus próprios arquivos de alta fidelidade da web dinâmica, possibilitando a captura de instantâneos do ambiente altamente instável de plataformas de mídia social como o Instagram ou o Facebook enquanto elas estão sendo usadas pelas performances.¹² O Webrecorder foi usado para capturar do Instagram parte da performance de Amalia Ulman em 2014 *Excelências e perfeições*.¹³ Em colaboração com a Universidade de Freiburg, o Rhizome também desenvolveu o *Emulation* como um serviço que permite uma emulação em nuvem de trabalhos que estão no ambiente do navegador.¹⁴ Ele foi usado para preservar os CD-ROMs da designer de jogos Theresa Duncan.¹⁵

DESAFIOS DA MEDIAÇÃO

Integrando Histórias

Nos últimos anos, várias exposições foram dedicadas à obras de arte pioneiras que exploram visualmente o espaço e as instalações de luz ou imersão de luz, dentre elas: *JulioLe Parc* no Palais de Tokyo, Paris (2013), *ZERO: Contagem regressiva para o Amanhã, Décadas de 1950-1960* no Museu Guggenheim, Nova York (2014), *Diálogos Cósmicos: Seleções da Coleção da América Latina* no Museu de Belas Artes de Houston (2015) e *Moholy-Nagy: Futuro Presente* no Museu Guggenheim, Nova York (2016). Não parece coincidência que essas exposições estejam sendo montadas numa época em que ressoam os aspectos da arte digital e em que possam ser entendidas como antecessoras de instalações imersivas mais contemporâneas ou como explorações de luz e espaço criadas por meio de tecnologias digitais. Ao

12 <https://webrecorder.io/> <http://rhizome.org/editorial/2016/aug/09/rhizome-releases-first-public-version-of-webrecorder/>

13 <http://rhizome.org/editorial/2014/oct/20/first-look-amalia-ulmanexcellences-perfections/>

14 <http://bw-fla.uni-freiburg.de>

15 <http://theresa-duncan-eaas.s3-website-us-east-1.amazonaws.com>

mesmo tempo, essas conexões não são, muitas vezes, explicitamente discutidas pelas instituições de montagem das exposições, e ainda está sendo iniciada uma forma mais abrangente de (re)contar a história da arte digital e do engajamento com suas características e preocupações.

Pode-se argumentar que os projetos de arte analógicos, interativos e "socialmente em rede" do século XXI, que têm recebido considerável atenção das instituições de arte, todos respondem à cultura contemporânea moldada por tecnologias digitais em rede e mídias sociais — desde a World Wide Web (WWW) até a mídia locativa, o Facebook e o YouTube — e às mudanças que eles trouxeram. No entanto, a arte que usa essas tecnologias como um meio ainda permanece em grande parte ausente das grandes exposições no mundo da arte convencional. Embora as instituições de arte e organizações agora comumente usam tecnologias digitais em sua infraestrutura — "conectando" e distribuindo através de seus sites, páginas de Facebook, canais do YouTube e Twitter — elas ainda dão ênfase às exposições mais tradicionais de formas de arte que fazem referência à cultura tecnológica ou que adotam suas estratégias de forma não-tecnológica.

Ao partirmos de uma perspectiva histórica da arte, parece difícil ou mesmo duvidoso não reconhecer que obras de arte participativas da década de 1960, 1970, 1990 e 2000 foram respostas ao desenvolvimento cultural e tecnológico. Desde os meados da década de 1940 seguindo adiante, a arte participativa respondeu às tecnologias computacionais, à teoria dos sistemas, à cibernética e à Arpanet/internet original. Da década de 1990 em diante, arte participativa respondeu aos desenvolvimentos tais como o WWW, a computação ubíqua, o banco de dados/prospecção de dados e as mídias sociais. Embora diferentes em seu escopo e estratégias, as artes em novas mídias da década de 1960, 1970, 1980 e 1990 enfrentaram resistências e desafios semelhantes que levaram à sua separação do mundo da arte convencional, respectivamente.

As décadas de 1950 e de 1960 viram uma explosão da arte par-

icipativa e/ou tecnológica, criada por artistas como Ben Laposky, John Whitney Sr. e Max Mathews nos laboratórios Bell; John Cage, Alan Kaprow e o movimento Fluxus; ou grupos tais como o Grupo Independente/IG (1952/1954: Eduardo Paolozzi, Richard Hamilton, William Turnbull et al), O movimento/Le Mouvement (Galerie Denise René em Paris, 1955), ZERO (1957/59: Otto Piene, Heinz Mack et al), GRAV/Grupo de Pesquisa de Artes Visuais (1960-68: Francois Morellet, Julio Le Parc et al.), Novas Tendências (1961-73) e o Grupo de Sistemas (1969: Jeffrey Steele, Peter Lowe et al), entre outros. A relação entre arte e tecnologia computacional na época foi mais conceitual do que material e não necessariamente envolvia a exibição de hardware ou software devido em grande parte à inacessibilidade a tecnologia (alguns artistas foram capazes de obter acesso ou uso de computadores militares descartados).

Como os computadores e as tecnologias digitais não eram onipresentes nas décadas de 1960 e 1970, houve o entendimento de que eles mudariam a sociedade. Não é de estranhar que a teoria de sistemas — como uma área transdisciplinar e multi-perspectiva composta por ideias de campos tão diversos como a filosofia da ciência, biologia e engenharia — tornou-se cada vez mais importante durante essas décadas. Em um contexto artístico, é interessante revisar os ensaios “Estética dos Sistemas” (1968) e “Sistemas em tempo real” (1969) de Jack Burnham, que foi um editor colaborador no *Artforum* de 1971 a 1973 e cujo primeiro livro, *Além da escultura moderna: Os efeitos da ciência e tecnologia na escultura do nosso tempo* (1968) estabeleceu-o como um dos principais defensores da arte e da tecnologia.¹⁶ Burnham utilizou sistemas (tecnologicamente

16 Jack Burnham, “Estética dos sistemas” [Systems Esthetic], *Artforum*, setembro de 1968; Jack Burnham, “Sistemas em Tempo Real” [Real Time Systems], *Artforum*, setembro de 1969; Jack Burnham, *Além da escultura moderna: Os efeitos da ciência e da tecnologia na escultura de nosso tempo* (*Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of Our Time*. New York: George Braziller, 1968).

orientados) como uma metáfora para a produção artística e cultural, apontando para a "transição de uma cultura influenciada por objeto para uma cultura voltada para sistemas.¹⁷ Aqui a mudança provém não de coisas, mas da forma como as coisas são feitas." Durante o final dos décadas de 1960 e 1970, a abordagem aos sistemas teve amplo alcance e trouxe questões que vão desde as noções do objeto de arte às condições sociais, mas foi profundamente inspirada por sistemas tecnológicos. Durante a década de 1970, os artistas começaram a usar "novas tecnologias", como vídeo e satélites, para experimentar "performances ao vivo" e redes que antecipavam as interações que mais tarde aconteceriam na WWW.

A prática artística baseada em regras e instruções — uma das linhagens históricas da arte digital que já se apresentou proeminentemente em movimentos artísticos como o Dadá, que atingiu seu pico entre 1916 e 1920 — também desempenhou um papel importante nas peças do Fluxus e em trabalhos conceituais das décadas de 1960 e 1970, aqueles que incorporaram variações de instruções formais, bem como mantiveram o foco no conceito, no evento e na participação da audiência como oposição à arte como um objeto unificado. A ênfase nas instruções se relaciona aos algoritmos que formam a base de qualquer software e de qualquer operação do computador — um procedimento de instruções formais que realizam um "resultado" em um número finito de etapas. Charles Csuri, Manfred Mohr, Vera Molnar e Frieder Nake estavam entre os primeiros pioneiros da arte algorítmica digital que começaram a usar funções matemáticas para criar "desenhos digitais" em papel na década de 1960. A prática que se baseia na instrução também está no centro das obras digitais que exploram o código de computador generativo em relação à vida artificial e à inteligência, bem como processos biológicos, tais como *AARON* (1973 – em curso) de Harold Cohen ou as obras de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau.

17 Jack Burnham, "Estética dos sistemas" [Systems Esthetic].

As obras de arte cinéticas e ópticas de 1960 e 1970 também podem ser entendidas como parte da linhagem histórica da arte digital. A arte cinética, que teve seu auge entre meados da década de 1960 e meados da década de 1970, muitas vezes produziu seu movimento através de máquinas ativadas pelo espectador. A arte cinética se sobrepõe à arte óptica ou Op art da década de 1960 em que os artistas usavam padrões para criar ilusões de movimento, vibração e distorção. Houve ligações diretas entre a Op art e o trabalho do Grupo de Pesquisa de Artes Visuais (Groupe de Recherche d'Art Visuel/GRAV). Inspirado pelo artista plástico Victor Vasarely e fundado em 1960 por Julio Le Parc, Vera Molnar, e pelo filho de Vasarely, Yvaral, o GRAV criou formas científicas e tecnológicas de arte por meio de materiais industriais, bem como trabalhos cinéticos e até telas interativas. O termo “Op art” apareceu pela primeira vez publicado na *Revista Time* em outubro de 1964, mas as obras colocadas na categoria Op art haviam sido produzidas muito antes. As Placas de vidro rotativas (Óptica de precisão) de Marcel Duchamp, por exemplo, criadas em 1920 com Man Ray, consistiam em uma máquina óptica e convidavam os usuários a ligar o aparelho e a se manter a certa distância dele para ver o efeito acontecer. A influência destas e de outras peças, por exemplo, as esculturas cinéticas de luz de László Moholy-Nagy e seu conceito de volumes virtuais como um esboço ou trajetória revelada de um objeto em movimento, pode ser identificada em algumas instalações de arte digital.

Charlie Gere argumentou que o idealismo e o tecno-futurismo das primeiras artes computacionais em algum momento foram substituídos pela ironia e crítica da Arte Conceitual.¹⁸ A primeira arte digital e algumas manifestações artísticas como a Arte Conceitual, Arte Povera e a Arte Processual e a Arte de Sistemas já existiam lado a lado e estavam conceitualmente entrelaçadas, mas seguiram

18 Charlie Gere, “Arte em novas mídias e a galeria na era digital” em *Novas mídias no cubo branco e além*, ed. Christiane Paul (Berkeley: University of California Press, 2008), pp. 13-25.

em direções diferentes. A desconfiança acerca da Arte de Sistemas, da cibernética e da computacional — devido às suas raízes no complexo militar-industrial-acadêmico e nos seus usos na guerra do Vietnã — contribuiu para dificultar a integração do trabalho no amplo mundo da arte. O fracasso das exposições que não funcionavam como pretendido, devido à falta de suporte técnico dentro de instituições não preparadas para exibir obras tecnológicas, bem como as dificuldades em coletar, conservar e mercantilizar esse tipo de trabalho, tornou a situação da arte digital ainda mais precária.

Exposições que exploram a história da arte digital ou que a colocam em um contexto histórico da arte mais amplo começaram a serem curadas apenas durante a última década, entre elas estão *Feedback* em LABoral centro de arte, Gijón, Espanha (2007), *Come as you are: A arte da década de 1990* no Montclair Art Museum, Nova Jersey (2015), *Do minimalismo ao algoritmo* em The Kitchen, Nova Iorque (2016), *Autoestrada eletrônica (2016 – 1966)* na Galeria Whitechapel, Londres (2016) e *A arte na era da Internet, de 1989 aos dias de hoje* no Instituto de Arte Contemporânea, Boston (2018).¹⁹

Estética e Infraestrutura

As décadas de 1980 e de 1990 viram o surgimento do mundo da arte digital e suas próprias instituições. O Festival Ars Electronica em Linz, na Áustria, foi fundado em 1979, o Simpósio Internacional de Artes Eletrônicas (ISEA) foi criado em 1988, o Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) em Karlsruhe, Alemanha, foi aberto em 1989 e a NTT Centro de InterComunicação iniciou em Tóquio em 1990.

Da década de 1990 até hoje, a rápida evolução do campo da arte digital voltou a sofrer mudanças significativas. No início dos anos de 1990, a arte interativa digital era ainda um campo relati-

19 Leia sobre a exposição *Feedback* em <http://www.laboralcentrodearte.org/en/exposiciones/feedback>.

vamente novo no mundo da arte em geral, e muitos artistas desenvolveram as suas próprias interfaces de hardware e software para produzir as suas obras. No novo milênio, sistemas prontos para uso começaram cada vez mais a aparecer e ampliaram a base para a criação de arte digital. Além disso, currículos, departamentos e programas de mídia digital foram formados e implementados em todo o mundo, muitas vezes liderados pelos principais artistas do campo. Uma vez que a arte digital não tem um papel importante no mercado de arte e os artistas não foram capazes de se sustentar através de vendas em galeria, muitos deles começaram a trabalhar em ambientes acadêmicos. A proximidade com os laboratórios e com os centros de pesquisa acadêmica propiciou um contexto ideal para muitos destes artistas. A partir de 2005, as plataformas de mídia social ganharam impulso e explodiram — nos levando à era pós-digital — e os movimentos *Do It Yourself* (DIY) e *Do It with Others* (DIWO), mantidos pelo acesso a interfaces de hardware e de software mais baratas, tornaram-se forças cada vez mais importantes.

A separação entre a arte em novas mídias e a arte convencional vai além da bagagem histórica, e seus motivos se encontram nos desafios que as próprias mídias impõem quando se trata de compreender a sua estética, sua apresentação e sua recepção pelo público, bem como a sua preservação. A arte em mídia digital se fundamenta no tempo - como o vídeo ou a performance - e requer um período prolongado de visualização, o que pode ser um desafio quando se trata de captar a atenção do espectador em um ambiente da galeria. Ela é também especificamente não-linear e pode ser potencialmente colocada (com ou sem interação) em novas configurações, resultando em uma estética recombinante. A arte em digital pode ser em tempo real, e confiar em processos instantâneos de comunicação, ou se construir “rapidamente” - uma característica que pode ser difícil de dominar para quem não está familiarizado com as mídias. A qualidade algorítmica da arte em novas mídias requer certa literacia

no que diz respeito às regras da programação, e os processos automatizados envolvidos ou criados nos trabalhos necessitam de que o espectador compreenda o equilíbrio entre autoria e programabilidade. A interação prova ainda ser um obstáculo nos ambientes de exposição e no discurso geral da arte, uma vez que ela se baseia em certa familiaridade com a noção de resposta como um meio.

Ao mesmo tempo em que há uma enorme quantidade de pesquisa e de publicação sobre a arte digital, sua evolução e seus predecessores, muitos aspectos da história das formas de arte tecnológica necessitam ainda serem escritos. Há ainda certa escassez de livros ou crítica de arte que estabeleça as ligações entre as práticas em digital e outras, bem como de estudos sobre as figuras fundamentais na arte digital.

MODELOS PARA CURADORIA, REPRESENTAÇÃO DAS MÍDIAS SOCIAIS, COLEÇÃO

Recentemente, museus e outras organizações e serviços de artes têm colocado em prática modelos para uma curadoria com suporte digital, a coleção de arte digital, e a autorrepresentação institucional em plataformas de mídia social. A exposição de fotografia *Click!*²⁰ no museu do Brooklyn (2008) criou um fórum online para a avaliação do público dos trabalhos submetidos ao edital aberto, e os trabalhos foram então instalados de acordo com suas respectivas classificações no processo julgado. *Protótipo: Exposição na nuvem* (2013), - uma colaboração interdisciplinar entre Parsons New School for Design e a Universidade de Artes de Berlim (UdK) que apresentou trabalhos de estudantes das duas instituições em que a nuvem foi usada como um canal de comunicação, uma ferramenta para a criação e uma forma de arquivo para a mostra.²¹

20 <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click>.

21 <http://www.designtransfer.udk-berlin.de/en/projekt/prototype-exhibition-in-the-cloud/>.

Os museus ainda estão lutando para encontrar estratégias bem sucedidas para representar a si, suas exposições e suas coleções em plataformas tais como o Instagram, o Facebook e o Twitter. O SFMOMA criou uma iniciativa bem sucedida para enriquecer conhecimento do público sobre sua coleção usando um serviço de mensagem de texto que convida as pessoas a enviar o texto “send me” junto com uma palavra-chave, uma cor, ou um emoji, para que elas recebam de volta uma imagem e a legenda de um trabalho artístico da sua coleção.²²

Ao mesmo tempo que a arte digital adentra lentamente as coleções do museu e é adquirida através de canais tradicionais, há também a tentativa de colocar alguns modelos da coleção no mercado, a maior parte através de um impulso para licenciar ao invés de colecionar no sentido tradicional. A Depict, por exemplo, vende uma tela que funciona como uma “tela 4K” ajustada para arte digital e que permite que colecionadores agrupem “playlists” de arte nela.²³ Não limitados a um hardware específico, serviços tais como o s[edition] fornecem aos colecionadores a oportunidade de comprar os trabalhos em vídeo feitos em software que se localizam em um servidor remoto e que podem ser agrupados em seus dispositivos e telas pessoais.²⁴ Em muitas destas situações, os colecionadores nunca realmente baixam e hospedam uma cópia do trabalho.

Os desafios esboçados neste texto não são necessariamente todos novos, mas eles têm surgido em formas e configurações distintas ao longo das décadas. A consciência das galerias e dos museus sobre a arte digital e o aumento da familiaridade do público com as ferramentas digitais têm levado a mais uma integração da arte digital nas organizações, instituições e mercados da arte. A fim de mover para o nível seguinte e apagar a divisão entre os mundos digital e convencional da arte, algumas mudanças na infraestrutura precisariam acontecer.

22 <https://www.sfmoma.org/read/send-me-sfmoma/>

23 <https://depict.com/>.

24 <https://www.seditionart.com/>.

As tradicionais belas artes e as artes em mídias digitais se beneficiariam mutuamente de mais integração nas instituições educacionais. Em certo momento, fez sentido preencher a lacuna das práticas digitais e de estudos dentro da academia criando departamentos de mídias especializados, mas à medida que as tecnologias digitais têm afetado cada parte das sociedades ao redor do mundo e à medida que as belas artes estão confiando cada vez mais em ferramentas digitais ou estão sendo refletidas no mundo digital, nós precisamos de mais interseções entre os departamentos de mídias digitais e de belas artes.

Outro fator importante ao integrar a arte digital nas instituições e no sistema da arte seria a criação de empreendimentos e redes de preservação financiados federalmente. Como os trabalhos digitais não são, até agora, colecionados totalmente por museus de arte, sua preservação é incerta e um tipo diferente de suporte é necessário para certificar que muitos dos trabalhos importantes da arte digital, criados nas décadas passadas, não desapareçam. Ao mesmo tempo que as instituições colecionadoras necessitam de fazer mais do que um investimento na arte digital como uma prática artística importante, elas também podem não ser os lugares ideais para se criar uma infraestrutura que demanda alto nível técnico para todos os tipos de preservação digital. Os arquivos adicionais e os recursos mantidos por instituições educacionais e organizações sem ou com fins lucrativos são um suplemento necessário às coleções do museu, e a preservação e os esforços arquivísticos do Rhizome ou do Arquivo de Arte de Digital são cruciais para permitir que a arte digital e sua história sobrevivam.²⁵ Uma das fronteiras finais é a interoperabilidade dos metadados colecionados na arte digital e na criação de metaservidores para que a informação e os recursos reunidos por organizações e por instituições ao redor do mundo possam ser compartilhados e coletivamente procurados.

25 <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>.



Museu-Interface: a implosão do cubo branco e a museologia radical

Priscila Arantes

INTRODUÇÃO

As transformações desse último século trouxeram modificações profundas no campo da cultura e das políticas culturais públicas. O que se percebe, no caso específico do Brasil, é um enfraquecimento crescente do papel do Estado na defesa da democratização cultural entendida aqui, não somente como o acesso à cultura, mas, também, como o atendimento da diversidade cultural. Vê-se, contudo, muitas vezes um desmantelamento da área da cultura, especialmente em tempos de crise econômica, por ser considerada geralmente como uma área de menor importância frente a outras do Estado.

Pensar o papel do museu dentro deste contexto, levando em consideração que a cultura é um direito constitucional (no caso do Brasil, implementada pela *Constituição Cidadã* de 1988) é, portanto, extremamente necessário.

O questionamento do papel institucional vem acompanhado, especialmente no que diz respeito à esfera pública, pela percepção de um descompasso entre as práticas institucionais – que muitas vezes se direcionam exclusivamente ao desenvolvimento de propostas espetaculares – e ações que possam criar um diálogo e uma participação efetiva com a diversidade do público e do espaço social.

O que geralmente se percebe é o desenvolvimento de conte-

údos alheios às subjetividades heterogêneas e às diferentes classes sociais que permeiam a esfera social. Muitas vezes, o rol das ações institucionais oculta um discurso que replica modelos já existentes sem, de fato, propor alternativas mais expandidas e transversais.

Nesse contexto, duas perguntas tornam-se imperativas:

1. Quais seriam as estratégias possíveis dos museus nos dias atuais, considerando especialmente espaços, como o Paço das Artes, com orçamentos pequenos e que se situam fora dos grandes centros hegemônicos de produção e circulação de arte?
2. Qual o lugar das instituições de arte que propõem estratégias mais experimentais, diversas daquelas produzidas por espaços voltados para a difusão de propostas espetaculares?

O QUE É O CONTEMPORÂNEO?

Sem pretender esgotar o assunto, gostaria de partir do ensaio *O que é o contemporâneo?*, do filósofo italiano Giorgio Agamben, escrito para a lição inaugural de seu curso de Filosofia, ministrado durante os anos de 2006 a 2007 junto à Faculdade de Arte e Design do IUAV, em Veneza.

Um dos primeiros pontos deste ensaio é a noção de *intempestivo*, desenvolvida por Nietzsche em seu texto sobre *O Nascimento da Tragédia*. O contemporâneo, nesta primeira perspectiva, seria aquilo que cria um descompasso, uma desconexão em relação ao seu tempo. Segundo Agamben: “Pertence verdadeiramente ao seu tempo, é verdadeiramente contemporâneo, aquele que não coincide perfeitamente com este, nem está adequado às suas pretensões”, diz Agamben (2009, p. 58).

Interessa-nos, no entanto, a segunda acepção desenvolvida por Agamben, que chega à definição do contemporâneo como “aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro” (2009, p. 62). Assim, na acepção do filósofo, todos os tempos são, para aqueles que experimentam a contemporaneidade, obscuros.

Mas o escuro não representa, aqui, um conceito privativo; a simples ausência da luz, uma não visão, ou seja: algo que sinalizaria para alguma forma de inatividade ou passividade da visão, pelo contrário. Tomando como princípio a noção da neurofisiologia sobre as atividades das *off-cells* – determinadas células periféricas da visão que entram em atividade pela ausência de luz –, o autor nos convida a agir sobre o escuro. Afirma Agamben:

[...] contemporâneo é aquele que percebe o escuro do seu tempo como algo que lhe concerne e não cessa de interpelá-lo, algo mais do que toda a luz, dirige-se direta e singularmente a ele. Contemporâneo é aquele que recebe em pleno rosto o fecho de trevas que provem do seu tempo. (2009, p. 64)

Como as estrelas e as galáxias, que projetam uma luz sem nunca nos alcançar, o contemporâneo nos escapa continuamente. Assim, é exatamente através do reconhecimento de uma cisão com o tempo em que estamos que reside a possibilidade de compreender o que é o contemporâneo.

Se a experiência da contemporaneidade exige, como diz Agamben, coragem para enxergar no escuro, poderíamos nos perguntar: O que seria ser “contemporâneo” no contexto atual, levando em conta as estratégias museais?

DESCOLONIZAÇÃO DOS MUSEUS: ACERVO E PODER

Esta pergunta já vem sendo realizada por uma série de pensadores e teóricos. Não por acaso, encontramos a publicação *Sobre as ruínas dos museus*, lançada no início dos anos 90, em que o pensador americano Douglas Crimp declara a morte das instituições artísticas e, mais propriamente, dos museus.

Em diálogo com Hans Belting e Artur Danto, Crimp coloca em xeque a visão modernista de museu ou, mais precisamente, de certa crença museológica de representar a arte como um sistema homogêneo, pretensamente universal, e a história da arte como sua classificação ideal.

Em parte, essa pretensa universalidade teria sido desmascarada, seja pela existência de culturas que estão longe de se identificarem com o modelo euro-ocidental, seja por que o modo tradicional de se narrar a história, por meio de estilos e características que se desenvolvem linearmente, passou a não dar mais conta da pluralidade das produções artísticas que surgiram depois do modernismo no campo das artes.

Não por acaso, vimos surgir uma série de discussões – seja no campo da narrativa da história da arte, seja nas ações do campo museal – que defendem o processo de descolonização dos museus e a necessidade de libertar os acervos da perspectiva imperial e hegemônica euro-ocidental. Javier Rezzano, coordenador do Sistema Nacional dos Museus do Uruguai, por exemplo, em uma palestra realizada no 8.º Encontro Ibero-americano de Museus (Lisboa, 13 a 15 de Outubro, de 2014), entende o termo da descolonização num sentido lato. Descolonizar, para ele, seria necessariamente tornar o museu mais inclusivo, aproximando-o da comunidade que ele serve.

Boris Groys, fazendo eco a esta discussão, discute as relações entre arte e poder sob viés inovador. Ele aborda a história recente da arte, na Rússia, que ficou de fora dos critérios de avaliação e crítica dominantes exatamente porque esteve vinculada à propaganda do regime soviético, isto é, atendeu a outras finalidades que não as propriamente artísticas no sentido do que era considerado “artístico e/ou estético” no circuito de arte da época.

Declarar a morte do museu tem sido uma tradição mantida já ao longo de mais de um século; basta lembrarmos-nos das críticas dos futuristas ao papel obsoleto do museu, especialmente em seus manifestos. Curiosamente, no entanto, este mesmo século que veio repetindo continuamente a sua morte foi também o que viu a sua expansão de forma mais avassaladora. Somente em São Paulo, podemos nos lembrar do Museu do Futebol, aberto em 2008, e do Museu da Diversidade Sexual, inaugurado em 2012.

A questão, no entanto, não é de número, mas, especialmente,

do papel fundamental que o museu tem, apesar de suas pretensas sentenças de morte, para o circuito, circulação, fomento, formação e difusão daquilo que se entende como arte.

PARA ALÉM DO ESPECÍFICO

Se o processo de descolonização da história da arte tem feito parte das discussões museais, cabe lembrar, mesmo que rapidamente, os debates relacionados às especificidades dos meios e das mídias – tais como a pintura, a escultura etc. – preconizadas pela crítica modernista defendida por Clement Greenberg.

Pensadores como Rosalind Krauss defendem, exatamente, o deslocamento de uma visão purista para um olhar que incorpore a hibridação e a contaminação entre linguagens. De fato, conceitos como “campo expandido”, “campo ampliado”, “campos interfaciados”, dentre tantos outros, procuram dar conta do pluralismo das produções contemporâneas que não se encaixam mais em taxinomias rígidas, mas que se expandem em áreas diversas, dentro de uma visão transversal.

Ou seja, a linguagem contemporânea – muitas vezes dentro do processo de desmaterialização artística, das práticas conceituais empreendidas a partir dos anos 60 e das hibridações no campo da linguagem – trouxe questionamentos não somente em relação às questões simbólicas e ao entendimento que tínhamos sobre arte, mas, também, indagações sobre as práticas museais e arquivísticas habituais.

Há não somente uma crise da história da arte, mas, paralelamente, uma crise institucional que se vê em um impasse no que diz respeito à incorporação em seu acervo de propostas da arte contemporânea, as quais, muitas vezes, colocam em xeque premissas válidas para as instituições tradicionais: em vez da permanência, a transitoriedade; em vez da autonomia, a contextualização; a autoria se esfacela frente às poéticas da apropriação e a unicidade é colocada em xeque pela reprodutibilidade técnica. Classificações rígidas como pintura ou es-

cultura, que até há pouco tempo eram consideradas habituais, muitas vezes não dão conta do pluralismo e da intersecção de linguagens características das poéticas contemporâneas.

Esta expansão do campo artístico, acrescida das obras de arte colaborativas, participativas, efêmeras, midiáticas sinalizam, portanto, para novas formas de documentar, catalogar e preservar as obras de arte. Acrescentem-se, a este breve relato, as obras digitais que demandam, muitas vezes, por processos de emulação, por se tratarem de produções suscetíveis a uma obsolescência ‘programada’ nas tecnologias utilizadas.

Dentro desta perspectiva, vale lembrar o exemplo utilizado por Cristina Freire em seu livro *Poéticas do Processo* (2006). Em determinado ponto do livro, ao analisar a narrativa oficial da arte adotada pelo MoMA, centrada em seus objetos permanentes e alinhada a uma visão modernista das práticas artísticas, a autora sinaliza para a dificuldade da instituição em lidar com produções que quebram com os protocolos tradicionais. Afirma:

Joseph Kosuth, um dos mais importantes artistas conceituais norte-americanos, apresentou no MoMA de Nova York o trabalho *One and three chairs* (1965), onde justapôs a cadeira real às suas representações (definição de cadeira do dicionário e fotografia de cadeira). Apesar de ter sido adquirido pelo MoMA, essa obra foi destruída ao ser incorporada à coleção do museu, uma vez que a cadeira foi encaminhada ao departamento de Design, a foto ao Departamento de Fotografia e a fotocópia da definição de cadeira à Biblioteca! (FREIRE, 1999, p. 45)

CUBO BRANCO E MUSEU TEMPLO

Interessante fazer a abordagem do papel do museu a partir da imagem de espaço fechado e neutro contido na expressão “cubo branco”.

Em seu ensaio “No interior do cubo branco”, publicado na revista *Artforum* em 1976, o artista Brian O’ Doherty tece uma crítica ao espaço expositivo modernista, tal como instaurado pelo Museu de Arte Moderna de Nova York na primeira metade do século XX.

O'Doherty descreve o espaço da galeria modernista como “construído segundo preceitos tão rigorosos quanto os da construção medieval”. O princípio fundamental desse espaço é que o “mundo exterior não deve entrar, de modo que as janelas são lacradas, as paredes são pintadas de branco. O teto torna-se fonte de luz” diz ele (2002, p. 4).

Introspectivo e autorreferente, o cubo branco é um espaço-templo, um ambiente sacralizado, asséptico e atemporal, distante da realidade do mundo. “Nas galerias modernistas típicas, como nas igrejas, não se fala no tom normal de voz: não se ri, não se come, não se bebe, não se deita nem se dorme” (2002, p. XIX), sinaliza Thomas McEvelley na introdução ao ensaio de O'doherty.

DO MUSEU-TEMPLO AO MUSEU-ESPETÁCULO

Os museus, como terrenos privilegiados para a exposição dos referentes culturais, basearam sua atividade durante séculos numa aura de autenticidade histórica e cultural dos objetos que colecionavam e exibiam. Critérios tais como originalidade, especificidade de linguagem, narrativa histórica universal, espaços sacralizados de exibição, foram durante séculos utilizados para conferir a construção de narrativas em torno da autoridade cultural dos museus da modernidade.

O impacto dos meios de comunicação, o advento da cultura digital, bem como o fenômeno da globalização, trouxe modificações profundas para a área da cultura e, consequentemente, dos museus. As análises mais pessimistas deste novo momento defendem a ideia de que o processo de globalização, ao afastar de forma radical a cultura do seu constrangimento espacial, promoveu um processo de homogeneização cultural.

A globalização econômica estaria, dentro desta perspectiva, atrelada à globalização cultural num quadro em que a cultura se transformaria em uma mercadoria produzida e consumida em escala global. A partir deste viés, vivenciaríamos um processo de deslocamento do museu-templo para o museu-espetáculo.

Em entrevista à *Folha de São Paulo* nos anos 90 o crítico da pós-modernidade, Fredric Jameson, sinaliza que a área da cultura é um dos alicerces principais do que ele chama de capitalismo tardio. Desse modo, afirma:

É uma imensa ‘desdiferenciação’, na qual as antigas fronteiras entre a produção econômica e a vida cultural estão desaparecendo. Cultura é negócio e produtos são feitos para o mercado; (...) cultura de massa não é mais um conjunto de comédias de rádio, musicais e romances de Hollywood. É uma produção muito mais sofisticada, feita por pessoas talentosas (...) na lógica da ‘coisificação’, a intenção final é transformar objetos de todos os tipos em mercadorias. Se esses objetos são estrelas de cinema, sentimentos ou experiência política não importa. (JAMESON, 1995)

A “desdiferenciação” de que nos fala Jameson não se limita, no entanto, a apagar as antigas fronteiras entre super- e infraestrutura, mas arrasta para o consumo de massa um conjunto de manifestações até então carimbadas como elitistas – como as exposições de arte, por exemplo – que agora se projetam nas agendas midiáticas como megaeventos. Ocupam museus, centros culturais e espaços ao ar livre, atraem patrocínios e financiamentos públicos e privados aproveitando as leis de incentivo e isenção tributárias. Mostras itinerantes de Monet, Rodin, Cézanne e Picasso servem de chamariz para vultosos negócios que começam nas bilheterias e prolongam-se na venda de catálogos, reproduções de quadros, vídeos, pôsteres, calendários, camisetas e outros *souvenirs*.

Douglas Kellner, em *Cultura da Mídia e triunfo do espetáculo*, nos oferece um exemplo bastante elucidativo da espetacularização da cultura na sociedade atual:

[...] trazendo o espetáculo para o mundo da arte, Thomas Krens, do Guggenheim Museum, organizou uma retrospectiva sobre Giorgio Armani, o estilista de moda italiano. Anteriormente, Krens produzira uma exibição de motos no museu e tem desejo de abrir uma galeria do Guggenheim dentro do Venetian Resort Hotel Casino em Las Vegas, num prédio de sete andares. (KELLNER, 2006, p.132)

Não por acaso o teórico alemão Andreas Huyssen (1997, p. 223) pode afirmar que “o papel do museu como um local conservador elitista ou como um bastião da tradição da alta cultura dá lugar ao museu como cultura de massa, como um lugar de um *mise-en-scène* espetacular e de exuberância operística”.

Essa espetacularização faz-se também através dos edifícios entregues muitas vezes a arquitetos-estrela, como é o caso do Guggenheim de Bilbao, com projeto de Frank Gehry, ou o museu MAXXI, em Roma, projetado por Zaha Hadid.

Aliado à noção de turismo cultural, muitos dos museus surgidos após os anos 90, incorporam grandes projetos arquitetônicos que redimensionam, ao mesmo tempo, áreas urbanas inteiras, como é o caso do Museu do Amanhã, inaugurado em 2015 no Rio de Janeiro, com projeto do arquiteto espanhol Santiago Calatrava. Iniciado em 2010, a concepção da obra pelo arquiteto espanhol se relaciona com a remodelação urbana do entorno da praça Mauá, assim como com o projeto global de requalificação da região portuária do Rio de Janeiro, do qual o museu se beneficia a partir de espaços livres resultantes da demolição da Perimetral.

Em muitos casos, como aponta a Rosalind Krauss em seu ensaio “*The Cultural Logic of the late capitalism museum*” (publicado na revista *October*, nos anos 90), não é nem o acervo a questão mais importante da instituição e sim o acolhimento de propostas expositivas espetaculares que têm como objetivo não somente dar visibilidade à instituição, mas também atrair grandes vultos orçamentários.

Muitas destas instituições tendem a se enquadrar em uma dinâmica espetacular em que o número de visitantes é um dos principais indicadores de sucesso ou insucesso da empreitada. Em São Paulo, por exemplo, a exposição “Obsessão infinita”, da artista japonesa Yayoi Kusama, realizada entre 22 de maio e 27 de julho de 2014, no instituto Tomie Otake, foi vista por 522.136 pessoas, sendo 43 mil só no último fim de semana em cartaz. Já o Castelo

Rá Tim Bum, realizado no Museu da Imagem e Som, contou com mais de 80 mil pessoas nos dois meses de exposição.

Por outro lado, é possível perceber, em muitas destas mostras mais recentes, um comportamento completamente diverso do público em relação ao espaço expositivo. Muitas pessoas estavam à frente dos trabalhos expostos, enquanto câmeras de celulares ou tablets registravam sua presença na mostra; presença que ganharia destaque a partir dos subsequentes compartilhamentos da imagem em redes sociais, extravasando e implodindo a noção de cubo branco modernista.

MUSEUS EXPERIMENTAIS E A MUSEOLOGIA RADICAL

Será errôneo de nossa parte, no entanto, acreditar na ideia de que este modelo de museu seria o único representante do contemporâneo, mesmo por que a ideia de contemporaneidade sinaliza para uma visão não homogênea, mas heterogênea e híbrida.

A partir de outra perspectiva, podemos ver o museu menos como um espaço de definições e narrativas consagradas, e mais como uma espécie de laboratório, território para a criação, experimentação e produção de conhecimento. Não por acaso, Walter Zanini, quando diretor do MAC (Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo), escreve no catálogo da VI Exposição de Jovem Arte Contemporânea (JAC), realizada em 1972:

(...) os dirigentes institucionais tornaram-se absolutamente cômicos da impossibilidade de suas entidades continuarem a manter-se exclusivamente na condição de órgãos técnicos de apropriação, preservação e exposição de objetos de arte, ou seja, de órgãos expectantes de produtos destinados às suas salas contemplativas de exposição. (ZANINI *apud* FREIRE, 1999, p.53)

As JACs, idealizadas por Walter Zanini no final dos anos 60 no MAC, podem ser vistas não somente como espaços para fomentar e legitimar a produção de jovens artistas brasileiros e para incorporar produções de linguagem com novos meios e técnicas no espaço do museu, mas também como espaços para aprofundar

discussões sobre o papel do museu de arte contemporânea como fórum e laboratório durante os duros anos da ditadura militar no Brasil (1964-1985).

Sem querer esgotar o assunto, gostaria de fazer alusão ao ensaio *Museologia Radical, ou o que é Contemporâneo nos museus de Arte contemporânea*, de Claire Bishop. Nesse ensaio, Bishop parte de uma crítica ao texto de Rosalind Krauss, *The cultural logic of the late capitalism museum*, em que a crítica norte-americana, em diálogo com o ensaio *A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*, de Fredric Jameson, aponta para a visão de que os museus contemporâneos seriam a expressão de uma lógica consumista implementada no campo da cultura no momento atual.

Em uma primeira instância, Claire Bishop percebe a dificuldade em precisar o que é contemporâneo, além da impossibilidade dos usos desta noção dentro de uma perspectiva universal e global diante não somente das particularidades locais, mas também das diferentes tipologias de museus que encontramos na atualidade.

Bishop nomeia de *museologia radical* as experiências de museus que hoje podem ser chamados de contemporâneos, e que, de alguma maneira, conseguiram se desvencilhar de um modelo de museu-espetáculo. Ou seja, são uma alternativa para situar a instituição museu no século XXI.

Estes museus, de alguma forma, seriam aqueles que podem ser apontados, como diria Agamben, como espaços institucionais que se localizam no escuro e que acontecem para além dos espaços usuais da indústria do entretenimento.

A autora cita então três museus europeus que se enquadram nesta possível tipologia de Museologia Radical: *O Van Abbe Museum*, em Eindhoven; o *Museu Nacional de Arte Reina Sofia*, na Espanha, e o *Museu Sodobne*, em Ljubljana. O que eles têm em comum é exatamente o fato de apresentarem projetos que problematizam a complexidade do que é ser contemporâneo e de ser mu-

seu na contemporaneidade.

Nos projetos do *Van Abbe Museum*, a coleção que é de arte moderna é continuamente pensada a partir de proposições curatoriais. Nas estratégias adotadas, cabe destacar o projeto “Time Machine: -Museum Modules” (2009), que era uma exposição sobre exposições, ou seja, uma exposição que tratava sobre o design expositivo, revelando que os formatos expositivos estão atrelados a certas visões curatoriais. A exposição colocava em pauta, assim, as estratégias utilizadas em instituições de arte para exibir obras de seu acervo e o discurso de montagem que os engendravam. A mostra, por exemplo, incluiu, além de obras e mobiliários do MoMA, os *displays* transparentes desenhados por Lina Bo Bardi para o MASP em 1969.

Já o *Museu Nacional de Arte Reina Sophia*, tem desenvolvido um exercício de revisitação da história e da história da arte. Nos últimos anos, a casa tem adotado uma autocrítica da representação espanhola do colonialismo, posicionando a Espanha e sua história em um grande contexto internacional de revisões da história e da história da arte. Segundo Bishop, o que está em jogo aqui é menos a quantidade de pessoas que irão à instituição, mas, muito mais, como o público verá o trabalho.

Já o *Museu Sodobne*, na Eslovênia, fundado em 2011, apesar de não ter sede fixa e de ter uma verba financeira bastante reduzida, tornou-se o epicentro da cultura alternativa na cidade. Uma das estratégias utilizadas pelo museu é a de reencenar não somente exposições já realizadas, expandindo e ampliando o formato expositivo original, mas o de trabalhar muitas vezes com material de arquivo, como é o caso do projeto “*An Archive of performance art*”, que mostrava, de diferentes formas, esse tipo de prática através de fotografias, vídeo, objetos e re-performances.

A descrição dos casos estudados por Bishop nos dá pistas e ferramentas para pensar, na atualidade, alternativas a museus de arte contemporânea.

PAÇO DAS ARTES: MUSEU-ACESSO: LIVRO/ACERVO, MAPA E EX-PAÇO

Questionar padrões museográficos tradicionais, criar dispositivos curatoriais mais experimentais, bem como tornar o acervo mais acessível, criando estratégias mais ativas de aproximação junto ao público têm sido algumas das estratégias colocadas em voga pelo Paço das Artes. Equipamento da Secretaria de Estado de São Paulo fundado nos anos 70, vem, ao longo dos anos, criando um espaço voltado para a arte experimental e a jovem arte contemporânea, com a diversidade de suas linguagens.

Por não ser um museu no sentido estrito da palavra e, portanto, por não possuir uma coleção de obras de arte – e por atuar na promoção e difusão da jovem arte contemporânea brasileira –, torna-se o eixo fundamental de seu ‘acervo’ o trabalho de registro e arquivo.

Poderíamos dizer que as ações do Paço das Artes constituem uma espécie de Museu Imaginário, tal como o definiu André Malraux: o acervo do Paço das Artes são os artistas, as atividades, os curadores, críticos, educadores e público que por lá passaram.

Foi a partir desta perspectiva – a de colocar em debate e problematizar o ‘acervo’ institucional do Paço das Artes, que exatamente não é um museu no sentido estrito do termo, mas naquele de estar alocado dentro do setor de museologia da Secretaria de Estado da Cultura, e de dar voz a outras narrativas, neste caso da jovem arte brasileira, ou seja de um tipo de produção que ainda não tem representatividade dentro dos grandes circuitos de arte –, que concebi uma série curatorial sobre arquivo e acervo com mostras cujo objetivo era dar visibilidade e criar um espaço de reflexão para esta questão. Assim, *Livro/Acervo*, *MaPA*, *Arquivo Vivo* e *Ex-Paço* foram pensados. Longe de serem projetos curatoriais independentes, eles podem ser vistos como um *work-in-progress*, em que cada curadoria e/ou projeto expande e reatualiza a discussão dos projetos anteriores.

LIVRO-ACERVO

O primeiro projeto, *Livro Acervo*, foi idealizado por mim no ano de 2010 em função da comemoração dos 40 anos do Paço das Artes. A ideia inicial foi a de desenvolver uma ‘grande’ curadoria que não somente pudesse resgatar a memória do Paço das Artes – os atores e agentes que fizeram parte de sua história, – mas a de oferecer ao público a possibilidade de ter acesso a uma curadoria para além do espaço expositivo tradicional.

Foi com esta perspectiva que nasceu a ideia de desenvolver não somente uma curadoria no espaço do livro – como uma espécie de curadoria portátil e circulante – mas também de desenvolver uma curadoria a partir do ‘arquivo’ e do ‘acervo’ da instituição resgatando um de seus mais importantes projetos: a *Temporada de Projetos*¹.

O projeto foi composto por três partes principais². Na primeira delas, 30 artistas que passaram pela *Temporada de Projetos* foram convidados a desenvolver um trabalho inédito em folhas de papel (como é o caso do *flip book Naufrágio*, desenvolvido pela artista Laura Belém). Esses trabalhos foram impressos como cópias para distribuição e encartados em conjunto com os outros itens que compunham o projeto. No mesmo encarte dos cadernos trabalhados pelos artistas, temos a Enciclopédia, segunda parte do projeto, com informações sobre cada um dos artistas, curadores e júri que participaram da *Temporada de Projetos* desde sua primeira edição. A terceira parte era composta por uma obra sonora de até um minuto

1 A vocação experimental do Paço das Artes é constatada principalmente através da Temporada de Projetos, que foi criada com o objetivo de abrir espaço à produção, ao fomento e à difusão da prática artística jovem. Concebida em 1996 pelo diretor técnico Ricardo Ribenboim e pela então curadora da instituição, Daniela Bousso,, a Temporada de Projetos teve sua primeira exposição realizada em 1997 e se tornou, ao longo dos anos, um rico celeiro para a cena da jovem arte contemporânea brasileira.

2 A partir da ideia inicial do projeto, convidamos os artistas Artur Lescher e Lenora de Barros para o desenvolvimento e concepção da primeira curadoria do Livro/Acervo.

de duração, encartado em um CD-ROM, desenvolvida pelos artistas e curadores que participaram da *Temporada de Projetos*. Cabe ressaltar que o projeto (constituído por estas três partes) recebeu a forma de uma caixa/arquivo, fazendo alusão exatamente à ideia de que esse dispositivo contém uma parcela importante da história do Paço das Artes e de parcela da jovem arte contemporânea brasileira.

MAPA

Dando continuidade ao projeto *Livro/Acervo*, implantamos em novembro de 2014 o *MaPA*: Memória Paço das Artes, uma plataforma digital de arte contemporânea que reúne todos os artistas, críticos, curadores e membros do júri que passaram pela *Temporada de Projetos* desde sua criação, em 1996.

A plataforma é composta por um banco de dados com mais de 870 imagens das obras expostas na *Temporada de Projetos* e, aproximadamente, 270 textos críticos e vídeos-entrevistas que foram especialmente desenvolvidos, desde 2014, para este projeto. Reunindo mais de 240 artistas, 14 projetos curatoriais, 70 críticos de arte e 43 jurados, a plataforma foi construída como um dispositivo relacional e um *work-in-progress* oferecendo ao pesquisador a oportunidade de ter acesso às informações a partir das relações existentes na *Temporada de Projetos*.

Já na *home* do MaPA, o público é apresentado por meio de um sistema randômico a uma série de nomes de artistas, críticos, curadores e membros do júri. Ao passar o mouse sobre qualquer um desses nomes-*links*, o MaPA destaca, por meio de negrito, os demais nomes envolvidos naquela edição da *Temporada*. É assim que se inicia a pesquisa na plataforma MaPA: como um dispositivo relacional que permite conhecer a trajetória de cada artista juntamente com o crítico que o avaliou e o júri que o selecionou. O destaque atribuído a essa história “relacional” explica-se ao dialogar com a proposta da própria *Temporada de Projetos* que, ao selecionar artistas, curadores e críticos em início de carreira, atua como um revelador de talentos no cenário

artístico. É por essa razão que a organização e a referência às informações na plataforma são feitas através dos nomes dos artistas, curadores e críticos, valorizando as trajetórias e o desenvolvimento criativo de todos os envolvidos na produção e sistema da arte contemporânea.

Finalmente o MaPA pode ser visto não somente como um dispositivo de resgate de parcela da trajetória do Paço das Artes e do ‘acervo’ da instituição, mas também, como um dispositivo fértil de pesquisa para todos aqueles interessados nos rumos da jovem arte contemporânea brasileira.

Por último, mas não menos importante, o MaPA é um veículo disparador para a construção de outras narrativas da história da arte brasileira, da jovem arte contemporânea brasileira, que muitas vezes não tem oportunidade ou não aparece nos discursos da história da arte oficial.

EX-PAÇO

Como último projeto desta trilogia, gostaria de ressaltar o trabalho em desenvolvimento, Ex-PAÇO³, concebido e idealizado por mim e Sérgio Nesteriuk em função da perda da sede do Paço das Artes, na USP.

O Ex-PAÇO é uma réplica virtual tridimensional do Paço das Artes⁴, com saídas para computador (local e *on-line*), celular, *cardboards* e óculos de realidade virtual. Modelado em 3D a partir da última sede do Paço das Artes, o Ex-PAÇO é não somente um espaço de memória – no sentido que recupera em realidade virtual o antigo espaço/sede da instituição, e neste sentido um espaço político e de resistência se assim podemos dizer –, mas um museu digital voltado para abrigar

3 Idealização e Concepção de Priscila Arantes e Sérgio Nesteriuk. Realização: Memulab (Laboratório da Memória e do Museu), Transmidialab, Grupo de Estudos em Design, Arte e Memória e DEED – Grupo de Pesquisa em Design, Entretenimento e Educação (UAM).

4 No final do ano de 2015, o Paço das Artes teve que sair da sede que ocupou desde os anos 90 na cidade universitária. Criado nos anos 70, o Paço das Artes nunca teve uma sede definitiva. Atualmente, a instituição conta com uma sede provisória localizada junto ao MIS (Museu da Imagem e do Som).

diferentes curadorias e manifestações da arte contemporânea.

Este novo espaço navegável, sugestivamente alocado no ‘espaço sideral’, é o ponto de partida para se pensar novas dinâmicas curatoriais e expositivas potencializadas pelas novas tecnologias. Não se trata, portanto, de obras digitais expostas em um museu ou site, mas sim do próprio espaço expositivo que se torna digital, virtual, abrindo, assim, novas possibilidades criativas dentro do campo expositivo.

Se em *Livro/Acervo* e na plataforma digital *MaPA* o que estava em foco eram as estratégias de acesso e informação ao acervo do Paço das Artes – no sentido de contribuir para a construção da narrativa da jovem arte contemporânea brasileira –, no projeto em desenvolvimento Ex-PAÇO, o que está em pauta é não somente a criação de um museu digital, um museu sem paredes, para o desenvolvimento de curadorias on-line, mas, especialmente, lançar luz para a importância do Paço das Artes como espaço de criação e experimentação artística.

Nesse sentido, ele pode ser visto não somente como um espaço móvel, mas como um espaço virtual político e crítico em relação à história da perda de sede do Paço das Artes, fruto de questões do seu momento.

CONCLUSÃO

E é nesse sentido que entendemos esse ‘museu’, que nomeio aqui como *museu interface*, um museu que implode o cubo branco e que apresenta estratégias museais e curatoriais que, de alguma forma, dão a ver outras vozes que não estão presentes nos espaços tradicionais e do espetáculo.

A instituição de arte é, nesse sentido, chamada a refletir sobre sua prática, especialmente as instituições públicas que, a princípio, deveriam exercer um papel democrático e de efetivo acesso aos bens culturais. Trata-se de pensar o museu como um dispositivo parti-

cupativo e de ação e não como um espaço fechado em si mesmo – como um cubo branco, na expressão de Brian O’dohererty.

O conceito de interface, aqui, diz respeito a pensar o museu não como um templo, nem como um espaço do entretenimento, mas como um ambiente que cria uma interface social, um museu que incorpora uma visão de cultura mais expandida e transversal.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo?* E outros ensaios. Tradução: Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Editora da UNICHAPECÓ, 2009.
- ARANTES, Priscila. *Reescrituras da Arte Contemporânea: história, arquivo e mídia*. Porto Alegre: Ed. Sulinas, 2014.
- ARANTES, Priscila. *Arte @ Mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: FAPESP/Editora Senac, 2005.
- ARANTES, Priscila. *Livro/Acervo*. Org. Priscila Arantes. São Paulo: Imesp, 2010.
- BELTING, H. *O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- BISHOP, Claire. *Radical Museology*. London: Koenig Books, 2013.
- CRIMP, Douglas. *Sobre as Ruínas do Museu*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- DANTO, A. *Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: Odisseus Editora, 2006.
- FREIRE, Cristina; LONGONI, Ana (ORG.). *Conceitualismos do Sull/ Sur*. São Paulo: Annablume/EDUSP/MAC-AECID, 2009.
- GROYS, Boris. *Art Power*. Massachusetts/London: The MIT Press/Cambridge Press, , 2008.
- KRAUSS, Rosalind. The cultural logic of the late capitalism museum. *October*, Massachusetts, v. 54, p. 3-17, out. 1990. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/778666?seq=1#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 03 fev. 2019.

- O' DOHERTY, B. *No interior do cubo branco*: a ideologia do espaço da arte. Tradução de Carlos Mendes Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- JAMESON, Fredric. “Falso Movimento”. Entrevista a Marcelo Rezende. *Folha de São Paulo*, 19 set. 1995.
- KELLNER, Douglas. Cultura da Mídia e triunfo do espetáculo. In: MORAES, Denis de (ORG.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- HUYSEN, Andreas. *Memória do Modernismo*. Tradução de Patrícia Farias Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.
- ZANINI, Walter. *Apud* FREIRE, Cristina. *Poéticas do processo*: arte conceitual no Museu. MAC/ Universidade de São Paulo, 999.



Armazenamento de culturas online e o *storytelling* como método¹

Annet Dekker

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de ferramentas, modelos, estratégias e outros métodos para preservar ou documentar *sites* tem progredido (por exemplo, BRUGGER, 2008, 2009; ROGERS, 2013), mas para a preservação da rede ser bem-sucedida também é preciso compreender como um ambiente dinâmico, em que seus componentes estão se propagando, pode ser apreendido. Para permitir a futura reconstrução da sua estética, fundamento ou legado, é crucial entender o contexto em que esses *sites* funcionam. Em um período de cerca de vinte anos, as pessoas se acostumaram à navegar na rede e encontrar todos os tipos de informações, simplesmente por clicarem de *link* em *link*. Enquanto a informação se dissipa, o contexto em torno de como a informação surge, as camadas que uma pesquisa ou um clique em um *link* pode acarretar, é imediatamente esquecido, já que o novo surge em milissegundos. A dinâmica da *web* se tornou invisível para muitos de seus usuários e a forma como os dados surgem foi esquecida. Ao focar na preservação da arte na rede enfatizarei a importância de se apreender uma esfera

1 Este artigo é uma versão do “Capturing online cultures and storytelling as method” publicado em inglês em *Preserveren. Stappen zetten in een nieuw vakgebied*. S@P Jaarboek 19, editado por Margriet van Gorsel, Erika Hokke, Bart de Nil and Marcel Ras. Den Haag: Stichting Archiefpublicaties, 2018, pp. 142-54.

mais ampla de plataformas e interações sociais onde muitas das obras de arte prosperam. Ao mesmo tempo em que destacarei algumas dificuldades em se preservar esses contextos, o *storytelling* será explorado como um método para se desenvolver e enriquecer a compreensão histórica das culturas online.

ARMAZENANDO A WEB

Várias tentativas de documentar websites foram realizadas ao longo das duas últimas décadas. Uma das mais conhecidas é o *Wayback Machine* do *Internet Archive*. A organização sem fins lucrativos, *Internet Archive*, foi fundada em 1996 por Brewster Kahle e tem como missão fornecer o acesso livre a todos os tipos de materiais digitais e digitalizados, incluindo *sites*, *softwares*, jogos, música, animações e livros². Em 24 de outubro de 2001, a organização lançou o *Wayback Machine*, um serviço gratuito que permite acessar e utilizar versões anteriores arquivadas de páginas na web, porque, como eles mesmo explicam:

A maioria das sociedades dá importância à preservação de artefatos de suas culturas e de seus patrimônios. Sem tais artefatos, a civilização não teria memória, nem mecanismo para compreender seus êxitos e imprecisões. Nossa cultura produz agora cada vez mais artefatos em formato digital. A missão do arquivo é ajudar a preservar esses artefatos e criar uma biblioteca da Internet para pesquisadores, historiadores e acadêmicos.³

Ao observarmos de forma mais cuidadosa o *Wayback Machine*, percebemos que foram capturados apenas instantâneos com registros de hora dos *websites*. Por exemplo, as “histórias de *sites* avulsos” são colocadas em primeiro plano, o que significa que as páginas isoladas de um *site* podem ser estudadas ao longo do tempo (ROGERS, 2013, p. 66). Em alguns casos, isso funciona sem proble-

2 Para obter mais informações, consulte: <<https://www.uibk.ac.at/voeb/texte/kahle.html>>.

3 <https://archive.org/about/faqs.php#21/>>.

mas, como Jill Lepore, repórter do *The New Yorker*, descreve em seu artigo sobre como arquivar a Internet: “A teia de aranha. A *Internet* pode ser arquivada”. Ali, ela faz referência ao acidente de avião MH17 na Ucrânia em junho de 2014 para explicar a utilidade do *Internet Archive*. Duas semanas antes do incidente, um curador da coleção da Rússia e da Eurásia da *Hoover Institution*, em Stanford, tinha enviado para o *Internet Archive*, uma lista de *blogs* e *sites* ucranianos e russos para serem registrados no arquivo como parte da coleção Conflito da Ucrânia. Devido a isso, foi possível interceptar e gravar a imagem de um *post* da *VKontakte* (uma rede social) feito por Strelkov (o comandante de campo em Slaviansk) em que alegava que um avião tinha sido desligado. O *post* original foi removido dentro de duas horas e meia horas depois do “incidente”, mas as provas da declaração original ainda podem ser rastreadas no *Wayback Machine* (LEPORE, 2015).

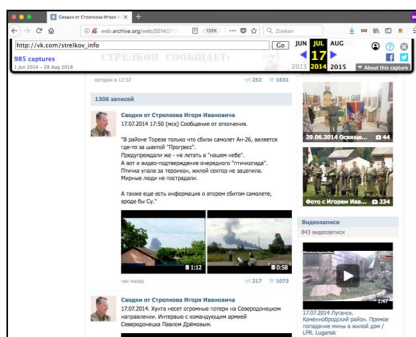


Fig. 1. Captura de tela de *VKontakte*, *Wayback Machine*.

Embora esse seja um bom exemplo do que pode fazer um grande instituto, na maioria dos casos o *Wayback Machine* revela ser menos confiável⁴. Como também argumentou o historiador da rede Niels Brügger, um processo de arquivamento forma e de-

4 Para outras informações sobre os desafios do rastreamento da web, especialmente sobre o impacto e as interações de fatores contextuais ver, por exemplo, Meamura e outros (2018).

termina ativamente como um *site* é arquivado e, portanto, que tipo de reconstrução ou análise é possível (BRÜGGER, 2009, p. 126). Não apenas os *sites* e suas cópias muitas vezes sofrem com inconsistências técnicas ou temporais, como afirma Brügger, igualmente, “o *site* arquivado não é uma cópia exata daquele que está diretamente na rede, mas uma versão exclusiva que é resultado do processo de arquivamento” (BRÜGGER, 2008, p. 156). Essa singularidade associada aos rabiscos arbitrários do *Wayback Machine* e às possíveis inconsistências técnicas o tornam uma ferramenta insuficiente para análises históricas da arte, bem como para a preservação de uma obra de arte. As inconsistências, por exemplo, podem ser parte de uma obra de arte, mas elas podem ser apenas *glitches* ou um caso de *bit rot*. O que não se vê ou se conhece não pode ser investigado a partir de um rastreamento aleatório.

Para superar uma história baseada em páginas avulsas, o *Wayback Machine* adotou o *Memento*, uma API (Interface de Programação de Aplicações) que permite ao usuário se mover de volta no tempo⁵. O aplicativo permite que os usuários vejam a página na mesma época em que foi feita em vez de visualizá-la no tempo presente. Em 2011, o *Internet Archive* começou a usar o *Memento* que possibilita o uso da *Wayback Machine* em um modo “interativo”. Em alguns casos, isso gera resultados interessantes. Por exemplo, ao observar as mudanças ao longo do tempo no *site* mouchette.org da artista francesa Martine Neddam e clicar em um dos *links* disponíveis pela *Wayback Machine* em uma data aleatória, temos uma resposta padronizada com uma ligação que redireciona para uma outra parte aleatória do *site* e não necessariamente para aquela que normalmente iria (mesmo no passado). Nesse caso, a má orientação é interessante porque sempre foi o desejo de Neddam tornar a navegação no *site* o mais complicada

5 Para mais informações, ver: <<http://mementoweb.org/about/> and <http://time-travel.mementoweb.org/about/>>

possível: “Eu queria deixar o espectador perdido em uma navegação muito complexa, onde o posicionamento dos *links* era invisível ou inesperado” (DEKKER, 2008, p. 66-68).

Outro exemplo em que foi possível explorar a capacidade do *Memento* de recordar a história é a obra do artista esloveno Igor Stromajer. Em 2011, Stromajer começou a apagar suas obras de *net* arte anteriores. Após anunciar o projeto *Expunction* [Anulação] no *Facebook* e outras mídias sociais, houve reações que expressavam preocupação: “Igor!!!!!! Você não pode fazer outra coisa para atravessar a crise de meia-idade????!!”⁶. Eu fui, então, rastrear seus trabalhos excluídos na *Wayback Machine* através do *Memento*. Com algumas exceções, eu era redirecionada para a página do projeto recente *Expunction* – mesmo no passado não era possível revisitar as instâncias anteriores do seu trabalho. Eu estava aprisionada em um presente circular, sem passado, sem memórias. Tais inconsistências representam grandes desafios para os pesquisadores que não estão familiarizados com o processo de documentação, em especial, com aquele que se faz de ausências, redirecionamentos e limitações de técnicas empregadas ali. Ao lado de uma avaliação crítica dos métodos e ferramentas que são usados, bem como de uma compreensão aprofundada das interfaces em que a história é visualizada, os pesquisadores são aconselhados a colaborar com os arquivistas e os usuários da *web* para a criação de uma perspectiva sociotécnica (JACKSON, 2015; MEAMURA *et al*, 2018). Uma perspectiva cultural é muito importante, principalmente, em casos específicos em que os artistas e outros usuários propositadamente ofuscam ou empregam mal a funcionalidade “padrão” do *site*. Isso significa a participação de usuários primordiais da rede como os artistas, ou criadores, de um *site*.

No caso de Stromajer, seu processo de exclusão de muitos dos seus trabalhos *online* foi bem documentado. Todas as

6 Annick Bureaud, <<https://www.facebook.com/intima/posts/144916102244400>>

conversas e as discussões sobre o *Expunction* podem ser rastreadas no *Facebook*. No entanto, essas discussões não são salvas no *Wayback Machine*, já que o *Facebook* é um sistema fechado e os dados dos usuários individuais não podem ser armazenados em *cache*⁷. Para evitar a subordinação ao *Facebook*, Stromajer fez caputras de tela das discussões que estão ainda disponíveis em seu *website*. Recentemente, outras ferramentas foram desenvolvidas para documentar as plataformas de mídia social. Uma delas é o *Webrecorder* criado pelo *Rhizome*, uma organização sem fins lucrativos com sede em Nova York. Dragan Espenschied, um dos desenvolvedores, explica:

As soluções atuais de preservação digital envolvem processos complexos, automatizados que foram projetados para uma rede composta de documentos relativamente estáticos. O *Webrecorder*, por outro lado, pode capturar as mídias sociais e outros conteúdos dinâmicos, como o vídeo incorporado [*embedded video*] e o módulo complexo *javascript* (ESPENSCHIED, 2016).

De fato, o *Webrecorder* é uma boa ferramenta para armazenar as plataformas de mídia social, ele registra as mensagens, os *likes* e os comentários de outros usuários, além da reprodução funcionar como se você estivesse navegando na página ao vivo. Mas os usuários não podem adicionar nada ou fazer comentários como normalmente fariam. Por exemplo, uma das gravações é do projeto de Amalia Ulman *Excellences & Perfections* [Excelências e Perfeições] (2014). Durante cinco meses e quase 200 *posts*, Ulman apresentou uma performance programada que culminou em uma reviravolta extrema executada no Instagram e no Facebook. A partir da cultura de cosméticos e da realização de uma crítica sobre as demandas que as mídias sociais fazem sobre as aparências e experiências dos usuários, Ulman convenceu muitos de seus seguidores e (artistas) amigos que sua performance era real. A equipe do *Webrecorder*

7 Ver: < <http://www.techcomet.com/2011/05/facebook-profiles-alternative-to.html>>

documentou a performance do Instagram inteira, incluindo sua interface, para criar outra performance fiel ao contexto em que as fotos e os comentários foram incorporados. Ao mesmo tempo, Ulman postou tudo novamente no Facebook, onde a discussão e comentários foram mais intensos. Como Amelia diz em uma entrevista: “As pessoas ficaram furiosas comigo por usar a ficção. Esta foi a principal crítica: ‘Não era verdade? Que atrevimento! Você mentiu para as pessoas!’” (SMAL, 2015).

Devido às configurações não muito favoráveis à privacidade no Facebook, Ulman se sentiu relutante em registrar essas declarações: “Ninguém realmente sabia que eu estava em performance (...) Seria muito complicado arquivar isso e manter a privacidade das pessoas” (GOEL, 2014). A decisão de gravar apenas a performance em si e não toda a discussão em torno dela é compreensível da perspectiva da privacidade; no entanto, uma parte importante do trabalho – seus comentários sobre as convenções em várias plataformas de mídia social – pode, sobretudo, ser encontrada no Facebook, mas é provável que eles em breve sejam perdidos.

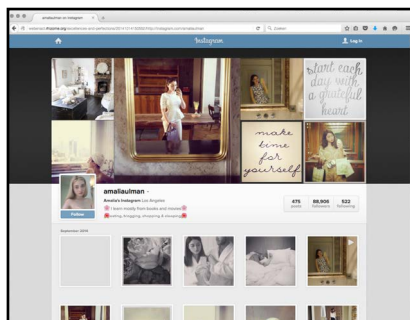


Fig. 2. Captura de tela do *Excelências & perfeições* de Amalia Ulman, registrado pelo *Webrecorder*

EXEMPLOS DE “AMADOR”

Stromajer documentou o contexto de seu projeto *Expunction* da melhor maneira que ele poderia fazer através de capturas de tela

e de cópias dos comentários que foram feitos em seu processo. Agora, eles podem ser encontrados em seu próprio *site*. Com iniciativas como *Webrecorder*, qualquer um pode agora documentar todos os tipos de dados (de privacidade-sensível). Potencialmente, isso poderia servir como uma forma de capturar o contexto de projetos na rede, bem como seu desempenho, o que significa tornar mais abrangente e mais “democrática” a perspectiva da história da arte, como também foi dito pelo curador de arte midiática e crítico Domenico Quaranta:

Na Era Digital, o arquivamento e a coleta não são mais apenas um ato ligado ao poder, às instituições e à autoridade: as pessoas podem se envolver com o que elas escolheram gravar no disco rígido e compartilhar novamente na rede; elas podem ao menos cooperar com as instituições para a preservação de obras de arte efêmeras que foram distribuídas *online* em algum momento de suas existências, mas que não estão mais disponíveis. Seu disco rígido, para o futuro arquivista ou historiador de arte, pode ser um recurso tão valioso quanto a coleção digital de um museu (QUARANTA, 2014, p. 233).

No passado, várias tentativas foram feitas para capturar o contexto de como os usuários experimentam a *web*. Por exemplo, o projeto de “*NetArtDatabase*”, iniciado por Robert Sakrowski e Constant Dullaart, pretende ir além das especificações técnicas e do modelo de interação do trabalho artístico. Eles tentam capturar a recepção da *net* arte no ambiente onde ela foi originalmente percebida. Como explica Sakrowski, “o contexto, a atmosfera privada e a interação de hardware definem uma grande parte das ações da *net* art” (SPREEUWENBERG, 2011, p. 4). O projeto deixa claro que a documentação precisa ir além de um método único de fotografia ou vídeo e que ela deve centrar-se em várias perspectivas para ilustrar o que é a *net* arte. Embora a atenção seja voltada para o ambiente “natural”, onde alguém interage com a *net* arte, os requisitos formais para sua constituição são muito estáticos, deixando pouca margem de ação.

Em outros casos, uma rede surge e evolui a partir da premissa conceitual da obra de arte. Um bom exemplo é o “mouchette.org” de Martine Neddham, anteriormente mencionado. Criado em 1996, o “*mouchette.org*” é (inicialmente) um *site* interativo de um personagem cujo pseudônimo é “Mouchette”. Ao longo dos anos, o projeto se desenvolveu e evoluiu – páginas foram adicionadas e outros projetos físicos em *offline* e eventos foram organizados. Depois de muitos anos de segredo bem guardado, em 2010, Martine Neddham decidiu revelar-se como a autora por trás do trabalho. Hoje, como em 1996, na página inicial, o visitante é recebido por uma flor grande e brilhante e uma pequena foto do tamanho de um selo no canto superior esquerdo, mostrando uma menina olhando para baixo - presumivelmente, uma foto de Mouchette. Mouchette afirma ter por volta dos 13 anos de idade, ser uma artista e viver em Amsterdam. Neddham usa algumas características da *web* de forma complexa para realçar o drama e o enigma da história. Os *hiperlinks* criam uma circulação confusa; as possibilidades interativas produzem várias camadas de informação; e, o jogo com a identidade é realizado de várias formas. Por exemplo, ao permitir que os usuários manejem o *site* para seus próprios projetos, eles inclusive têm seu próprio espaço na *mouchette.network*, onde alguém pode construir ou reutilizar o Mouchette, como foi feito por Curt Cloninger, em 2001, quando iniciou o “Mouchette tem um grupo”, uma coleção de *hacks* visuais colaborativos que podem ser reutilizados. Essa maleabilidade do trabalho é provavelmente uma das razões para o sucesso do projeto, já que vários “Mouchettes” foram criados ao longo dos anos. Ao mesmo tempo, como o projeto se ramifica em várias direções, uma comunidade dispersa mas ativa segue o trabalho.

As diferentes comunidades tornaram-se cruciais em vários pontos. Por exemplo, no início de 2002, Neddham tinha lançado

um questionário que comparava as personagens Mouchette do filme e do *site*, e após alguns meses o Mouchette recebeu uma intimação da viúva do Bresson para que fosse retirada qualquer referência ao filme “original” *Mouchette*. Depois de anunciar as “notícias” em seu *site* e através de suas listas de *email*, o projeto foi imediatamente repercutido em outros *websites* por várias organizações independentes onde, na maioria dos casos, pode ainda ser utilizado hoje – quase quinze anos mais tarde. Isso significa que os usuários não apenas influenciam e assumem a propriedade da obra, mas eles também cuidam dela – pelo menos até certo ponto. A extensão desse acontecimento provavelmente será modificada com o tempo e através de diferentes redes porque, assim como o trabalho em si, seu processo continua evoluindo.

Esses exemplos mostram a importância da coletividade nas redes – tanto de maneira técnica quanto conceitual. Analisar as estruturas subjacentes das redes, através do prisma do indivíduo e do grupo como entidades que influenciam uns aos outros e juntos constituem um processo constante em devir, ajuda a refletirmos sobre a preservação dessas obras. Tais estratégias voltadas para a comunidade poderiam ser vistas como “redes de assistência”⁸. A rede de assistência é uma construção social, e a vida “social” do projeto é importante para os pesquisadores, arquivistas ou conservadores. É algo que eles terão que levar em conta e se beneficiar. Como Kathleen Fitzpatrick argumenta, uma preservação futura dessas obras deve se voltar menos para:

as novas ferramentas do que para os novos sistemas socialmente organizados, que se aproveitam do número de indivíduos e instituições para enfrentar os mesmos desafios e buscar os mesmos objetivos (...) O contexto é igualmente importante, e também volátil, para a formação da nossa compreensão de produção, circulação e preservação de textos digitais (FITZPATRICK, 2011, p. 126).

8 Para outras informações sobre redes de assistência, ver Dekker (2018).

Embora a rede de assistência da Mouchette ainda esteja intimamente conectada e controlada por Neddham, ela, ou a vida social do projeto, também pode se expandir e se dispersar em múltiplas direções muitas vezes imprevistas. Isso é particularmente visível no projeto *One Terabyte of Kilobyte Age* [Um Terabyte da era Kilobyte] (2011 – em curso) de Olia Lialina e Dragan Espenschied. Com esse projeto, Lialina e Espenschied assumem o desafio de encontrar novos métodos de arquivamento que refletem a maneira como o conteúdo armazenado foi criado: o universo guardado pela Geocities. GeoCities foi um serviço gratuito de hospedagem de *sites* fundado em julho de 1995. Ele logo se revelou como um dos lugares mais populares e habitados na rede e permaneceu assim até o final dos anos 1990. No auge do entusiasmo com o “dot.com”, a Yahoo!, em janeiro de 1999, comprou o Geocities por 3 bilhões de dólares. No entanto, o Geocities logo se tornou sinônimo de uma estética à moda antiga e de um mau gosto trivial. Ao mesmo tempo, as pessoas se voltavam para os perfis de rede social. Em abril de 2009, a Yahoo! anunciou que ela fecharia o Geocities em seis meses. Durante esses meses, o *Archive Team*, com a ajuda de cerca de 100 pessoas, conseguiu resgatar quase um terabyte de páginas do Geocities. E, em 26 de outubro de 2010, o primeiro aniversário do encerramento do Geocities, o *Archive Team* lançou um arquivo em torrent de 641 GB, contendo aproximadamente 1,2 milhões de contas. Como mencionado pelo arquivista digital Jason Scott:

O GeoCities chegou em aproximadamente 1995 e foi, para centenas de milhares de pessoas, a primeira experiência com a ideia de uma página da *web* com uma apresentação em cores completamente moderada por eles e sobre qualquer assunto. Para algumas pessoas, a audiência potencial foi maior do que para qualquer um em toda a história de sua linhagem genética. Isso era, para elas, algo de tirar o fôlego.⁹

9 Ver: <<http://ascii.textfiles.com/archives/2720>>

Como um símbolo da rede “amadora”, o Geocities é um resquício de como a rede foi usada na época. Essa foi uma das principais razões que levaram, em 1 de novembro de 2010, Lialina e Espenschied a comprar um disco de 2 TB e começar a baixar o maior arquivo *bittorrent*¹⁰. Eles começaram a descompactar os primeiros arquivos em janeiro de 2011, e o processo só foi finalizado em março de 2011. Depois de baixar, armazenar e classificar as 16.000 páginas arquivadas do Geocities, o que levou mais um ano, eles começaram a distribuir as capturas de tela através da rede. Como Espenschied observa:

O “conteúdo” que é isolado, descontextualizado e embaralhado em bancos de dados de *sites* de redes sociais é a principal forma de comunicação; para ser útil, um artefato tem que funcionar como um “*post*”, tem que se tornar transmissível e ser convertido em um formato que é aceito em todos os lugares. É isso é uma captura de tela. (OWENS, 2014)

A circulação foi feita de diferentes maneiras: eles abriram um *blog Tumblr* automatizado que a cada vinte minutos carrega uma nova captura de tela de uma página do Geocities; essas capturas são marcadas como *like* e postadas novamente pelos seguidores do *Tumblr*, e as mais postadas ou marcadas são então apresentadas ao lado de pesquisas relacionadas no *blog* de “Um Terabyte de uma era Kilobyte”, e, ao mesmo tempo, são distribuídas através do *Twitter*¹¹.

O arquivo do Geocities se tornou uma espiral em que Lialina e Espenschied refletem sobre o arquivo do *Tumblr* do arquivo em *torrent* do arquivo do Geocities, as pessoas o inserem em *blogs*, o replicam no *Twitter*, o marcam com um *like* e salvam-no em *posts*, e ele continua a persistir. Apesar de o Geocities ter quase se tornado um mundo esquecido na rede, devido a vários entusiastas e milhares de seguidores e usuários, ele se tornou não apenas visível, mas também um marco importante na história da *web*, e através das marcações

10 Para outras informações sobre suas pesquisas e descobertas, ver Lialina (2017).

11 Para a página do *Tumblr*, conferir: <<http://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/>>, para o *blog* <<http://blog.geocities.institute/>>, e para a página do *Twitter* <https://twitter.com/geocities_txt>.

em *likes*, dos compartilhamentos e da redistribuição, o Geocities circula e aparece em novos contextos. Consequentemente, o projeto introduziu uma nova *folksonomia* ao marcar – por exemplo, “vivo” e “em construção” – a maneira como esse novo material arquivístico poderia ser categorizado e analisados (LIALINA, 2017). O projeto de Lialina e Espenschied fornece todos os tipos de informações sobre como o Geocities foi usado e mal usado, em termos de quadros, *banners*, elementos de navegação, *GIFs* e etc.

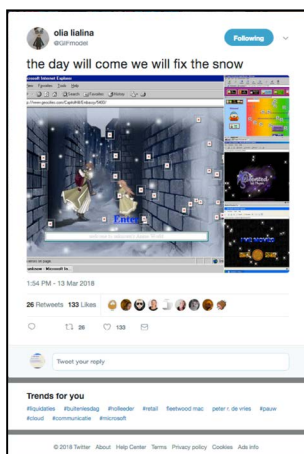


Fig. 3. Captura de tela de uma nova postagem do “Um Terabyte da era Kilobyte” no Twitter.

“Um Terabyte da era Kilobyte” nos oferece uma forma de arquivamento de mais de 500.000 capturas de páginas, e a (re)visualização destas através de interfaces contemporâneas diz muito sobre o caráter da cultura em rede – pelo menos daqueles dias. Em vez de apenas coletar o material para fins de preservação, o projeto passou a questionar aquilo que o “arquivo” pode significar em relação à acessibilidade. Os artistas optaram por, especificamente, abordar a história do *Geocities* como um projeto dinâmico e ainda em evolução, ao invés de tratá-lo a partir de uma existência estática com um “acúmulo” de dados. Conforme descrito por Espenschied, essa forma foi explicitamente selecionada

como um método curatorial e de conservação, porque “a Cultura Digital é a Cultura de Massa; ela também se refere mais às práticas do que aos objetos. Para que os artefatos sobrevivam culturalmente, eles precisam mais uma vez se tornar úteis na cultura digital contemporânea” (ESPENSCHIED *apud* OWENS, 2014).

Surgem, assim, algumas questões Interessantes sobre conceitos tradicionais, como proveniência e autenticidade. Como Espenschied também reconhece, as capturas possuem “questões de autenticidade”, mas ele prossegue e afirma, “isso é consideravelmente compensado por sua acessibilidade e, portanto, pelo seu impacto” (OWENS, 2014). Outra maneira de experimentar o arquivo na rede seria emular o navegador *Netscape*, mas seria caro e exigiria configurações complexas do emulador. Ao aceitar as perdas, aplicado de forma generativa e circulatória, o “Um Terabyte da era Kilobyte” mantém a criação de novas formas e interpretações, às vezes levadas adiante pelos humanos, outras vezes por *bots* (supõe-se que o *Twitter* possui milhões de contas *bot*, cerca de pelo menos 15% de todas as suas contas). Desta forma, o arquivo digital se torna uma reencenação de massa cuidadosamente concebida. A leveza da interface facilita a recirculação, e permite cada vez mais que os momentos esquecidos e as novas experiências ressurgam.

O projeto é impulsionado pelo desejo de usar a tecnologia como uma ferramenta para tornar visível e expor conteúdos ou conduzir o que é negligenciado, esquecido, descartado ou deliberadamente escondido. Desta forma, faz sentido - como também apontado por Bethany Nowviskie, diretora da Federação Internacional de Bibliotecas Digitais do CLIR - “compreender a noção de patrimônio cultural não apenas como um conteúdo a ser recebido, mas também como uma tecnologia a ser utilizada”. Isso significa que os artefatos e eventos não se referem apenas ao passado, mas são ferramentas que podem ser usadas para imaginar passados e futuros alternativos (NOWVISKIE, 2016). O que isso diz sobre a viabilidade de se preservar as culturas em rede?

AS CULTURAS EM REDE E O VALOR DAS NARRATIVAS, OU O STORYTELLING COMO MÉTODO

Jill Sterrett, chefe de conservação no SFMOMA, propõe uma abordagem para a preservação de obras complexas baseada em “achados plantados”, que ela descreve como documentos com valor de informação. Como o material das obras de arte mudou, ela sugere que os profissionais do museu precisam se adaptar a uma nova situação: “Levando em consideração a natureza transitória dos materiais efêmeros, a incorporação de uma variabilidade física e os elementos performativos que caracterizam tanto a arte dos últimos cinquenta anos, o trabalho de um museu de arte contemporânea não é algo usual” (STERRETT, 2009, p. 227).

Sterrett inspirou-se em métodos de arqueologia, onde os “achados” são constante e repetidamente colocados em um novo contexto. No entanto, ela sugere que o mecanismo “achar” seja utilizado de forma invertida – ele não deve ser um ponto de extremidade para algo novo para emergir – mas um método para rastrear o envolvimento com a obra de arte e revelar sua vida ao longo do tempo. Como diz Sterrett, ele permite “ver e ver novamente” (STERRETT, 2009, p. 227). Isso é semelhante ao processo do storytelling: as relações e os padrões reconhecíveis nas informações criam significados e entendimentos, e enquanto alguns elementos permanecem constantes, outros podem mudar de acordo com o tempo, o lugar e a pessoa. É importante frisar que me refiro não só à narrativa linear em que uma trama se desenvolve com base em determinados eventos e culmina em uma mensagem final. Mais propriamente, estou interessada em narrativas com uma estrutura cíclica e contínua que conecta eventos e ações, que podem ocorrer simultaneamente e não possuem um final claro¹². Em outras palavras, o storytelling no meio digital

12 Isso assemelha-se a tradições orais que se caracterizam por divisões menos claras entre o principal e os subtópicos; os detalhes podem transmitir significados implícitos e ao recontar (um processo de repetição e reflexão), a consistência e o valor perdem (DEKKER, 2018, 11).

fornece novos modos de conceitualizar e de pensar. Semelhante à força transformadora provocada pela invenção da escrita e da impressão, o storytelling na rede afeta os modos de compreensão¹³. Nesse sentido, o storytelling explica as variáveis, ou seja, a maleabilidade e a instabilidade, que são qualidades inerentes a muitas obras de arte contemporâneas. Potencialmente, isso pode levar a uma nova situação onde os museus precisam sempre reavaliar os seus “achados”. O que ocorre quando a preservação de obras de arte é pensada em termos de sistemas de (re)produção ou criação em vez de “fixação”? Nesse sentido, tal prática de preservação, bem como os exemplos aos quais me referi, irá capturar mais ou menos o conteúdo, a forma e a estética de um projeto, em conformidade com o fundamento proposto por Christiane Paul de que é preciso abordar o ambiente vivo que se adapta às necessidades flexíveis das obras mutáveis que estão inseridas nele (PAUL, 2010). No entanto, os principais determinantes da cultura em rede são desconsiderados: as histórias, os mitos e as ficções que sobrevivem, muitas vezes através de meios analógicos, perduram na memória humana. Em outras palavras, falta ainda o contexto em torno desses projetos.

O trabalho *O corte* (Outage, 2014), de Erica Scourti, mostra a importância de abordar o storytelling como um método, especialmente, em relação ao contexto de preservação. Na tentativa de registrar os seus rastros na internet, Scourti pediu a um *ghost-writer* para escrever as suas “memórias” (*online*). Essa foi uma primeira tentativa de acesso ao seu material digital – de histórias em URL às recomendações da Amazon, aos arquivos do Facebook e a todas as outras informações que estão disponíveis gratuitamente na rede – e ver como sua identidade virtual foi construída através de várias máquinas. A cada milissegundo, vários documentos digitais são enviados entre servidores de *e-mail* ou compartilhados em plataformas

13 Para obter mais informações, consulte Ong (1982) e Hayles (2012), entre outros.

sociais. O armazenamento de dados habitual, a facilidade de acesso e de distribuição de mecanismos contribuem para essa blogorréia, a excessividade, a compulsividade ou o fluxo de consciência ao escrever sobre coisas triviais, e nos oferecem, assim, um tipo de acesso inédito à vida privada, nos permitindo também reunir grandes coleções digitais. Scourti queria entender qual a influência desses sistemas computacionais frequentemente invisíveis sobre seus dados. O resultado foi o romance, *O corte*, que traz breves sinopses de textos intercalados com imagens de material disponível na rede, que combinados formam uma narrativa em torno da morte do protagonista. Para Scourti, todo o processo possibilitou refletir sobre o que acontece com os dados de alguém disponíveis na rede, o que a deixou desconfortável:

Eu me senti como se tivesse sido objetivada, transformada em uma imagem que eu não podia controlar; e como a narrativa do livro envolve uma espécie de morte, havia a sensação de que o “meu” corpo de dados havia sido eliminado de alguma forma, uma experiência estimulante e estressante (DEKKER, 2016).

Ao contratar uma pessoa desconhecida para especular e fabricar uma “versão” da sua biografia, percebemos o interesse do Scourti em uma escrita da vida como um ato essencialmente performativo ao invés de descritivo: “Não contamos a história das nossas vidas, como se houvesse apenas uma singular que existe antes da sua representação na forma literária ou fotográfica, mas através da narração desta em particular, tornamos-a realidade” (DEKKER, 2016).

O ato de contar histórias como forma de preservar e transmitir informações, costumes e culturas de geração em geração tem uma longa tradição. Também, em relação à preservação, várias pessoas afirmaram a inclusão de métodos de culturas orais e a etnografia para registrar, em alguns casos, a conveniência de uma obra de arte (MULLER, 2008; ROMS, 2008), em outros, para comunicar e decidir quais as estratégias adotadas (WHARTON, 2012). Essas práticas sublinham a importância dos métodos das tradições orais e, de uma forma mais geral, da participação do público na preservação.

Outra maneira de usar o storytelling como método para preservar o contexto de um trabalho é fazer com que ele seja parte do trabalho. Para continuar com o exemplo de Scourti: inspirada pelo resultado de *O corte*, em seu projeto denominado *Dark Archives* [Arquivos sombrios, 2011] solicitado pelo *Het Nieuwe Institute* como parte do projeto de pesquisa *New Archive Interpretations* [Novas interpretações de arquivo], Scourti explorou as (im)possibilidades e os efeitos do arquivamento na rede através de vários métodos narrativos. Para especular acerca daquilo que um arquivo *online* poderia ser no futuro, ou melhor, no presente, ela enviou todo o seu arquivo de mídia pessoal de quinze anos de fotos, vídeos e capturas de tela diários para o *Google Photo*. Junto com o arquivamento de fotos dos usuários, o *Google Photo* utiliza o *Assistant*, um aplicativo que procura por semelhanças na coleção de fotos de alguém. Por exemplo, quando as pessoas muitas vezes tiram várias fotos do mesmo momento ou objeto; o *Assistant* rastreia todas essas ocorrências e as agrupa em uma animação. Ele também pode detectar imagens que se sobrepõem e quando possível as reúne para criar panoramas. Claro, não há explicação nenhuma sobre o processo de detectar e procurar as imagens, e nenhuma das outras coisas que o programa pode ter feito também são explicitadas. A coleção é então analisada pelo *software* de classificação, marcação e edição automática, resultando em muitos vídeos, colagens e animações gerados automaticamente. Curiosamente, o *Dark Archives* [Arquivos sombrios] faz uso não apenas da coleção individual da Scourti, mas implicitamente de milhares de outras mídias de usuários cujas imagens e vídeos são marcados ou relacionados a ela.

Em geral o termo *Dark Archives* [Arquivo sombrio] é usado para indicar um repositório de informações que podem ser acessadas como um mecanismo de proteção durante a recuperação de desastres – ele se refere a uma cópia de um arquivo que consiste apenas de metadados e não é destinado ao uso público. No entanto, Scourti

está particularmente interessada em outro tipo de “Arquivo sombrio”, aquele cujas informações não podem ser vistas. Por exemplo, a Amazon poderia ser vista como um arquivo muito “iluminado”. Seu modelo de negócios é baseado na capacidade de recuperação, o que significa que tudo pode ser encontrado e contabilizado. A Amazon tem que lutar contra as forças da obscuridade que ameaçam extraviar o conteúdo arquivístico. Isso poderia acontecer através da dispersão ou, antes, através da nomeação de coisas com títulos muito semelhantes; o rápido aumento do conteúdo produzido por algoritmos tem levado a sua duplicação. Assim, há uma necessidade de se manter aquilo que pode ser recuperado, caso contrário o conteúdo do arquivo pode cair na obscuridade: como ocorre com os itens que estão disponíveis, mas não se pode mais encontrá-los ou vendê-los.

Scourti está particularmente interessada em como a visibilidade e a invisibilidade, ou seja, a escuridão, se relacionam com os arquivos e sua conservação. Depois de produzir os vídeos gerados automaticamente, sua etapa final envolveu elementos de encenação, roteiro e ficcionalização. Ela convidou um grupo de escritores para examinar e dar nomes ao que eles imaginavam ser o conjunto de mídia ausente que de alguma forma escapava à classificação dentro do arquivo; os falsos negativos, as classificações erradas, a mídia que se desviava da definição do Google para aquele termo de pesquisa. Ao pedir aos escritores para imaginar como um algoritmo funciona, ela estava tentando atingir o cerne daquilo que talvez pudesse ser uma maneira de pensar ou uma lógica não-humana. Essas legendas foram usadas para criar uma nova série de vídeos para alimentar o trabalho que os visitantes podem acessar em seus *smartphones*. Isso se relaciona à identidade, à memória, ao interesse de Scourti na forma como os outros podem ver as coisas que ela não faz, e “também como as tecnologias com as quais estamos envolvidos registram e arquivam as nossas vidas” (DEKKER, 2016). Isso se refere às noções de como a memória e a

identidade são construídas, e, ao mesmo tempo, à maneira como o conhecimento é inscrito. Em outras palavras, “essas plataformas na rede nos oferecem novas formas de nos construirmos, e estão igualmente reformulando as maneiras pelas quais é possível fazê-lo” (SHAW; REEVES-EVISON, 2017, p. 43).

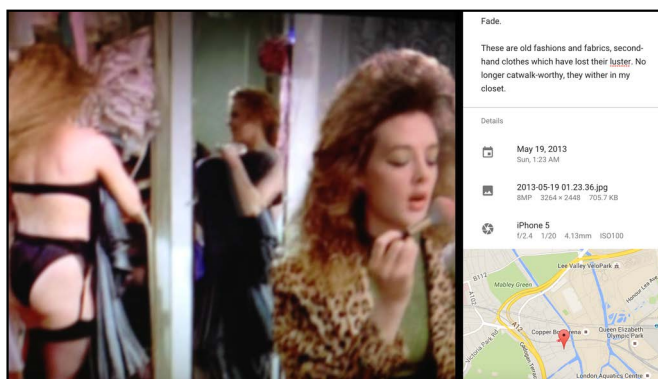


Fig. 4. Erica Scourti, *Dark Archives* [Arquivos sombrios, 2015]

Além de desafiar as noções de coleta de dados, autoria compar-tilhada e memória individual, ao usar sua própria vida e documentos, Scourti explorou, por exemplo, as (im)possibilidades de arquivamen-to na rede e como isto se relaciona com a maneira que as identi-dades que são construídas, além de, simultaneamente, questionar a otimização da sua produção *online* e da sua distribuição. O projeto demonstrou como a importância e o significado da identidade e da memória derivam da infraestrutura técnica e da produção. Ele ainda nos mostrou que um arquivo na rede nunca é estável, especialmente quando se utiliza certas plataformas ou sistemas de edição automáti-cos. O arquivo e suas constelações potencialmente ilimitadas agora são expandidas através de enquadramentos contextuais que estabele-cem atributos adicionais inacabados ou semifictícios. O projeto traz claramente os desafios que a preservação enfrenta. Ao invés de se preocupar com a falta de informação e com as zonas de obscuridades,

tal “perda” pode gerar uma condição produtiva que se baseia na repetição, que, no processo, também privilegia a obra de arte.

CONTINUA...

É claro que a preservação não é apenas um ato associado ao poder das instituições e da autoridade, como fica evidente com a mudança de artistas, público e todos os tipos de tecnologias que estão arquivando ativamente a cultura *online*. Devido a essa nova situação é preciso considerar a tensão entre o uso de emulação complexa, a virtualização ou os métodos de documentação interativa e o tempo e trabalho necessários para gerar ou capturar dados culturais “originais”. Além de aceitar que a cultura na rede não é mais baseada em objeto e, portanto, não pode ser preservada como objetos convencionais, é ainda necessário tratá-la como uma rede de ligações (inter)conectadas e de dependências que são propensas a mudança constante com cada método arquivístico empregado. Entender a proveniência e o contexto de um ambiente instável significa considerar a cultura *online* o seu próprio caminho de preservação. Isso requer outras formas de conhecimento, métodos e práticas, e, para mim, o storytelling é um método que poderia facilitar o vínculo de elementos díspares, ao mesmo tempo que leva a novos potenciais de participação. Tal perspectiva considera que a preservação não corresponde aos ideais convencionais dos objetos e de integridade, mas enfatiza a produção de conhecimento que surge através das cópias, da circulação, da repetição, da reflexão, da reutilização e da releitura. A preservação das culturas na rede poderia beneficiar as disciplinas e práticas que envolvem a gestão da mudança através da aplicação de storytelling como método de documentação na Musicologia (BOSMA, 2017), na dança contemporânea e na performance (BAÍA-CHENG, 2012), além daquele modelo já praticado pelas culturas indígenas. Semelhante a tais eventos, a maioria das culturas na rede é extraída da noção de

objeto discreto e autônomo, pois elas são formadas e construídas por processos (não) humanos que juntos formam uma rede conectada de informações com vários pontos de acesso. O storytelling oferece um conceito dinâmico que é produzido e produtivo, e, como tal, pode ser pensado como uma ferramenta de transformação que amplia o aspecto irreconhecível do futuro.

REFERÊNCIAS

- BAY-CHENG, Sarah. 2012. "Theatre is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance." *Theater*. Vol. 42, No. 2, pp. 27-41.
- BOSMA, Hannah. 2017. "Canonisation and Documentation of Interdisciplinary Electroacoustic Music, Exemplified by Three Cases from the Netherlands: Dick Raaijmakers, Michel Waisvisz and Huba de Graaff." *Organised Sound*, Vol. 22, No. 2, pp. 228-37.
- BRÜGGER, Niels. 2009. "Website History and the Website as an Object of Study." *New Media & Society*, Vol. 11, No. 1-2, pp. 115-32.
- BRÜGGER, Niels. 2008. "The Archived Website and Website Philology: A New Type of Historical Document?" *Nordicom Review*, Vol. 29, No. 2.
- DEKKER, Annet. 2008. "In Search of the Unexpected." In *Navigating e-Culture*, edited by Cathy Brickwood and Annet Dekker. Amsterdam: Virtueel Platform, pp. 65-73.
- DEKKER, Annet. 2016. "Archiving Our (Dark) Lives. Interview with Erica Scourti." *Het Nieuwe Instituut*, January. <http://archieffinterpretaties.hetnieuweinstituut.nl/en/archiving-our-dark-lives-interview-erica-scourti>.
- DEKKER, Annet. 2018. *Collecting and Conserving Net Art. Moving Beyond Conventional Methods*. Oxon: Routledge.
- ESPENSCHIED, Dragan. 2016. "Rhizome Releases First Public

- Version of Webrecorder. A New Perspective in Web Archiving.” *Rhizome*. 9 August. <https://rhizome.org/editorial/2016/aug/09/rhizome-releases-first-public-version-of-webrecorder/>.
- FITZPATRICK, Kathleen. 2011. *Planned Obsolescence: Publishing, Technology, and the Future of the Academy*. New York, NJ: New York University Press.
- GOEL, Vindu. 2014. “A Dynamic New Tool to Preserve the Friendsters of the Future.” *The New York Times*, 19 October. http://bits.blogs.nytimes.com/2014/10/19/a-new-tool-to-preserve-moments-on-the-internet/?_r=0.
- HAYLES, N. Katherine. 2012. *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago, IL: University Press.
- LEPORE, Jill. 2015. “The Cobweb. Can the Internet be Archived?” *The New Yorker*, 26 January. <http://www.newyorker.com/magazine/2015/01/26/cobweb>.
- LIALINA, Olia. 2017. “Still There. Ruins and Templates of Geocities.” In *Lost and Living (in) Archives*, edited by Annet Dekker. Amsterdam: Valiz, pp. 193-210.
- MAEMURA, Emily, Nicholas Worby, Ian Milligan and Christoph Becker. 2018. “If These Crawls Could Talk: Studying and Documenting Web Archives Provenance.” *TSpace*, University of Toronto, https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/82840/1/JASIST_IfTheseCrawls-Preprint-20180122.pdf.
- MULLER, Lizzie. 2008. “Towards an Oral History of New Media Art. Montreal: Daniel Langlois Foundation.” <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2096>.
- NOWVISKIE, Bethany. 2016. “Speculative Collections.” <http://nowviskie.org/2016/speculative-collections/>
- ONG, Walter J. 1982. *Orality and Literacy. Technologizing of the Word*. London: Methuen & Co. Ltd.
- OWNES, Trevor. 2014. “Digital Culture is Mass Culture: An

- Interview with Digital Conservator Dragan Espenschied.” *The Signal*, 24 March. <https://blogs.loc.gov/thesignal/2014/03/digital-culture-is-mass-culture-an-interview-with-digital-conservator-dragan-espenschied/>.
- QUARANTA, Domenico. 2014. “Saved by Copying. Web Collecting And the Preservation of Digital Artworks.” In *Possible Futures: Art, Museums and Digital Archives*, edited by Giselle Beiguelman and Ana Gonçalves Magalhães. São Paulo: Editora Peirópolis and Edusp, pp. 224-38.
- ROGERS, Richard. 2013. *Digital Methods*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- ROMS, Heike. 2008. *What’s Welsh for Performance? An Oral History of Performance Art in Wales*. Cardiff: Samizdat Press.
- SHAW, Jon K. and Theo Reeves-Evison. 2017. “Introduction.” In *Fiction as Method*, edited by Jon K. Shaw and Theo Reeves-Evison. Berlin: Sternberg Press, pp. 5-72.
- SMAL, Rachel. 2015. “Amalia Ulman.” *Interview*. 14 October. <http://www.interviewmagazine.com/art/amalia-ulman/#>.
- SPREEUWENBERG, Kimberley, ed. 2011. *Documenting Internet-based Art. The Dullaart-Sakrowski Method. Culture Vortex. Public Participation in Online Collections*. http://aaaan.net/wp-content/uploads/2015/09/Documenting-Internet-Based-Art_FINAL.pdf.
- STERRETT, Jill. 2009. “Contemporary Museums of Contemporary Art.” In *Conservation Principles, Dilemmas and Uncomfortable Truths*, edited by Alison Richmond and Alison Bracker. Oxford: Butterworth-Heinemann in collaboration with Victoria and Albert Museum London, pp. 223-8.
- WHARTON, Glenn. 2012. *The Painted King: Art, Activism, & Authenticity in Hawai’i*. Honolulu: University of Hawai’i Press.



Alguns apontamentos sobre a restauração da obra digital *Desertesejo*

Marcos Cuzziol,
Gilbertto Prado

Desde sua criação, em 1987, muitas das ações do Instituto Itaú Cultural têm foco no emprego artístico da tecnologia. Assim foi com o primeiro produto da instituição, o Banco de Dados Informatizado – que evolui para a atual Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras –, com a série de exposições de arte e tecnologia – em especial, a Bienal Emoção Art.ficial – e com a Coleção Itaú Cultural de Arte e Tecnologia, entre outros exemplos.

De forma gradativa e natural, as exigências específicas de exposições de arte digital/tecnológica geraram conhecimento sobre a necessária manutenção de obras desse tipo, desde pequenos reparos até restaurações completas. Temos dois exemplos de trabalhos de restauração levados a termo no Itaú Cultural entre 2013 e 2014. O primeiro deles, *Beabá*, de Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati (1968), e o segundo, que vamos tratar aqui brevemente, *Desertesejo*, de Gilbertto Prado (2000).

O projeto da obra *Desertesejo*, de Gilbertto Prado, foi selecionado para ser desenvolvido no programa Rumos Itaú Cultural Novas Mídias, de 1999. Proposto como ambiente virtual 3D multiusuário, *Desertesejo* proporciona uma experiência interativa com a presença

simultânea de vários participantes. O projeto explora poeticamente a extensão geográfica, as rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e proliferação de pontos de encontro e partilha.

Ao entrar no ambiente virtual, o viajante encontra uma caverna de cujo teto caem pedras suavemente. Qualquer uma delas é clicável. Após o clique, o viajante é transportado para um novo ambiente, no qual carrega essa pedra. Poderá então depositá-la em algum dos montes (apaicheta) presentes nos diferentes espaços. A pedra constituirá um marco da passagem desse viajante e ficará como uma indicação, para outros, de que ele esteve ali.

Mas a entrada nesse ambiente pode acontecer de três formas diferentes. Ao clicar sobre uma pedra na caverna, o viajante poderá ser transportado como uma onça, uma cobra ou uma águia. Ou seja, poderá andar, arrastar-se ou voar sobre o ambiente, como em um sonho xamânico, mas não saberá de antemão que forma assumir nesse novo espaço.

Os ambientes são compostos de paisagens, de fragmentos, de lembranças e de sonhos, sendo navegável em rotas distintas que se entrecruzam e se alternam, que se encadeiam e se compõem em diversos percursos oníricos. Do seguinte modo:

1. *Ouro* é a zona do silêncio. Nesse primeiro ambiente, a navegação é solitária.
2. *Viridis* é o espaço do céu em cores. Nele, o viajante vê sinais da presença de outros, mas sem ter contato direto com eles.
3. *Plumas* é o eixo dos sonhos e das miragens. Nesse ambiente, o viajante interage diretamente com outros, via chat 3D. É a zona do contato e da partilha entre os avatares dos diferentes usuários.

Se, na década de 60, grandes computadores estavam limitados à impressão de caracteres em papel, 30 anos depois computadores pessoais de baixo custo começavam a exibir capacidades gráficas notáveis em seus monitores de vídeo colorido. Tornou-se possível, no

início dos anos 90, simular a presença de um usuário de microcomputador em ambientes virtuais navegáveis, construídos por pixels e/ou por projeções matemáticas de polígonos virtuais. A técnica já existia há alguns anos, é verdade, mas estava até então limitada a estações gráficas caríssimas.

As obras que popularizaram essa tecnologia foram os videogames, dos quais podemos citar “Wolfenstein 3D” e “Quake” (id Software, 1992 e 1996, respectivamente). E um dos primeiros exemplos de aplicação artística para ambientes virtuais em 3D é a obra *The Labyrinth City*, de Jeffrey Shaw, que teve uma de suas primeiras versões apresentada ainda em 1989, utilizando uma estação Silicon Graphics.

Um dos primeiros artistas a usar esse recurso no Brasil foi Gilberto Prado, com o projeto da obra *Desertesejo*. No ano 2000, a obra trazia inovações interessantes em termos de uso da tecnologia disponível. Os ambientes virtuais rodavam em computadores pessoais com bom nível de qualidade gráfica (necessária para a criação de um visual onírico). No caso em questão foi trabalhada a relação entre a qualidade gráfica apresentada, em função de uma otimização do número de polígonos e textura, e a filtragem de um nível de detalhamento de informação na modelização dos ambientes. A título de exemplo, o maior dos ambientes, o monousuário (Ouro) tinha aproximadamente 21 mil polígonos e 380 Kbytes de tamanho (20 x 5 km – escala relativa), com um nível de qualidade gráfica muito bom. Isso foi possível depois de vários testes e experimentações de texturas e encaixes relativos entre os polígonos. Esse trabalho foi longo e crucial, tendo o processo de construção, modelagem e programação de *Desertesejo* levado em torno de um ano.

Como resultado, o ambiente Ouro acima descrito era particularmente grande para os padrões da época, mas rodava com boa velocidade em computadores pessoais padrão, não em aplicativo específico (como faziam os principais videogames do período), mas em *plugin* de *browser*, ou seja, diretamente no aplicativo de nave-

gação da Internet. E a característica multiusuário do terceiro ambiente (Plumas), com usuários de qualquer parte do planeta sendo representados por avatares e podendo se comunicar via *chat* de texto, antecedeu em três anos uma aplicação muito popular que usava tecnologia parecida via *browser*, o *Second Life*, da Linden Lab.

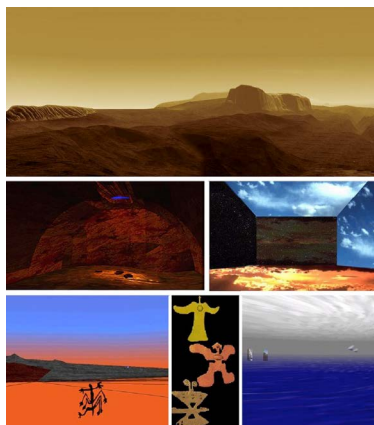


Figura 1: Desertesejo, ambiente virtual multiusuário, Gilberto Prado, 2000

O trabalho recebeu o prêmio Menção Especial no 9º Prix Möbius International des Multimédias – Beijing, China (2001), e participou de várias outras mostras, entre elas, a XXV Bienal de São Paulo, Net Arte (2002).

Em 2014, *Desertesejo* foi selecionado para participar da exposição Singularidades/Anotações, pelos curadores Aracy Amaral, Paulo Miyada e Regina Silveira. Entretanto, desenvolvido em 1999/2000 utilizando um *plugin* específico para VRML (Virtual Reality Modeling Language) e *chat* 3D a obra não podia mais ser apresentada, pois o *plugin* utilizado 14 anos antes já não funcionava: tornara-se obsoleto em *browsers* mais recentes. Como rever isso tudo nesse outro momento e com outras ferramentas e possibilidades? Como colocar o espectador neste ambiente onírico?

O processo de restauração de *Desertesejo* era a única opção para

que a obra pudesse ser apresentada como havia sido proposta originalmente – e não como mera documentação em vídeo, por exemplo. O trabalho de restauro foi intenso, pois todos os ambientes da obra precisaram ser remodelados em 3D, texturas, sons e iluminação recriados, avatares reconstruídos etc. Como consequência, mesmo com a criação de ambientes novos desenvolvidos para programas diferentes, tanto o visual quanto a experiência da obra original foram mantidas e apresentadas ao público na exposição de 2014. Contar com o acompanhamento do artista durante todo o processo de restauro foi fundamental para que o resultado obtido fosse o mais fiel possível ao original, assim como os vários encontros que aconteceram com o modelador de 3D no ambiente *Unity* para discutir essa nova contextualização e a consequente aprovação a cada uma das etapas. Para o artista era essencial que a dimensão poética do trabalho fosse preservada, assim como a relação com os usuários nos espaços navegáveis.

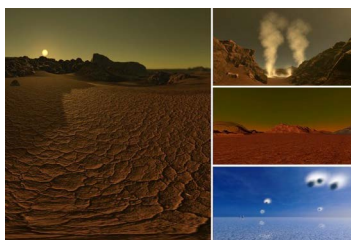


Figura 2 - Desertesejo, Gilberto Prado (2000/2014)



Figura 3 - Desertesejo, Gilberto Prado (2000/2014). Arte Cibernética - Coleção Itaú Cultural, Museu Nacional do Conjunto Cultural da República, Brasília

Para Karen O'Rourke, a experiência proposta pelos artistas nos projetos de arte digital, além da questão poética, leva também em consideração uma série de elementos de composição, leitura e de natureza prática que ajudam a melhor compreender o projeto.

A arte digital se inscreve no desenvolvimento temporal nas/através (das) suas interfaces. Mesmo se o dispositivo não pode ser resumido como sendo a obra, ele é um componente não negligenciável da experiência. Uma parte da interface é fixa, outra depende de escolhas (ou seja, dos desejos do espectador) e outra ainda é aberta ao acaso da manipulação material (bug, pane do material, envelhecimento do software, etc.). Desta forma, em cada nova ocorrência, apresentação, é o momento de repensarmos essa relação. (O'ROURKE, 2011, p.137)

Ao mesmo tempo em que há uma série de dispositivos e interfaces que nos localizam e indicam momentos e épocas, isso não quer dizer que eles não possam ser eventualmente reatualizados. São novas escolhas que se apresentam e novos deslocamentos possíveis.

Durante o processo de restauro, que durou cerca de um ano, questões que na versão primeira eram um problema a ser trabalhado, como a velocidade de navegação nos ambientes, 14 anos depois haviam se transformado. Os computadores já permitiam ambientes muito mais complexos e elaborados, bem como um fluxo bem mais rápido e frenético de navegação. Mas a velocidade de navegação inicial almejada era lenta e delicada, não somente por uma limitação da máquina, mas por um desejo coincidente também na poética.

Durante o processo de restauração, além dos periódicos encontros presenciais, houve uma imensa troca de correspondência entre os participantes da equipe. Em uma das anotações lê-se a intenção assinalada pelo artista ao modelador/programador, em contraponto à velocidade maquínica possível e a desejada na obra:

Lembro ainda do «clima» de letargia, da lenta velocidade de navegação, como que deslocado no tempo, o peso do ambiente, a solidão da navegação solo, como que em um espaço entre o sonho e a realidade. Aquela sensação no momento em que

você acorda, que você não sabe se está flutuando ou andando, se faz frio ou calor, o peso do ambiente e a imensidão do espaço. Majestoso e solitário, sem saída. (PRADO, anotações do projeto)

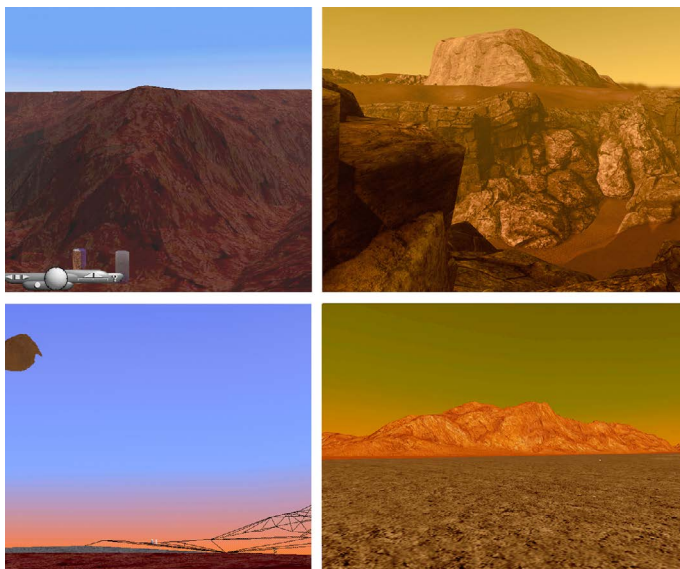


Figura 4 - Desertesejo, Gilberto Prado. Vistas dos ambientes com o plugin Cosmos Player (2000) e na versão de 2014

Outra breve comparação entre as versões, nos ambientes da versão de 2000 aparece o controle do mouse do navegador Cosmo Player, nos ambientes feitos em VRML. Em 2014 não há mais essa inserção no ambiente, utilizando a *engine* de games Unity 3D. Ainda em 2000, embora já apresentássemos a obra projetada em algumas ocasiões, era mais difícil a imersão nas imagens dada a relativa pixelização. A versão 2000 era melhor navegável na tela do próprio computador ou monitores, ao contrário da nova versão que, devido a resolução das imagens, permitia explorar pelo espaço e andar com o *joystick* na mão e não mais via o mouse ao lado do teclado.

Os links a seguir dão acesso aos vídeos em que é possível ver um exemplo de navegação nos ambientes nas distintas versões:

Desertesejo 2000:

<<https://www.youtube.com/watch?v=1Fov7V32pF8>>

Desertesejo 2014:

<<https://youtu.be/nzPcC0WJFs8>>

Em 2016, Jonathan Biz Medina e João Amadeu fizeram uma versão do *Desertesejo* VR para Oculus Rift.

Em 2018, por ocasião das mostras Paradoxo(s) da Arte Contemporânea no MAC-USP, em São Paulo, e, simultaneamente, na exposição individual Circuito Alameda, no Laboratório Arte Alameda do México, foi feita uma nova manutenção e ajustes da versão *Desertesejo* de 2014 com a participação também de Fernando Oliveira e Felipe Santini.



Figura 5 - *Desertesejo*, Gilberto Prado (2000/2014). Circuito Alameda, Claustro Bajo, curadoria de Jorge La Ferla, Laboratório Arte Alameda, México, 2018

Lembramos que os trabalhos vão além das aparências e páginas de códigos, vão além dos dispositivos e interfaces e eventuais encantamentos, trazendo a associação de universos complexos, numa aproximação e coerência efêmeras, para trazer a tenuidade dessas incorporações com novos olhares e conjugações.

Restaurar um trabalho de arte, e neste caso, de arte digital, é bem mais que reconstruir ambientes: é necessário um entendimento

da poética da obra e das sutilezas do trabalho, como as cores dos espaços, velocidades de navegação, possíveis percursos e interações, etc. Não é possível generalizar o que seria um processo “padrão” de restauração para obras de arte que se utilizam de tecnologias relativamente recentes. Tais obras variam muito entre si, tanto em tecnologias como em propostas. Há desde obras puramente processuais, virtualmente independentes do hardware empregado, até as que têm fortes características de objeto, e que ficariam desfiguradas sem um hardware específico.



Figura 6 - *Desertesejo*, Gilberto Prado (2000/2014). Paradoxo(s) da Arte Contemporânea, curadoria Ana Gonçalves Magalhães e Priscila Arantes, MAC-USP, São Paulo

A restauração de *Desertesejo* tratou de recriar ambientes virtuais que permitissem a mesma experiência interativa da obra original. Nesse caso, a questão técnica, embora evidentemente importante, é secundária. O que de fato interessa se *Desertesejo* for desenvolvido para um *plugin* VRML ou num *engine* de *games* como o Unity 3D? Muito mais importante, o que deve necessariamente guiar qualquer processo de restauração de obras tecnológico/digitais, é a poética. É ela o que realmente interessa.

CRÉDITOS:

Gilberto Prado

Desertesejo (2000/2014)

Realização: Rumos Arte e Tecnologia – Novas Mídias 1998-1999

Modelagem 3D e VRML: Nelson Multari

Web-design: Jader Rosa

Versão 2014

Modelagem 3D: Jonathan Biz Medina
coordenação técnica: Marcos Cuzziol

REFERÊNCIAS

- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- CUZZIOL, Marcos. *Desertesejo 2000 – Canteiro de Obras*. Relatoria. COELHO, Julia In: FREIRE, Cristina (ORG.). *Arte Contemporânea: Preservar o quê?* São Paulo: Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, 2015. p. 161-166.
- CUZZIOL, Marcos. Restauração e manutenção de obras digitais: duas experiências no Instituto Itaú Cultural. In: PRADO, Gilbertto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (ORG.). *Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa*. São Paulo: ECA/USP, 2016. p. 266-273.
- DEWEY, John. *A Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DUGUET, Anne Marie. “Does interactivity lead to new definitions in art?”, in: SCHWARZ, Hans e SHAW, Jeffrey (Eds.). *Media Art Perspectives*. Karlsruhe: ZKM/Cantz Verlag, 1995. p.146-150.
- FOREST, Fred. *Art et Internet*. Paris: Editions Cercle d’Art, 2008.
- MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
- MELLO, Christine. Arte nas Extremidades. In: MACHADO, Arlindo (ORG.). *Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p. 143-174.
- O’ROURKE, Karen. *Des arts-réseaux aux dérives programmées: actualité de « l’art comme expérience »*. Habilitation à diriger des recherches. Université Paris 1, 2011.

- O'ROURKE, Karen. *Walking and Mapping: artists as cartographers*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- PRADO, Gilberto. Art et Télématique. In: *Les Cahiers du Collège Iconique*, Communications et débats, n. XVIII, 2004-2005. Inatèque de France – Institut National de l'audiovisuel. Paris: INA, 2006. p. 1-39.
- PRADO, Gilberto. Artistic Experiments on Telematic Nets: Recent Experiments in Multiuser Virtual Environments in Brazil. *Leonardo*, Massachusetts, MIT Press, USA, v. 37, n. 4, p. 297-303, 2004.
- PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuários*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- PRADO, Gilberto. 'Digital Art, Dialogues and Process'. In: MAGALHÃES, Ana Gonçalves e BEIGUELMAN, Giselle (Orgs.). *Possible Futures: Art, Museums And Digital Archives*. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2013. p. 114-128.
- PRADO, Gilberto; ASSIS, Jesus; RIBENBOIM, Ricardo. Two recent experiments in multiuser virtual environments in Brazil: Imateriais 99 and Desertesejo. In: *Proceedings The Eighth Biennial Symposium on Arts and Technology*, Connecticut College, New London, USA, 2001, p. 100-109.
- WEIBEL, Peter. "The World as Interface: toward the construction of context-controlled event-worlds" in: DRUCKREY, Timothy. *Electronic Culture: technology and visual representation*, New York, Aperture, 1996.



Acertos e desacertos na preservação de acervo em Arte Computacional Interativa

Tania Fraga

INTRODUÇÃO

Neste artigo, a Arte Computacional é considerada como um tipo de arte caracterizada como sendo immanentemente conectada com computadores; ela enfatiza as experiências sensoriais, poéticas e estéticas intermediadas pelos dispositivos computacionais, tendo a capacidade de processar e responder às solicitações do público e sendo, concomitantemente, seu suporte e mídia. Ela aplica pesquisas em Arte, em Ciência da Computação, em Matemática, em Ciências Cognitivas, em Neurociências e em Robótica, entre muitas outras, para criar ambientes sensoriais, poéticos e estéticos significativos. Caracteriza-se, também, como uma arte focada na trilogia artistas, computadores e público. *NÃO É UMA CATEGORIA DE ARTE OU UM MOVIMENTO ARTÍSTICO: É UMA NOVA PROFISSÃO.*

Como preservar a produção deste tipo de arte? Para efeito de maior clareza, os tipos de obras foram divididos em três categorias:

- Obras criadas através da programação por meio de *software* personalizado;
- Obras criadas através de *hardware* e *software* personalizados;
- Obras que usam aplicativos e modelos disponíveis comercialmente ou misturam estes com os tipos citados antes.

No caso das primeiras, é preciso preservar os programas como arquivos de texto, o programa compilador, os *players* (no caso de aplicativos que usam linguagem de scripts - textos descritivos dos objetos), os *drivers* das placas de vídeo que possibilitam rodá-los, as instruções, os *layouts* e a documentação para montagem e funcionamento da obra, assim como registros de foto e vídeo.

No caso das segundas, como no anterior, é, também, necessário preservar os programas como arquivos de texto, o(s) programa(s) compilador(es), os *drivers* das placas de vídeo que possibilitam rodá-los, as instruções, os *layouts* e a documentação para montagem e funcionamento da obra, assim como os registros de foto e vídeo, além de um *backup* de todas as partes constituintes do *hardware* e um manual para montá-las.

Já nas terceiras, a situação se complica um pouco mais, pois se torna necessário seguir todos os procedimentos citados nos dois casos anteriores a eles adicionando a necessidade de preservar, também, os programas nas versões utilizadas, o sistema operacional usado e suas atualizações, as máquinas com que foram criados ou ter a capacidade de criar situações muito similares em velocidade de processamento. Neste último caso, vale destacar que o sistema operacional *Windows* fornece emuladores virtuais de suas versões anteriores, o que pode ajudar em algumas situações.

As estratégias para preservação da produção do acervo pessoal¹ da autora são descritas abaixo.

ESTRATÉGIAS PARA A RESERVAÇÃO DA PRODUÇÃO DO ACERVO PESSOAL DE OBRAS COMPUTACIONAIS INTERATIVAS

Em 1970, no início do curso de arquitetura na Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais – EAU/FMG, antevi as possibilidades para o desenho e o projeto ao entender

1 Ver vídeos no youTube, Vimeo e no site da autora: <http://taniafraga.wordpress.com>, <https://vimeo.com/taniafraga>, <https://www.youtube.com/user/taniafraga1>. Acessados em 04 de Setembro de 2016.

os fundamentos computacionais que possibilitam sua realização (UFMG: programação em linguagem FORTRAN). Esse entendimento possibilitou o desenvolvimento de processos para criação de projetos de arquitetura e rendeu-me um prêmio da Companhia Urbanizadora da Serra do Curral, em Belo Horizonte, projeto do qual só conservo o certificado da premiação. Nesse mesmo ano, e se estendendo pelo primeiro semestre de 1974, comecei a trabalhar estereoscopicamente com levantamentos aerofotogramétricos para realizar projetos urbanos (projeto de conservação, valorização e desenvolvimento de Ouro Preto e Mariana, Fundação João Pinheiro, Belo Horizonte).

Em 1973, um sonho levou-me a perseverar nesse caminho e a, futuramente, elaborar uma dissertação de mestrado em Planejamento Urbano na UnB, utilizando uma metodologia que possibilitava analisar computacionalmente as percepções e representações que a população fazia de sua cidade, montando uma amostragem significativa desses dados. Esses foram obtidos através de mapas e questionários, de modo a possibilitar uma análise posterior por meio de processos computacionais. Processei os dados manualmente, pois não consegui realizar o programa por falta de condições na UnB naquela época. No entanto, a pesquisa ficou registrada na dissertação.

Em 1987, ao ser contratada como professora do Instituto de Artes, IdA, da UnB (então Departamento de Desenho do Instituto de Arquitetura e Urbanismo), foi possível o reinício e tive, finalmente, a oportunidade de retomar a designação de trabalhar com Arte Computacional. Dos primeiros trabalhos realizados tenho as documentações em fotos e *slides*. Os *scripts* estão, infelizmente, compactados e necessito do sistema operacional DOS 3.0 para descompactá-los. Guardei o programa, mas não o fiz com o leitor de disquetes grandes. Primeira lição: não arquivar nada compactado a não ser para transporte.

Desse período são inúmeros os projetos inéditos para esculturas a serem construídas roboticamente: De 1991 a 1994, durante o doutoramento, foquei-me na criação de Simulações Estereoscópicas Interativas, por sugestão de Moysés Baumstein, a quem procurei para me informar sobre holografia. São dessa época a criação de pares estereoscópicos compostos por duas imagens fixas. Foram realizados por *scripts* para serem visualizados com óculos de cristal líquido com polarização ativa, imagens fixas para estereoscópios passivos e anaglíficas para serem vistas com óculos azul e vermelho. Tenho todos os textos dos *scripts* criados nessa época. Os do programa *Rayshade* para imagens fixas e animações pré-computadas ainda consigo rodar. Os programas interativos que utilizavam a estação da *Silicon Graphics* com o aplicativo *Powerflip* só os tenho em forma textual, além de fotos e *slides*. Para visualizar as imagens fixas criei vários dispositivos com espelhos e lentes. Todos os sites desse período, tais como Simulações Estereoscópicas Interativas (LSI – USP), realizados na linguagem de marcação de texto HTML, ainda rodam.

De 1996 a 2003 inúmeras obras foram programadas com a linguagem de *script* VRML (*Virtual Reality Modelling Language*). A partir deste período guardei as máquinas (exceto a da Silicon Graphics, guardei os óculos de cristal líquido, mas eles não funcionam mais). Os programas foram arquivados como textos. Os programas que os interpretam (*players*), as placas de vídeo e os *drivers* para instalá-las, estão todos preservados. As obras desse período são: *Poéticas em devir*, *Xamantic Web* (com vários artistas), *Athos em pedaços* e *Ofertas* (com Suzete Venturelli), *Homenagem a Garcia Lorca* (com Malu Fragoso), *ArchTechTopos*, *The Godess realm*, *Xamantic Journey*, *Fertilidade*: duas estações (com a dançarina Andréa Fraga), *TechnoPathos* (com as dançarinas Andréa Fraga e Marines Calori), *Ser_Devir*, *Hekuras*, *Karuanas* e *Kurupiras* (obra inédita), *Aurora 2001/2003*: *fire in the sky* e *Hekuras* (com

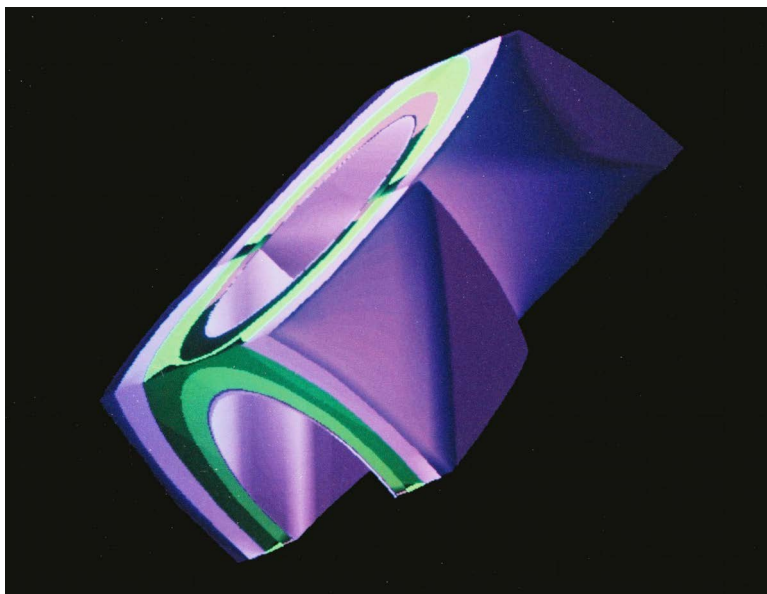
o grupo de dança americano Maida Withers Dance Construction Company). *Maida Withers* (USA) tem um grande arquivo documental destes espetáculos.

Hekuras, Karuana e Kurupiras (jornada da Amazônia ao sol, trabalho inédito para o qual foram realizadas duas viagens de imersão, uma na Estação Ferreira Pena, CNPq, em Caixuanã e uma na Ilha do Marajó, ambas no Pará). Um ensaio aberto nos USA foi realizado por Maida Withers.

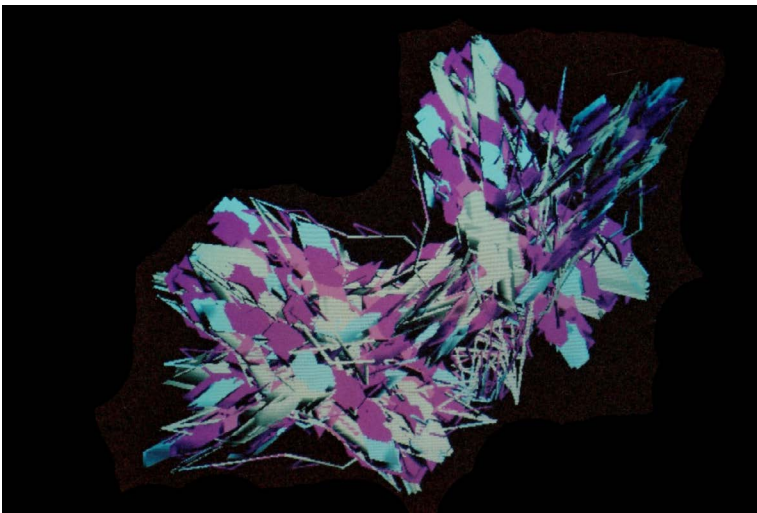
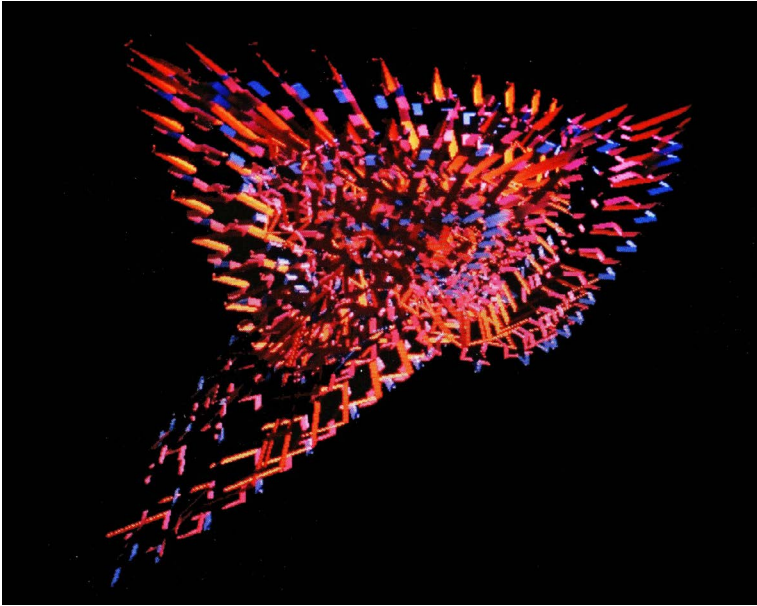
A partir de 2003 as obras passaram a ser elaboradas como aplicativos customizados realizados com a linguagem Java, API Java3D, com as opções de estereoscopia passiva e ativa sempre disponíveis. As razões dessa escolha foram:

- A linguagem Java é multiplataforma, tem uma grande comunidade de desenvolvedores que apoia os programadores, faz parte da superestrutura da Internet e do sistema bancário internacional e tem pouca probabilidade de vir a ser descontinuada num futuro próximo.
- A partir de 2005, paulatinamente, todas versões dos programas criados da máquina virtual da linguagem Java e da API Java 3D utilizados passaram a ser arquivados como *backups* em vários discos rígidos, com cópias em CDs com todos os arquivos necessários para rodá-los. A partir de 2014 têm sido guardadas, também, as versões das máquinas virtuais para 64 e 32 BITS, para Windows, Unix e Macintosh.

A partir de 2010 comecei a criar uma série de *Triálogos* cibernéticos (triálogos aqui significando o entrelaçamento de ações entre o público, a autora e a máquina) utilizando a IDE Processing. Esses estudos levaram ao desenvolvimento de Game-livros para a criação de sistemas multimodais com narração dinâmica de várias histórias que se superpõem. Neles, o fluxo miscigenado de elementos visuais, textuais, aurais e de ações interativas forma



Figuras 3, 4 e 5 - Singularidade: projeto para escultura em aço cortem medindo aproximadamente 800x500x300 cm



Figuras 6 e 7 - Imagens de síntese, 1989-90

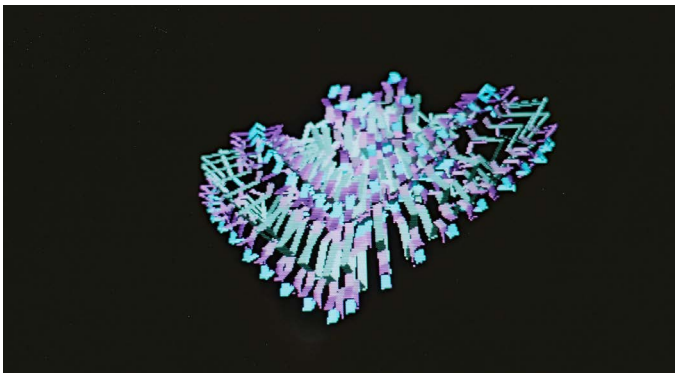


Figura 8 - Imagem de síntese de animação computacional utilizando elementos finitos, 1991

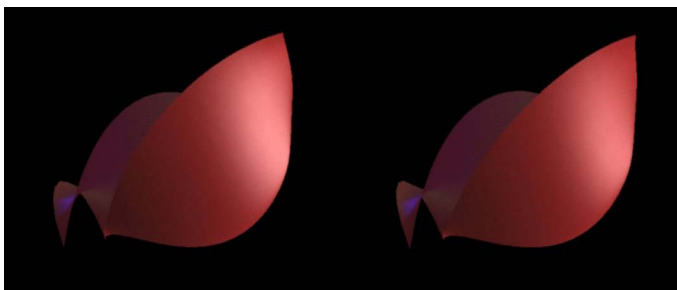


Figura 9 - Par estereoscópico realizado com linguagem de script YODL, da Silicon Graphics,

Site NetLung, e muitos outros mais:

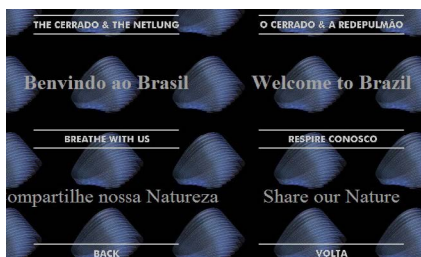
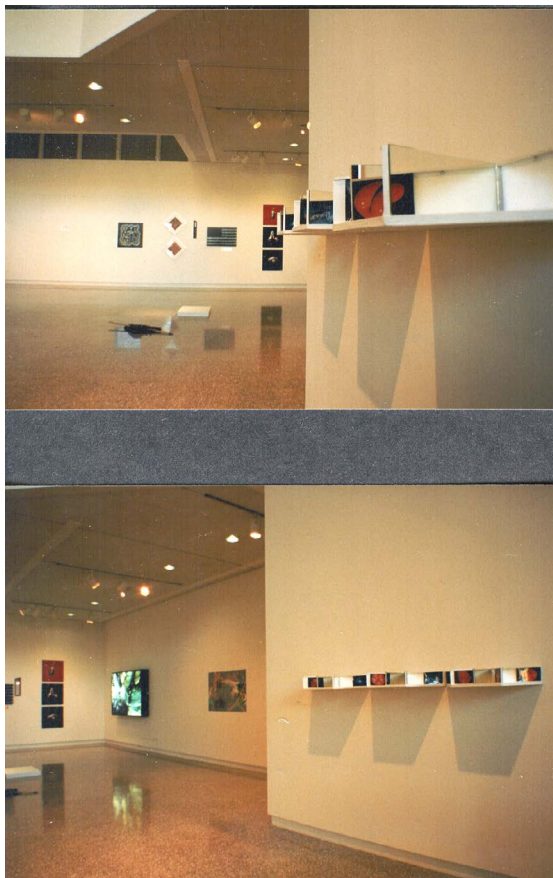


Figura 10 - Página WEB, LSI/USP



Figuras 11 e 12 - Simulações Estereoscópicas: Pares estereoscópicos em dispositivo estereoscópico de espelhos – FISEA 1993, Mineapolis, USA

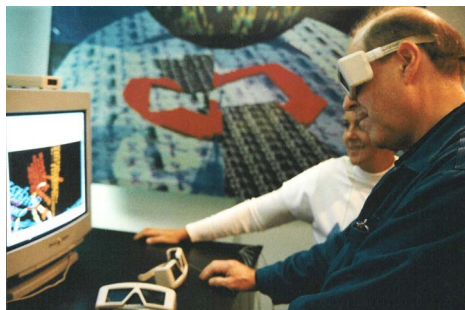


Figura 13 - Instalação estereoscópica 'Poéticas em Devir' em estação da Silicon Graphics e visualização através de óculos de cristal líquido da Crystal Eyes, Exposição Mediações, Instituto Cultural Itaú, 1997

Rede Xamântica

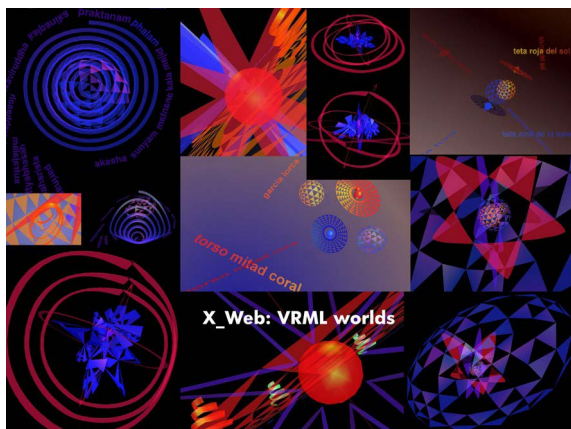


Figura 14 - Jornada Xamântica | Xamantic Journey



Figura 15 - Aurora 2001: fire in the sky (Grupo Maida Withers Dance Construction Company)



Figura 16 - Joseph Mills interage no palco com sol virtual

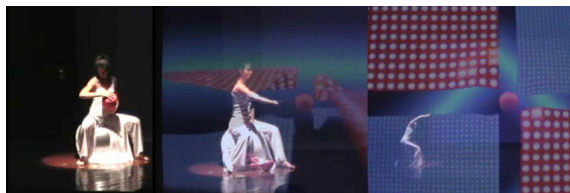


Figura 17 - Joseph Mills interage no palco com sol virtual e Fertilidade: duas estações e TecnoPathos (espetáculo de dança com Andréa Fraga e Marinês Calori)

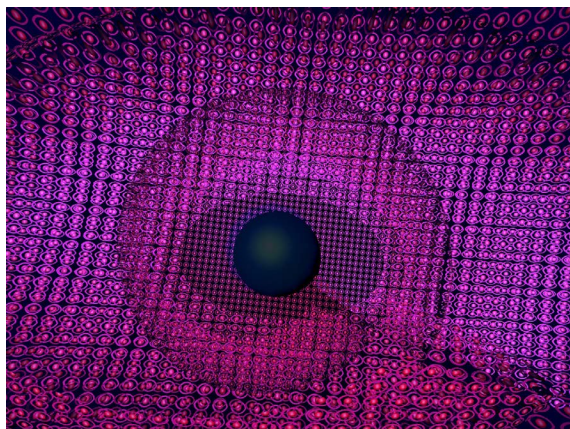


Figura 18 - Hekuras

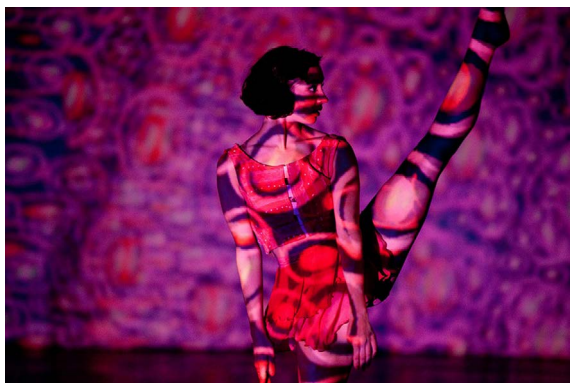


Figura 19 - Hekuras: Performer Jessica (Maida Withers Dance Construction Company) interage com ciber mundo no palco, Washington, 2010



Figura 20: Hekuras, Karuanas e Kurupiras (obra inédita): mundo virtual interativo 'BotoTucuxi'

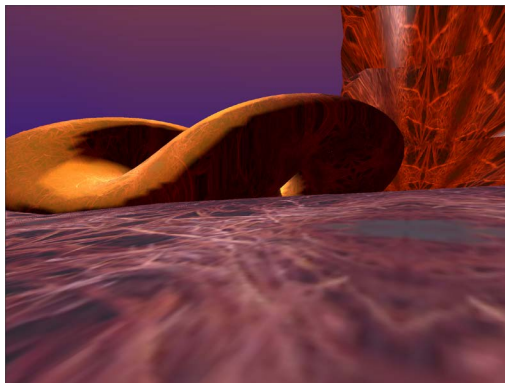


Figura 21: Hekuras, Karuanas e Kurupiras (obra inédita): mundo virtual interativo 'Serapilheira'



Figuras 22 e 23: Exposição Online na PUC-SP 1996

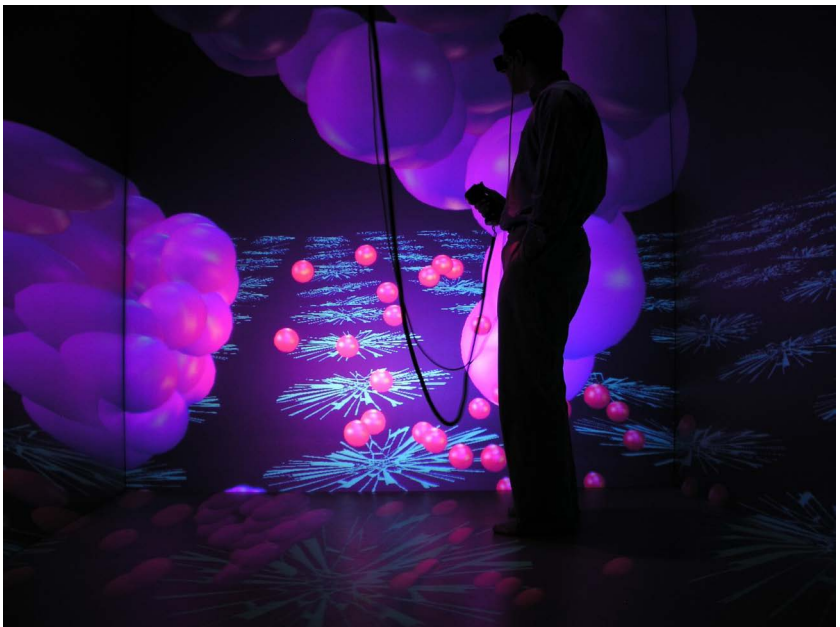


Figura 24 e 25 - M_Branas na CAVE² da Universidade Calgary, Canadá, 2003 (em estação SUN com óculos de cristal líquido, estereoscopia ativa)

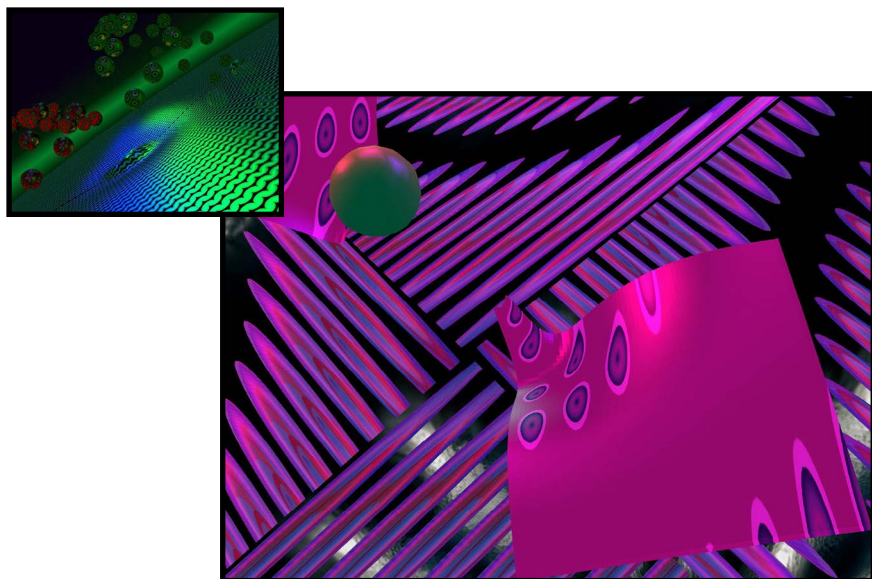


Figura 26 e 27 - M_Branas 2004, Instalação interativa na Exposição Maior ou Igual a 4D, CCBB, Brasília

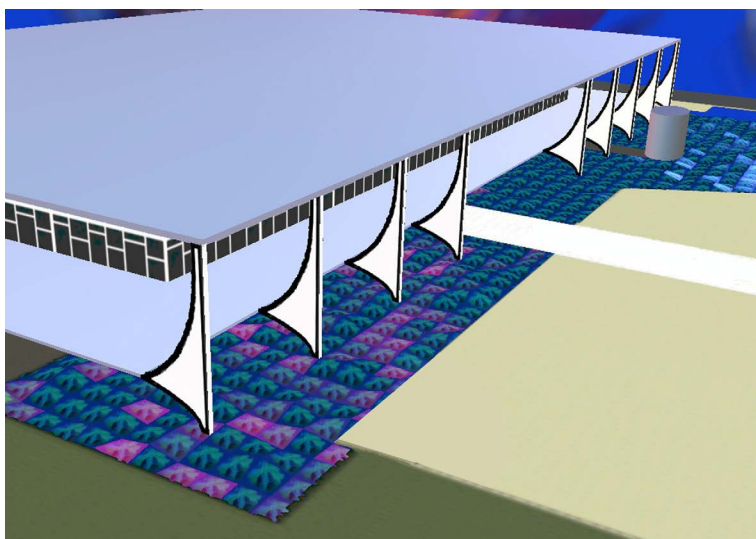


Figura 28 - Jogo Brasília e os caminhos para o Brasil Moderno - Ciber mundo Palácio do Planalto

ViaBolus 01, ViaBolus_01a e ViaBolus_01b (explora alguns problemas computacionais e recursos de computação gráfica de modo não usual transformando-os em aspectos poéticos e estéticos da obra).



Figura 29 - ViaBolus



Figura 30 - ViaBolus, Instalação com espelhos e tela de toque, exposição Cinético Digital, Instituto Cultural Itau, 2005



Figura 31 – ViaBolus: Com teclado e mouse no IdA-UnB e com tapete de interação em Diamantina, 2006

Festival de Inverno de Diamantina, 2006

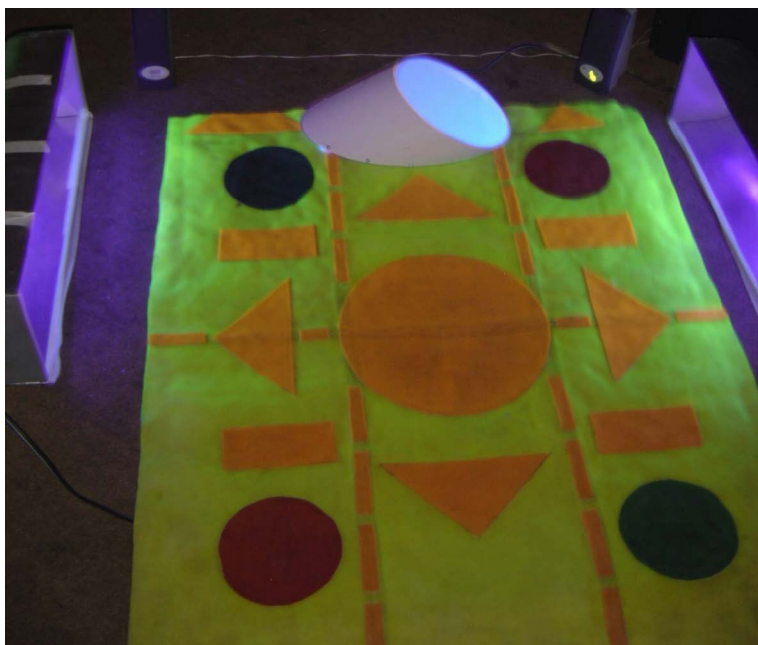
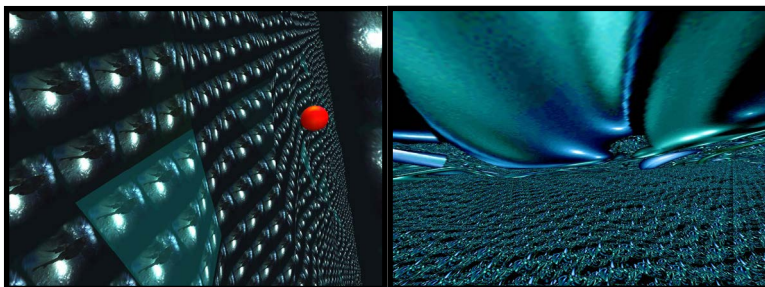


Figura 32 - com tapete de interação em Diamantina

Karuanas (cenários interativos para dança com Andréa Fraga, Marinês Calori e direção de Patrícia Noronha). Os registros em vídeo desse espetáculo ficaram muito escuros.



Figuras 33, 34 e 35 - Karuanas, SESC Anchieta, São Paulo, 2006

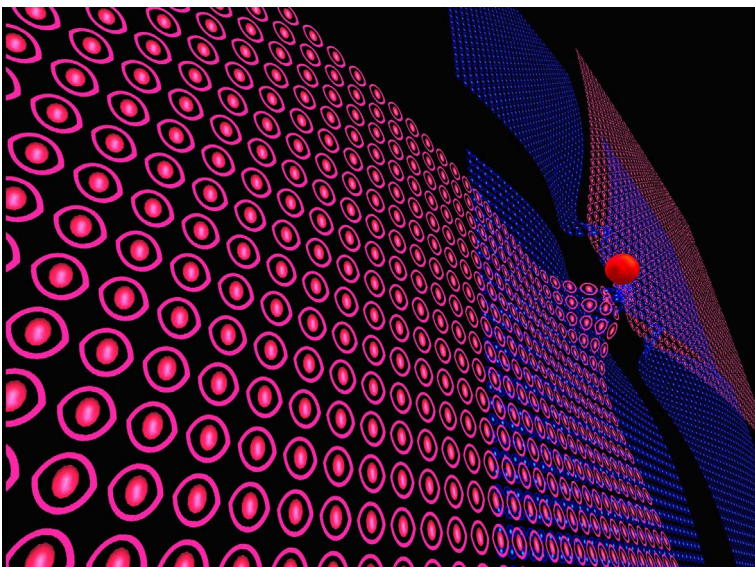


Figura 36 - Karuanas, SESC Anchieta, São Paulo, 2006

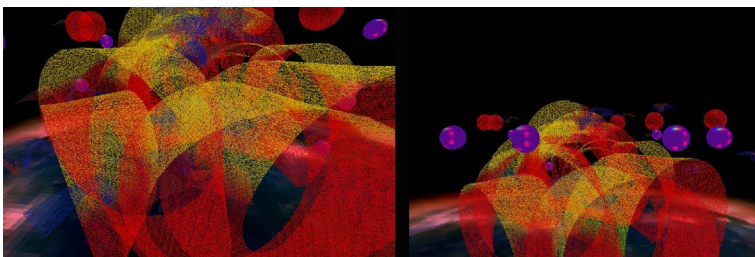


Figura 37 - Fluxions (com implementação poética de processos autônomos de vida e inteligência artificiais)

Fluxions, Nasa Ames Research Center, USA 2007 e UFSM 2008



Figura 38 - Fluxions: UFSM 2008

Fragmentos (implementação poética de processos autônomos de vida, inteligência artificiais com ilusão de Pulfrich para obtenção de estereoscopia)

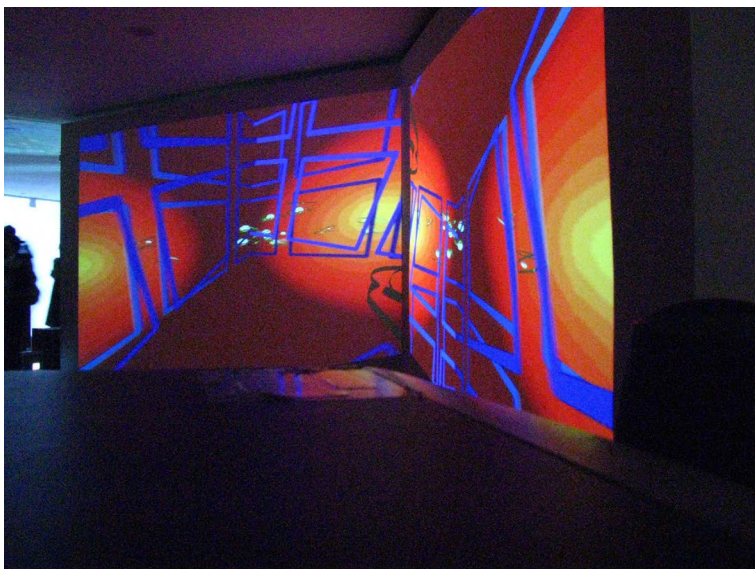


Figura 39 - Fragmentos: Museu da República Brasília, 2008

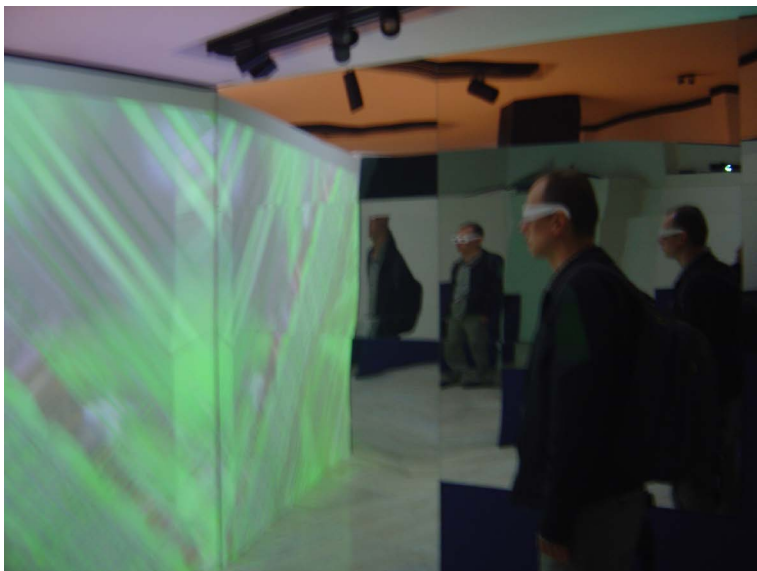


Figura 40 - Fragmentos: MAM, México, abril 2007



Figura 41 - Fragmentos: Museu de Arte Contemporânea, Santiago, Chile, 2008

Transformations (performance com Tanya Dhamis utilizando WeeMote transformado para interação na CAVE da Universidade de Calgary, Canadá).



Figura 42 – Transformations: Performance na CAVE da Universidade de Calgary, Canadá, 2011

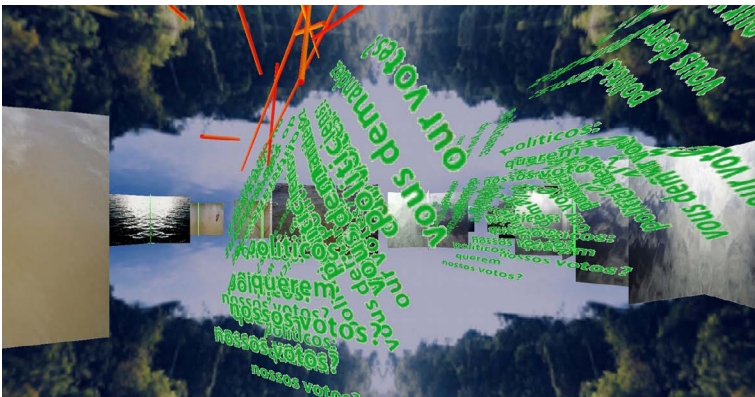


Figura 43 - S.O.S e S.O.S_Σ, 2012 (com ilusão de Pulfrich, Rio+20 e EmMeio#4, Museu da República)

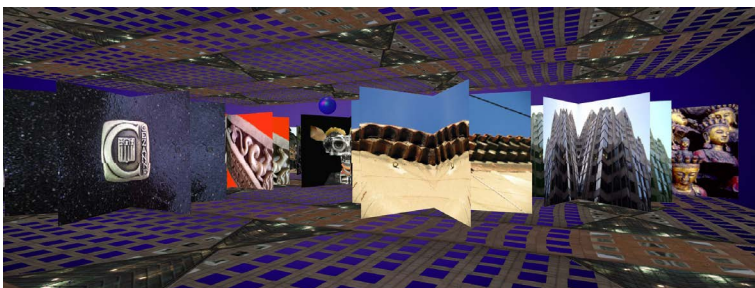
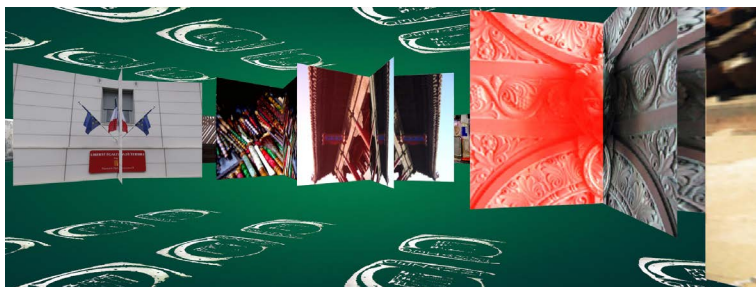
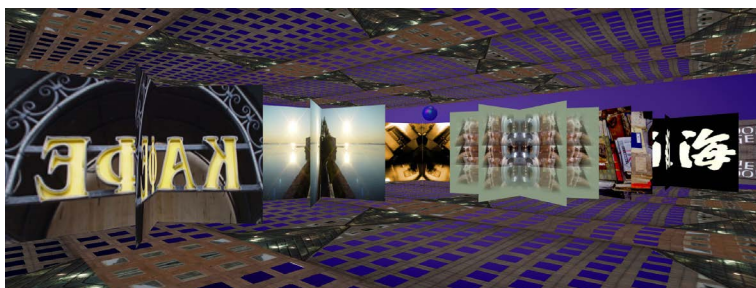
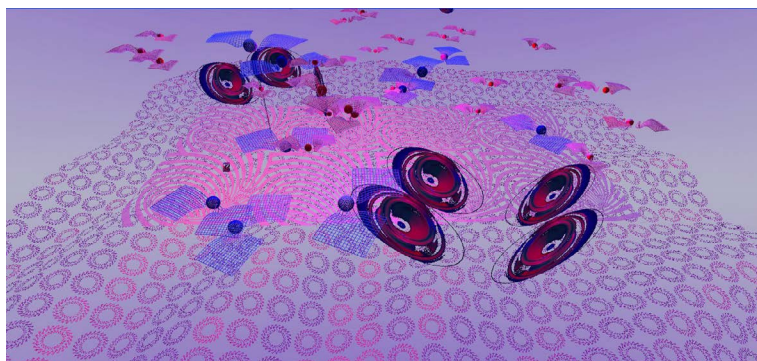
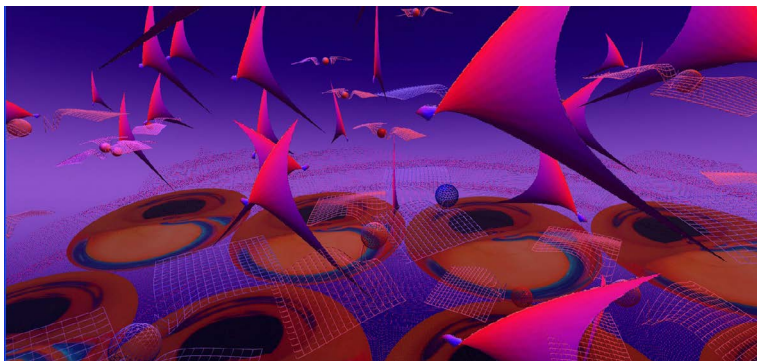


Figura 44 - Wanderings.Perambulacoes: (CAC.3, Paris, 2012, UFSM, 2013, Em-Meio#5, Brasília, 2013, Espaço Lilo, SP, 2015)

Wanderings.Perambulações explora fragmentos de memórias através da inserção de fotos de viagens ao redor do mundo no ambiente de realidade virtual assim como sutis variações de posições das imagens para criar possibilidades de diferentes leituras de uma mesma foto a partir da posição do interator. Utiliza a ilusão de Pulfrich investigando a possibilidade de obtenção da estereoscopia coma variação das velocidades das câmeras Virtuais.



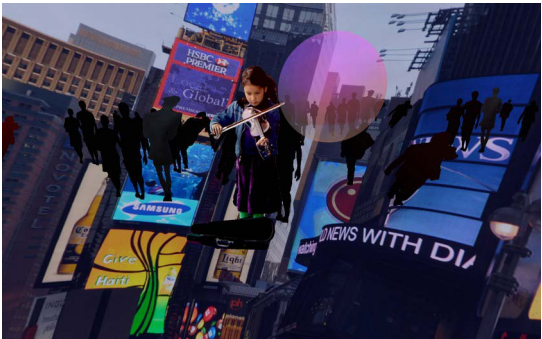
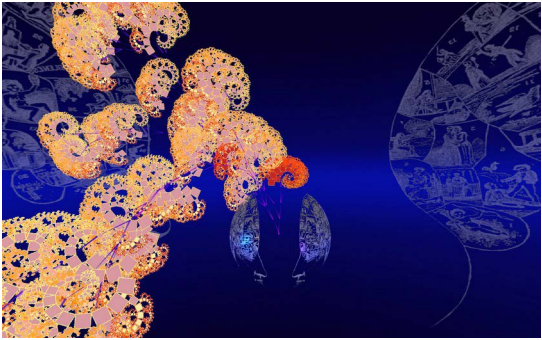
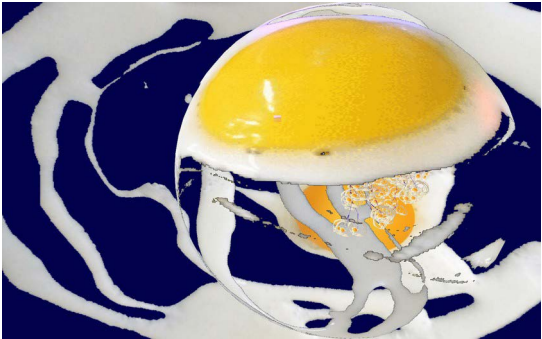
Figuras 45, 46 e 47 - Vistas panorâmicas dos 4 domínios virtuais de Wanderings. Perambulacoes. Fotos escolhidas e preparadas propiciam leituras diversas das imagens em função dos diferentes pontos de vista dos percursos dos interatores dentro dos domínios virtuais.

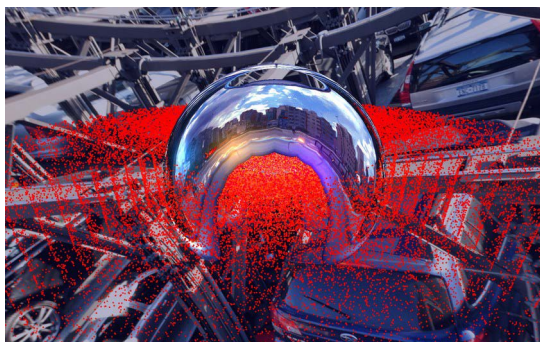
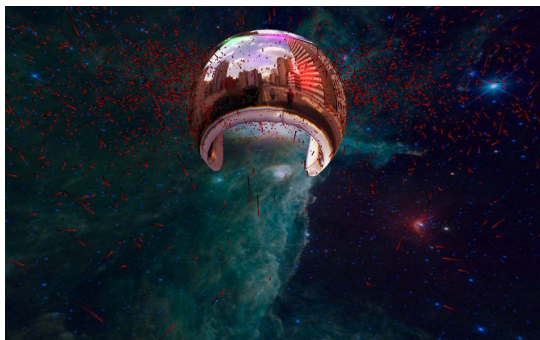


Figuras 48 e 49 – *VariaçõesNumericas*³: usa Interface Cérebro-Computador – BCI, para captar as emoções dos interatores para com elas afetar alguns processos relacionados com os comportamentos endógenos de agentes autônomos

3 Ficha técnica:

Produção, concepção e implementação: Tania Fraga
 Programação Computacional: Pedro Garcia e Tania Fraga
 Engenharia de software: Mauro Pichiliani
 Projeto gráfico, expográfico e interativo: Tania Fraga
 Fotografias: Tania Fraga





Figuras 50, 51, 52, 53, 54, 54 e 56 - Variações Numericas



Figura 57 – JardimDeEpicuro⁴ (exoendogenias, Hiperorgânicos 2013, UFRJ, Paço das Artes 2014, UFSM, 2016) usa Interface Cérebro-Computador – BCI, para captar processos emocionais humanos que vão afetar o crescimento de plantas virtuais e os comportamentos de agentes autônomos dentro dos domínios (processos endógenos)

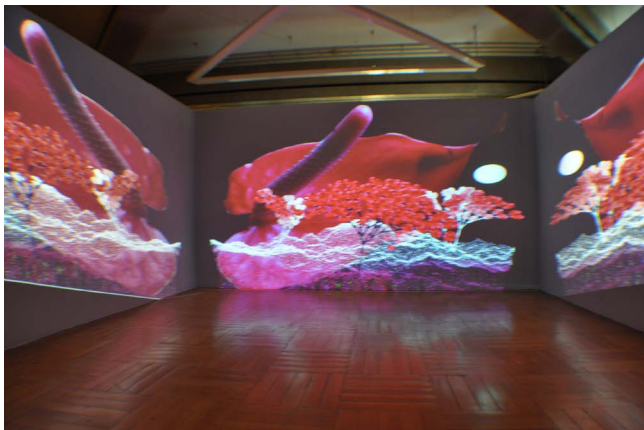


Figura 58 - JardimDeEpicuro: Instalação no Paço das Artes, 2014

4 Ficha técnica:

Produção, concepção e implementação: Tania Fraga
 Programação Computacional: Pedro Garcia e Tania Fraga
 Engenharia de software: Mauro Pichiliani
 Projeto gráfico, expográfico e interativo: Tania Fraga
 Fotografias: Tania Fraga

PontosEmVariação: Obra inédita a ser exposta em múltiplas telas de projeções, irregulares, dispostas de modo a romper a tradicional quadratura das projeções.

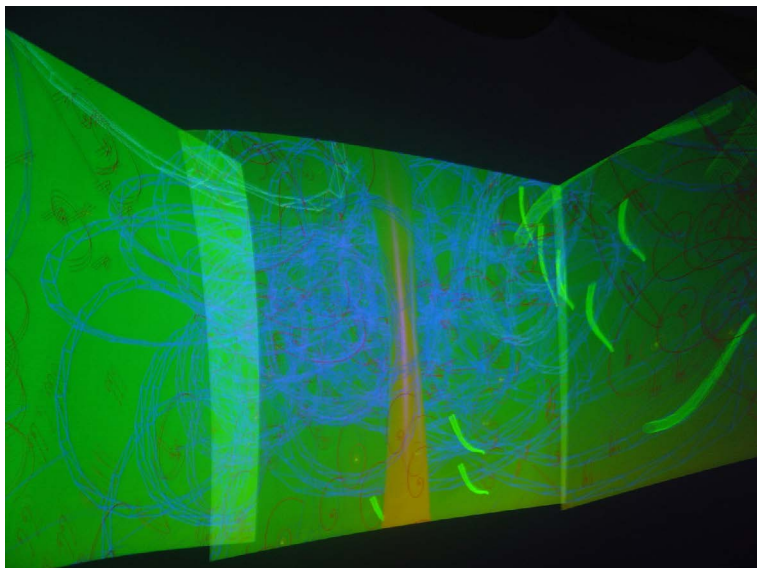


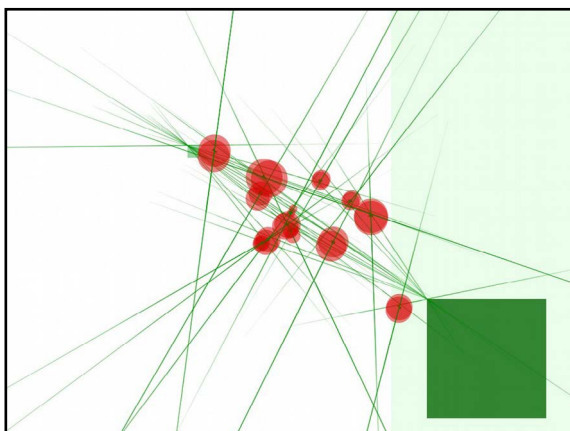
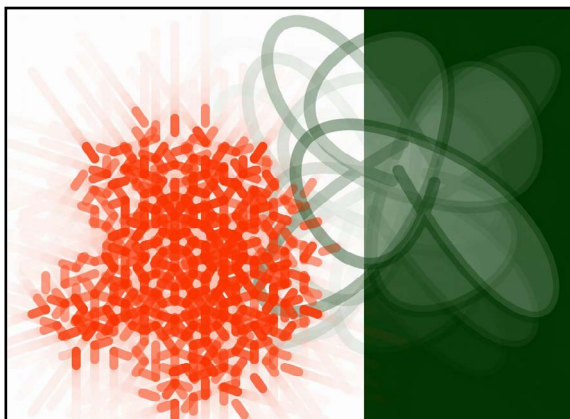
Figura 59 - Criada no workshop de processo Quimeras Midiáticas do Festival 1 Contato, UFSC, São Carlos, SP, 2007

MindFluctuations⁵: espetáculo de dança com interface neural realizado em Washington, DC, com o Grupo Maida Withers Dance Construction Company. Possui registros em foto e vídeo, no acervo de Maida Withers, e na Internet (Vimeo e YouTube).

5 Concepção:
Maida Withers e Tania Fraga
Maida Withers Dance Construction Company
Fotógrafo: Shaun Schroth
Músicos: John Driscoll e Steve Hilmy
Light design: Izzy Einsidler
Escultor: David Page
Gerente de cena: Tarythe Albrecht
Agradecimentos:
The George Washington University
Instituto de Matemática e Arte de São Paulo



Figura 60 - Maida Withers (foto de Shain Schaum)



Figuras 61 e 62 - Poéticas físicas: CaosOrdem, Poética Atração Mútua, De Volta ao Mínimo e DançaMaluca

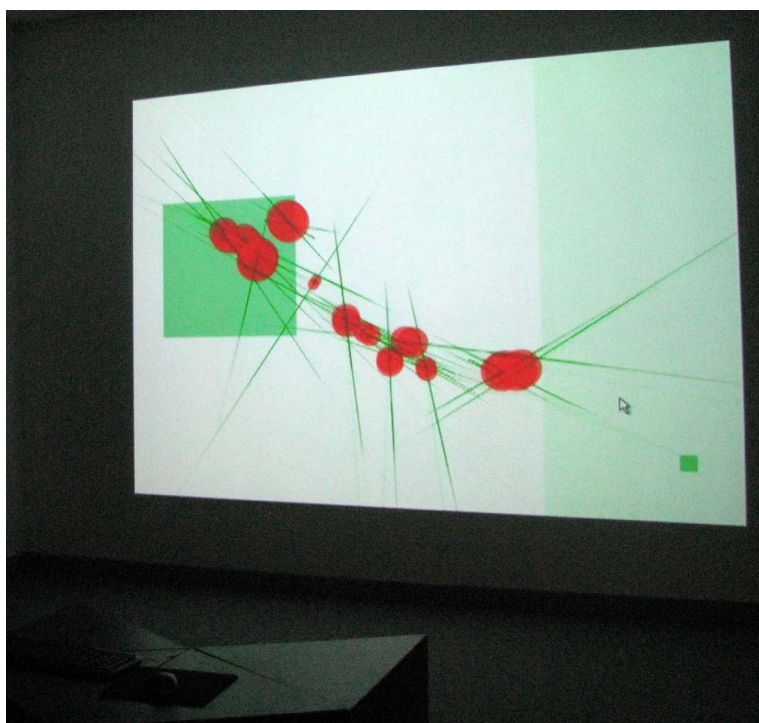
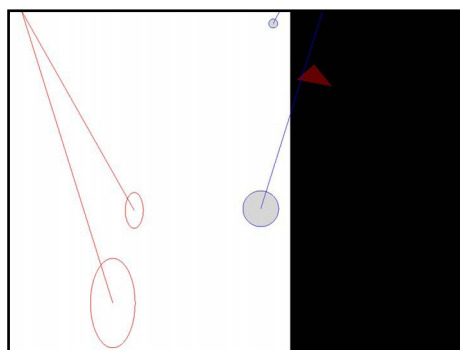
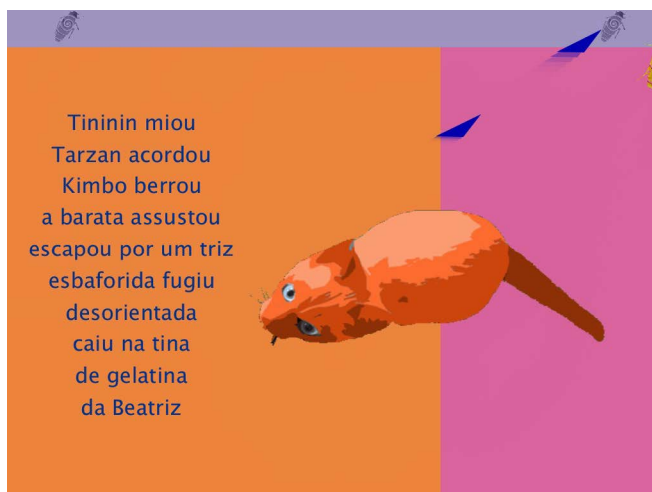


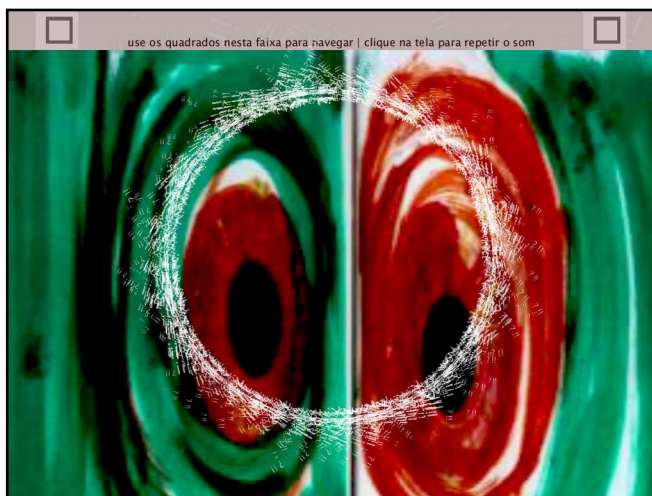
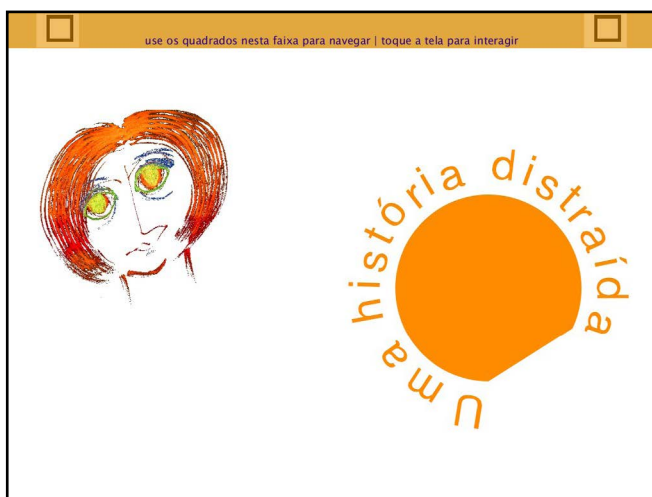
Figura 63 e 64 - Exposição Gamerz5, Fundação Vasarely, Aix-en-Provence, França, 2009



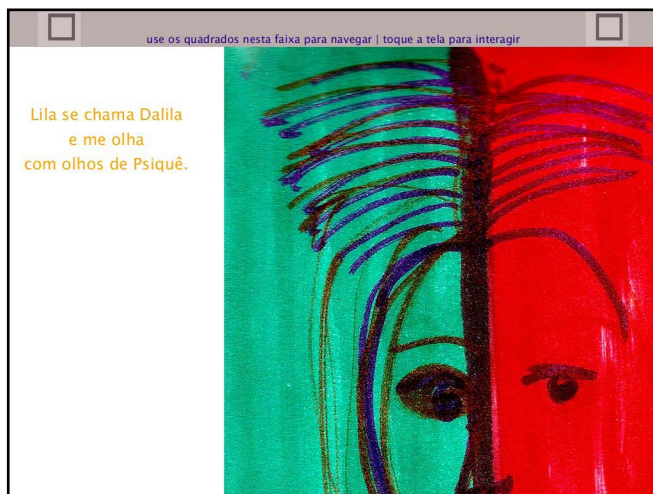
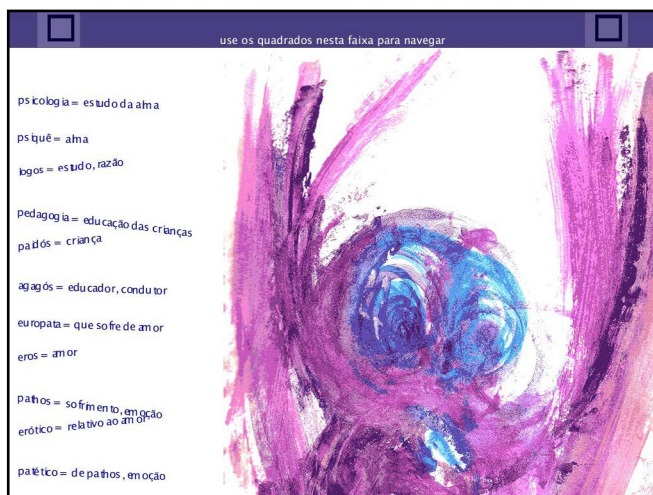
Figuras 65 e 66 - Páginas dinâmicas e interativas do Game-livro BarataNaLata: Exposição EmMeio#2, Museu Nacional da República, Brasília, 2010 Páginas interativas e dinâmicas do Game-livro BarataNaLata, Exposição VisualMusic, CCBB, Brasília.



Figuras 67 e 68 - Páginas interativas e dinâmicas do Game-livro Histórias Distraídas (com textos da escritora Cida Chaves), Exposição EmMeio#8, Museu da República, Brasília



Figuras 69 e 70 - Páginas interativas e dinâmicas do Game-livro Histórias Distraídas (com textos da escritora Cida Chaves), Exposição EmMeio#8, Museu da República, Brasília



Figuras 71 e 72 - Páginas interativas e dinâmicas do Game-livro Histórias Distraídas (com textos da escritora Cida Chaves), Exposição EmMeio#8, Museu da República, Brasília

CONCLUSÃO

Neste artigo foram apresentadas as estratégias para preservação da produção do acervo pessoal da autora ao longo dos últimos 28 anos. Muita coisa se perdeu nesse percurso, mas o que foi possível arquivar, guardar e registrar em fotos e vídeo tem sido realizado. Nesse processo, muito da documentação e registro da produção do grupo ligado à Universidade de Brasília também foi devidamente guardado e registrado. As estratégias para arquivamento dos materiais para obras que integram *hardware* e *software* e para obras mistas serão abordadas em artigo futuro. Foi realizada uma reflexão sobre os projetos (expografia) e a montagem das exposições de arte computacional *Maior ou Igual a 4D* e *EmMeio*, realizadas até 2012 (FRAGOSO; FRAGA, 2012). Atualmente, está em andamento uma outra reflexão sobre a continuação do processo organizacional para essas exposições denominadas *EmMeio* (de 2012 a 2016) e para a exposição do Congresso de Arte Computacional, CAC.4, realizada na Escola de Belas artes da UFRJ em 2014. Todas essas exposições vêm sendo organizadas por Malu Fragoso, Suzete Venturelli e a autora. Para elas, foram desenvolvidos modos específicos de organização, os quais têm viabilizado sua montagem e produção e precisam ser devidamente relatados (FRAGA; FRAGOSO, 2016).

REFERÊNCIAS

- FRAGA, Tania. Virtualidade e realidade. In: DOMINGUES, D. (Ed.). *Criação e poéticas digitais*, (2). Caxias do Sul: EDUCS, 2005. pp. 137-147.
- FRAGA, Tania. Exoendogenias. In: Maria Cristina C. Costa, (Org.). *A pesquisa na Escola de Comunicações e Artes da USP*. São Paulo: ECA, 2012. pp. 46-66.
- FRAGA, Tania. Caracolomobile: affect in computer systems. In: *AI & Society Journal: A Faustian exchange*, London, n. 28, pp.167-176, 2013.

- FRAGA, Tania. Numeric Variations: exoendogenous Computer Art exploring neural connections. In: NOBREGA, G.; ZREIK, K.; FRAGOSO, M. L.; FRAGA, T.. *Computer Art and Design for all*. Rio de Janeiro: PPGAV, 2014. pp.147-158.
- FRAGA, Tania. 2014a. *Jardim de Epicuro*. [vídeo online]. Disponível em: <<http://youtu.be/2v2L86J1JtA>>. Acesso em: 04 mar. 2015.
- FRAGA, Tania. 2014b. *NumericVariations*. [vídeo online]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hf9nCtBLJ7k>>. Acesso em: 04 mar. 2015.
- FRAGA, Tania. 2014c. *NumericVariations*. [vídeo online]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u0Z9IjR_VuU>. Acesso em: 04 mar. 2015.
- FRAGA, Tania. 2015a. *MindFluctuations*. [vídeo online]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WOS6yvKz068&feature=youtu.be>> e <<https://vimeo.com/121074310>>. Acesso em: 04 mar. 2015.
- FRAGA, Tania. 2016. [sites pessoais]. <<http://taniafraga.art.br>>, <<http://taniafraga.wordpress.com>>, <<https://vimeo.com/taniafraga>>, <<https://www.youtube.com/user/taniafraga1>>.
- FRAGA, Tania. 2015b. *MindFluctuations*. [vídeo online]. Disponível em: <<https://vimeo.com/124881728>> e <<https://vimeo.com/126002412>>. Acesso em: 01 maio 2015.
- FRAGA, Tania. 2015c. *Perambulações em Arte Computacional*. [site online]. Disponível em: <<http://taniafraga.art.br>>. Acesso em: 04 mar. 2015.
- FRAGA, Tania. Technoetic syncretic environments. In *Technoetic Journal*. Exeter: Intellect Books, 2015d. [em processo de impressão].
- FRAGA, Tania. *Por trás da cena*. Bogotá: Universidade Javeriana, 2015e. [em processo de impressão].
- FRAGOSO, M. L.; FRAGA, T.. 2012. 21st Century Brazilian (Computer Art). [vídeo online]. Disponível em: <<https://www>>.

[youtube.com/watch?v=nVjmgROEp5A](https://www.youtube.com/watch?v=nVjmgROEp5A)>. Acesso em: 28 maio 2015.

FRAGOSO, M. L.; FRAGA, T. 21st Brazilian (Experimental) Computer Art. In *CAC.3 proceedings*, Europia, Paris, 2012.

FRAGA, T.; FRAGOSO, M. L. 21st Century Brazilian (Experimental) Computer Art, Part 2. 2016. [Ainda não publicado].

FRAGA, T.; LOURO, D.; PICHILIANI, M., 2013. Experimental art with Brain Controlled Interface. In: *Human Computer Interfaces Proceedings*. Las Vegas: HCI, 2013.

HIRATA, C. M.; PICHILIANI, M. C.; FRAGA, T., 2012. Exploring a Brain Controlled Interface for Emotional Awareness. In: *Proceedings of SBC*. São Paulo: SBSC, 2012.



A preservação digital da poesia: uma análise do Arquivo Digital da PO.EX¹

Pablo Gobira,

Fernanda Corrêa

INTRODUÇÃO

O Laboratório de Poéticas Fronteiriças (Lab|Front), grupo (CNPq) que tem como foco a pesquisa, o desenvolvimento e a inovação em poéticas diversas que se relacionam com arte, ciência e tecnologia, tem provocado reflexões acerca da preservação digital que, neste capítulo, são estendidas para a poesia. Como resultado das problematizações abordadas no Lab|Front (por exemplo: GOBIRA, 2016; GOBIRA, CORRÊA, 2016), temos como propósito analisar aqui a preservação digital da poesia. A presença intensificada das tecnologias digitais no nosso cotidiano tem transformado os instrumentos de trabalhos em diversos campos (indústria, comércio, ensino etc.). As tecnologias digitais acabam também por assegurar suas relações com as artes.

A noção de preservação digital, apesar de já ser compreendida em vários campos, é comumente referida a dados e informações que são reunidos como documentos por serem considerados relevantes histórica ou culturalmente, sustentando a configuração de patrimônio(s) acervístico(s). Em nosso trabalho, extrapolaremos a reflexão sobre a dimensão da preservação documental/informacional.

1 Este trabalho é resultado de pesquisa desenvolvida no Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>) e deriva de projetos financiados pelo CNPq, FAPEMIG e PROPPG/UEMG, aos quais agradecemos o apoio.

É importante também salientar que aqui não estamos enfocando especificamente a poesia contemporânea costumeiramente conhecida como poesia eletrônica ou digital. Ainda, por chegarmos a tratar dela por termos sua presença estratégica em nosso objeto aqui em vista, é importante dizer como a reconhecemos. Consideramos poesia digital aquela que é composta através do uso de ferramentas, métodos ou modelos surgidos após o advento das tecnologias digitais. Diferente da poesia feita no meio digital, ou seja, aquela que permanece verbal/visual/sonora e não precisaria necessariamente da tecnologia para ser feita, a poesia digital se encontra submetida aos avanços tecnológicos digitais que possibilitam a sistematização de linguagens (verbais e não verbais) em uma mesma obra. Porém, mais uma vez, neste trabalho não trataremos da poesia digital como foco principal, mas da poesia disponível em meio digital por meio de processos de arquivamento como ação preservacionista.

Discutiremos a seguir o que se preserva no repositório online português PO.EX (vinculado à Universidade Fernando Pessoa, em Portugal, e coordenado pelo professor, pesquisador e poeta Rui Torres)². Nós iremos nos referir aqui ao Arquivo Digital da PO.EX por vezes como plataforma e em outras como repositório. Em ambos os casos com o significado de instrumento online que aglutina e permite o acesso à memória da poesia experimental portuguesa. Porém, é importante salientar que o *website* se apresenta como “Arquivo Digital da PO.EX”.

Realizaremos uma breve análise sobre a coleção deste acervo que se constituiu a partir da poesia experimental a fim de compararmos com a atual forma de conservação da poesia digital. Com isso, buscamos compreender se o que tem sido preservado seriam apenas dados, informação (compondo um processo de documentação) ou a obra em si. Além disso, refletiremos sobre as formas usuais de preservação, sua eficácia e suas consequências para o campo.

2 Ver: <https://po-ex.net/>

A disposição dos materiais recolhidos para a constituição do arquivo foi realizada através dos caminhos: autores, gêneros, taxonomia e exposições. Escolhemos desenvolver a nossa análise a partir da taxonomia presente na plataforma PO.EX que aponta duas vertentes: materialidades³ e transtextualidades⁴. A primeira é subdividida em registros de práticas artísticas como as performances, as obras bidimensionais, tridimensionais, fonográficas, videográficas e digitais. A vertente denominada transtextualidades tem na sua ramificação as metatextualidades autógrafas e alógrafas, as paratextualidades e as hipertextualidades.

Para alcançar os nossos objetivos desenvolvemos o nosso capítulo apresentando primeiro alguns conceitos ligados à ideia de preservação digital. Em uma segunda seção apresentaremos a poesia experimental portuguesa e o Arquivo Digital da PO.EX. Depois, discutimos a preservação da poesia através da iniciativa desse repositório. Ao término do nosso trabalho apresentamos as nossas considerações finais a respeito do processo de preservação da poesia relacionando a nossa reflexão sobre a iniciativa do Arquivo Digital da PO.EX.

POESIA EXPERIMENTAL, ELETRÔNICA, DIGITAL

“Poesia experimental” foi uma expressão escolhida por artistas e poetas portugueses para designar as suas próprias produções que buscavam, através da experimentação, elaborar mecanismos que reunissem novas mídias, a imagem e o som, na prática da poesia. Essa expressão remonta a publicação de dois cadernos antológicos entre 1964 e 1966 denominados *Poesia Experimental* e organizados por António Aragão, Herberto Helder e Ernesto de Melo e Castro onde os artistas e poetas procuram divergir suas produções daquelas concretistas, visuais, espaciais ou cinéticas elaboradas em outros pa-

3 Ver: <https://po-ex.net/estrutura/taxonomia/>

4 Ver: <https://po-ex.net/estrutura/taxonomia/>

íses sem, entretanto, rejeitar as influências destas.

(...) uma das particularidades do experimentalismo português residia na vontade de associar a necessidade de renovação da comunicação literária, indo a contra-corrente dos padrões literários estabelecidos, à desmontagem do discurso do poder instituído. O facto de assumirem um posicionamento anti-lírico e anti-saudosista e de produzirem textos e objectos tão contrários às tendências aceites, contrariando os hábitos dominantes de aceitação e fruição do objecto artístico, demonstra como o experimentalismo pretendia insurgir-se contra o *status quo* sócio-cultural, e terá mesmo pretendido assumir-se como um acto de subversão política (TORRES, 2008, p 4-5).

O cenário político-ditatorial da segunda metade do século XX em Portugal que dispunha informações incompletas ou controladas vindas do exterior dificultava a legitimação do movimento que buscou se afirmar também a partir da elaboração de textos teóricos (MONTEIRO, 2008). A configuração poética assumida pela poesia experimental encontrada nos artefatos teóricos reunidos por Ana Hatherly e Ernesto Melo e Castro em *Po-Ex – textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa* (1981) vai além da tentativa de legitimação da prática e nos mostra a ideia de experimentação conciliada com uma postura científica e objetiva: experimentar e estudar o resultado deste ato.

Essas atitudes experimentais em torno da poesia também incorporam, sobretudo em tempos mais recentes, além da imagem e do som, a exploração do signo verbal no meio eletrônico-digital que é conhecida como *computer poetry*, ciberpoesia, infopoesia, *new media poetry*, *electronic poetry* (*e-poetry*) e poesia digital. O uso de linguagens de programação e *scripts*, sua capacidade processual e recursiva, a diluição da “linguagem natural” na linguagem “poesia artificial” e, posteriormente, na “poesia artificial cibernética” (BENSE, 1975) são características comuns encontradas nessa exploração eletrônico-digital da poesia que denominamos aqui como poesia digital. Porém, aqui, a relação entre poesia experimental e poesia digital se dá pela coordenação do projeto do Arquivo Di-

gital da PO.EX, no qual poetas pesquisadores, como Rui Torres, não apenas contribuem com a memória da poesia portuguesa, mas também a trabalha como matéria-prima de seu próprio processo poético. Dito isso, podemos considerar que a poesia digital aparece, no contexto português, como relacionado à poesia experimental portuguesa e, por isso, é um tanto quanto difícil desvencilhá-la das reflexões sobre o repositório.

Assim, a poesia digital é compreendida, neste artigo, a partir de um desenho da sua relação com a poesia experimental no Arquivo Digital da PO.EX, dentro de uma perspectiva da preservação digital da poesia, como será visto a seguir. Através deste desenho, discutimos sobre as fronteiras entre informação/dados e obra na poesia digital.

A PRESERVAÇÃO DIGITAL

A preservação digital tem como um de seus entendimentos, na ciência da informação, a preservação reunindo dados de documentos cultural e historicamente significativos. Quando os dados são o elemento exclusivo daquilo que se preserva da obra de arte (em uma iniciativa de preservação), o ato de documentar torna semelhante as noções de informação e dados como partes de um processo de documentação como se fosse uma ação homogênea.

O processo de preservação digital das artes em geral e da poesia em particular não ocorre de maneira homogênea tanto devido a sua multiplicidade dos “materiais” e desdobramentos poéticos quanto pelas características diversas de composição dessas obras. Desse modo, a preservação digital envolve investigação e seleção do que será preservado, digitalização (caso a obra não seja realizada originalmente em meio digital) e conservação (a partir da reunião das informações da composição da obra, e os registros da obra em uso/funcionamento/exposição). Entretanto, a conservação da obra de arte através da digitalização (da obra em si ou das informações sobre

ela) não deve ser vista necessariamente como o único recurso conveniente para a sua preservação. Isso porque quando consideramos a preservação da obra de arte e a poesia digitais apenas através da reunião da dimensão informativa de sua composição, a eficiência de sua preservação nem sempre é atingida do ponto de vista das dinâmicas das artes: voltar a expor/publicar; promover o acesso ao acervo, trazendo ao público a obra como foi realizada etc.

Em muitos casos, a poética da obra somente é preservada se é empreendida uma “preservação integral” (GOBIRA, 2016) que se fundamenta também em outras técnicas que vão além da reunião dos dados sobre e da obra. Porém, quando estamos falando de uma poesia digitalizada, a sua conservação como informação (imagem digitalizada, descrições dos processos de produção etc.) permitirá o acionamento de técnicas de posterior recriação quando se desejar novamente trazer a poesia e suas características poéticas ao público.

Percebemos que as técnicas de preservação digital voltadas para a poesia acabam sendo eficientes para serem utilizadas em recriações poéticas. Para preservar a arte digital de um modo geral sabemos que:

Em geral, é a documentação o primeiro e mais utilizado e diz respeito ao levantamento de informações sobre a obra, buscando preservá-la. O *refreshing* pode ocorrer: com a emulação, quando um aparato tecnológico simula o funcionamento daquele da obra de arte computacional que se quer preservar; com a migração, quando se reapresenta a obra com novos *softwares* e/ou *hardwares* para os quais se migrou aquele código/equipamento. (GOBIRA, 2015, s/p. Grifo nosso)

Há também um quarto método de preservação que é bastante utilizado e está ligado a uma tradição de recriação nos campos das artes, quando um poeta, artista ou grupo de artistas/poetas decidem desenvolver sua versão do poema ou obra de arte da qual não se tem preservado por nenhum outro meio. A recriação é bastante utilizada, inclusive, por artistas e poetas no diálogo com trabalhos poéticos desenvolvidos por seus precursores não apenas das artes e poesias

digitais, mas dos campos artísticos de um modo geral. É importante reforçar que a recriação é aqui entendida como ação técnica em busca da preservação da memória de um artista/poeta e/ou sua obra e realizar por um especialista ou equipe de especialistas interessados e responsáveis por essa preservação. A dimensão criativa aí constituída está a serviço de uma complementação da ação de um artista/poeta em obra de arte, cuja poética se deseja tornar acessível – mais uma vez de modo pleno – ao público.

Apenas como modo de avançar a nossa reflexão, podemos pensar que o artista/poeta, no contexto contemporâneo, nem sempre escolhe a efemeridade como parte de sua poética. No caso da arte/poesia digital a efemeridade, quando causada pela rápida transformação de *softwares* e *hardwares* em instrumentos obsoletos (GOBIRA, 2014), é um elemento intrusivo na composição de obras de arte feitas com hibridismo tecnológico. Portanto, a escolha por preservar apenas os dados/informações da obra deve ser feita com cuidado, pois pode nos levar a considerar que a sua composição, derivada de *hardwares* e de *softwares*, não mereça ser preservada. O conservador de um arquivo/repositório/acervo/coleção deve sempre cogitar a preservação integral, especialmente quando a fruição da poética assim o requerer, sendo que contornar a salvaguarda da integridade pode acarretar prejuízos futuros ao acesso do público e dos pesquisadores ao trabalho poético.

Em uma preservação integral das obras poéticas, a coexistência entre *hardwares* e *softwares* obsoletos e suas atualizações deve ser pretendida para que não haja supressão do aspecto industrial que a obra carrega em si (GOBIRA, 2016). Através dos processos de preservação podemos vislumbrar mais claramente os elementos de uma materialização da obra (como aparecimento, como ação de se materializar), bem como uma materialidade no sentido do que é (ou foi) tangível.

Ainda assim, a ação de preservação através dos bancos de dados (lembramos que também podemos considerar o Arquivo Digi-

tal da PO.EX um banco de dados) é a iniciativa primordial para se conservar uma memória que tem documentos tradicionais como textos (manuscritos, datiloscritos, digitoscritos etc.), imagens (fotografias, fotocópias, impressões diversas etc.), som e imagem em movimento (gravações sonoras e audiovisuais, filmes diversos etc.). Aqui, no nosso caso, estamos falando de um banco de dados formado na digitalização desses documentos acima apontados, sendo também um espaço de exposição/acesso destes.

A criação e manutenção de arquivos é uma iniciativa estimulada internacionalmente, inclusive pela Declaração Universal sobre os Arquivos, aprovada em assembleia do Conselho Internacional de Arquivos (em 17 de setembro de 2010) na 42ª CITRA, em Oslo/Noruega, e na 36ª sessão da Conferência Geral da UNESCO (INTERNATIONAL COUNCIL ON ARCHIVES, 2011). As particularidades dos arquivos artísticos – sejam de poesia, poesia digital, artes em geral ou o que aqui chamamos de artes digitais – deve ser observada. Neste capítulo, até aqui, tivemos como desejo diferenciar a poesia experimental portuguesa da poesia digital, ainda que poetas contemporâneos que produzem poesia digital tenham se amparado na poesia experimental e, como veremos, estejam até mesmo arquivados juntamente aos poetas experimentais da fase histórica no Arquivo Digital da PO.EX.

PO.EX.NET: ARQUIVO DIGITAL DA LITERATURA EXPERIMENTAL PORTUGUESA

O nome do repositório PO.EX provém da abreviação de “poesia experimental” e remete: à exposição *Po.Ex/80* na Galeria de Arte Moderna em Lisboa em 1980 dirigida por João Vieira; e à antologia *PO.EX: Textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa* organizada por Ernesto de Melo e Castro e Ana Hatherly, em 1981. O portal da PO.EX é parte de um projeto que visa “recolher, classificar, digitalizar e reproduzir em formatos digitais a produção

da poesia concreta e visual portuguesa associada ao movimento da Poesia Experimental dos anos 60” (TORRES, 2008, p. 1). Outra parte do projeto consiste em expandir sua investigação para a cadeia de produção que se formou nos anos de 1960 até o final da década de 1980 em torno do movimento da poesia experimental como a poesia visual, a sonora, a videopoesia, a ficção experimental e a literatura cibernética, oferecendo na primeira versão de sua base de dados biografias dos autores, artigos científicos e textos teóricos sobre o movimento. O arquivo PO.EX dedica-se às décadas de 1990, 2000 e 2010 para consolidar o desenvolvimento do projeto.

A plataforma é organizada nas categorias: “Notícias”, “O Projeto”, “Autores”, “Gêneros”, “Taxonomia” e “Exposições”, e pode ser visualizada em português ou inglês. “Exposições” é uma categoria que tem a função apenas de difundir as atividades que se relacionam com a poesia experimental portuguesa, como exposições, mostras e ciclos, e não traz em si os *links* para a identificação de atividades realizadas durante as décadas de 1960, 1970 e 1980.

A categoria “Gênero” traz as subdivisões “Antecedentes” (os precursores da poesia experimental, desde textos visuais dos séculos XVII e XVIII a textos do Futurismo e Dada conduzidos para a visualidade), “Eletrografia e *copy art*” (textos teóricos e obras que se baseiam em processos de impressão eletrônica), “Ficção experimental” (ensaios e artigos sobre formas de narrativas com estruturação não linear em que são articulados escrita, som e imagens), “Performance” (artigos, textos e obras com o formato de poesia que é alcançado a partir de ações multidisciplinares ao vivo, também conhecido como Perfopoesia, Poesia-performance, Performance poética e Ação poética), “Poesia concreta” (artigos, teses, ensaios, exposições e obras que utilizam a forma de poesia baseada na espacialização e organização dos significantes que enfatizam as correspondências e as relações entre escrita, som, imagem e sentido), “Poesia digital” (catálogos de exposição, artigos, entrevistas e obras construídas a

partir de algoritmos de base combinatória, aleatória, multimodal ou interativa, denominada também pelo arquivo PO.EX de Poesia cibernética, Poesia eletrônica ou Ciberliteratura), “Poesia espacial” (textos, artigos e obras que utilizam signos visuais, sonoros, verbais, cinéticos, performativos de forma tridimensional, objetual e midiática), “Poesia sonora” (entrevistas, artigos, conferências e obras que valorizam os aspectos fonéticos da linguagem e os processos vocais de emissão de som registrados em áudio ou através da representação visual da partitura, compreendida também pelos organizadores do arquivo como “Poesia fonética”), “Poesia visual” (artigos, textos, teses e obras que evidenciam a articulação da palavra com elementos visuais e plásticos), “Videopoesia” (artigos, resenhas e obras que sublimam a exploração das possibilidades gramaticais e comunicativas integradas ao som e à inter-relação espaço/tempo), e “PO.EX” (exposições, teses, dissertações, textos, ensaios, catálogos de exposição e carta sobre a poesia visual, sonora e concreta dos anos 1960 a 1980).

Como se pode ver na seção de “Gêneros” o Arquivo Digital não conserva apenas a poesia digital ou mesmo apenas a poesia experimental, sendo elas apenas duas das onze categorias exibidas na plataforma. Nessa seção também vemos que há a categoria (ou “gêneros” como se prefere na arquitetura da informação do *website*) “PO.EX” que traz uma diversidade de documentos e não exatamente uma categoria específica deles. Podemos dizer que a separação dos “gêneros” poéticos no Arquivo Digital da PO.EX não significa que estão completamente separados. A dificuldade em se diferenciar as poesias produzidas no contexto pós-experimentação (seja em Portugal e em outros países) é uma realidade com a qual os esforços de preservação digital têm enfrentado. Caso fosse possível fazer um recorte estrito, seco, diríamos que estamos, neste trabalho, pensando apenas a partir da poesia experimental, algo que estamos sinalizando desde o início.

A categoria “Taxonomia”, por sua vez, organiza o *corpus* se-

lecionado pelo Arquivo PO.EX a partir de duas esferas: materialidades e transtextualidades. Em “Materialidades”, o arquivo traz as obras, documentos e registros (fonográficos, fotográficos) relacionados a elas em subdivisões que destacam os suportes das mesmas, são elas: “Performativas”, “Planográficas”, “Digitais”, “Tridimensionais”, “Fonográficas” e “Videográficas”. Em “Transtextualidades”, a ênfase ocorre nas relações entre as linguagens envolvidas e foram elaborados quatro segmentos para representá-las: “Metatextualidades Autógrafas” (com textos escritos pelos autores que compõem o *corpus* do arquivo acerca de seus próprios trabalhos e de outros que estão incluídos na plataforma), “Metatextualidades Alógrafas” (traz escritos sobre as obras e as práticas artísticas realizados por outros autores), “Paratextualidades” (apresenta capas de publicações, cartazes e catálogos de exposições) e “Hipertextualidades” (inclui citações, paródias, pastiches, e todos os textos que aludem a outros textos de forma evidente).⁵

A categoria “Autores” é subdividida em “Autores PO.EX”, “Autores Po-ex.net” e “Outros Autores”. Em “Autores PO.EX” estão aqueles que participaram das publicações coletivas da poesia experimental na década de 1960 e que integraram o primeiro núcleo de sistematização do projeto. Na subdivisão “Autores Po-ex.net” são encontrados os autores de poesia experimental que foram convidados para fazer parte do Arquivo. Em “Outros Autores”, estão todos aqueles que foram citados em textos publicados na plataforma e aqueles que escreveram acerca da poesia experimental portuguesa para a composição do arquivo.

Ainda que Manuel Portela, em seu texto “Topologia digital da página impressa no ‘Arquivo Digital da PO.EX’” (2016), tenha apontado que o repositório realiza um processo de “remediação”, aqui consideraremos o trabalho empreendido no Arquivo Digital como uma ação preservacionista da poesia experimental portuguesa

5 Ver: <https://po-ex.net/estrutura/taxonomia/>

com uso das tecnologias digitais. Na ocasião o autor afirmou:

As estratégias de remediação usadas no Arquivo Digital da PO.EX não se limitam a uma emulação fac-similada dos documentos originais. Estas estratégias incluem formas de recodificação que reinscrevem os originais na processabilidade algorítmica e metamedial das tecnologias computacionais atuais, fazendo pleno uso da geração textual automática e da edição multicamadas que permite combinar texto, som e animação. (PORTELA, 2016, p. 37)

Vemos o trabalho no Arquivo Digital da PO.EX não apenas como remediação, mas como um modo concreto de preservação: que tem a remediação como um dos seus pontos, justamente por que essa ação permite trazer as obras ao público de maneira mediada. Os usos tecnológicos apontados no trecho acima mostra que se faz ali um uso dos modos de composição do que chamamos “poesia digital” para realizar um processo de conservação da memória da poesia experimental portuguesa. Acreditamos que fica mais claro esse nosso modo de analisar o processo de preservação ao trazer à baila alguns casos a seguir.

A inscrição de Ana Hatherly, por exemplo, apresenta uma curta biografia e uma listagem das suas obras publicadas seguidas das últimas postagens sobre a poeta. A data mais recente com publicação sobre Ana Hatherly é 2017 e traz a tradução de uma entrevista da poeta realizada em 2004. Em outras postagens vemos também traduções de ensaios escritos por ela para o inglês. Temos igualmente algumas obras impressas com ligações que mostram algumas descrições básicas, imagem da capa e os dados da edição mantida pela Biblioteca Nacional de Portugal. O repositório armazena, ainda, as informações e o trailer de um documentário sobre a artista realizado em 2002. Além disso, Ana Hatherly permitiu ao PO.EX a disponibilização no *website* de alguns de seus textos teóricos como, por exemplo, “Experimentalismo, barroco e neobarroco” (1991), “Uma experiência programática da poesia” (1980). “Labirintos portugueses dos séculos XVII e XVIII” (1995) e “A nova presença do passado

no presente: uma releitura crítica da tradição” (1995). Há também na plataforma a reprodução de algumas obras da produção visual da autora como a série de colagens com desenho denominada *O corpo como suporte* (1988) e alguns textos visuais de *A reinvenção da leitura* (1975) devidamente autorizados.

Através da etiqueta de Ana Hatherly, o repositório da PO.EX não somente remonta a sua trajetória, mas os caminhos da visualidade que a poesia tem seguido através da crítica, teorização e estudos realizados pela autora. A sua produção artística é documentada por intermédio de algumas imagens cujo direito de uso foi concedido ao sítio, como acontece com *O escritor* (1975).⁶

A exploração visual da palavra feita por Ana Hatherly inclui seus trabalhos na subdivisão denominada “planográfica” que traz obras bidimensionais apresentadas em superfícies planas que utilizam técnicas tais como caligrafias, colagens, desenhos, pinturas, impressões, datilografias, gravuras, impressões digitais, serigrafias, *stencils* e tipografias.

Além da exploração semântica, morfológica e espacial da palavra, a poesia experimental traz ainda algumas técnicas que utilizam recursos sonoros e novos materiais na criação da obra, como acontece com a autora Salette Tavares. A etiqueta destinada à artista traz algumas de suas publicações com a imagem da capa e as informações básicas, como em *Obra poética: 1957-1971* (1992). Os catálogos de algumas exposições das quais a artista participou são mantidos pelo repositório como ocorre com *Brincar* (1979). Alguns dos objetos que se encontram nos catálogos e foram criados entre 1959 e 1979 possuem registros fotográficos armazenados no repositório.⁷

Há também um *link*⁸ com registros de um *happening* com a

6 Ver: <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/planograficas/ana-hatherly-o-escritor/>

7 Ver: <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/tridimensionais/salette-tavares-objectos-brincar/>

8 Disponível em: <<https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/performativas/>

participação da artista denominado *Concerto e Audição Pictórica* (1965). Esta ligação traz a imagem e a transcrição do evento, um filme de 1977 realizado por Ana Hatherly sobre ele, imagens de um manuscrito de *Ária à crítica*, de Salette Tavares, e sua transcrição, além de textos da recepção crítica do *happening*. Os registros desse *happening* são prioritariamente feitos de imagens e textos que documentam o evento. Não foram disponibilizados, por exemplo, gravações em áudio que poderiam ter sido realizadas durante o acontecimento. Ademais, não foram disponibilizados, até o presente momento, gravações em áudio que seriam obras do movimento experimental.

Há na plataforma alguns vídeos feitos por E. M. de Melo e Castro que remontam ao movimento nas décadas de 1950, 1960 e 1970, como *Lírica do objeto* (1958) e *Círculos* (1967), na categoria denominada “materialidades videográficas”. Não encontramos, entretanto, a produção videográfica de outro artista do movimento experimental ali no repositório.

Sabe-se que o surgimento do repositório PO.EX se deu a partir do desenvolvimento de dois projetos que tratam da recolha, seleção, digitalização e disseminação da poesia experimental: o *CD-Rom da PO.EX (Poesia experimental portuguesa, Cadernos e Catálogos)* e o *PO.EX'70-'80 – Arquivo digital da Literatura Experimental*. Observamos que, em termos de poesia experimental, textos teóricos e imagens são preferencialmente preservados uma vez que a diversidade de autores expostos pelo repositório é superior à produção videográfica. A produção teórica se sobressai em relação à criação de forma que as obras preservadas da poesia experimental parecem apenas auxiliar, complementar e exemplificar essa produção. Com isso, entendemos que a gestão da plataforma tem certa preocupação em dar ênfase aos processos de criação e de leitura da poesia experimental, bem como ao seu cenário.

DA POESIA EXPERIMENTAL À POESIA DIGITAL

A categoria “materialidades digitais” traz trabalhos variados, desde aqueles que são denominados como “conto” ou “poema”, até trabalhos que se colocam apenas como “obra digital”, “operação poética” em computador, “videoarte”, “programação textual e visual”. Há ainda a inclusão nesta categoria de um manual de instrução do *Sintext*, de Pedro Barbosa e Abílio Cavalheiro, programa de geração automática de textos.

Cada postagem traz, além do título, nome, autores, data da obra e ligação externa, alguma informação adicional, seja ela visual (como capturas de tela ou vídeos) seja ela textual (explicativa, genética ou teórico-crítica). É recorrente no repositório PO.EX textos explicativos das obras que possuem a função de instruir o público em relação ao campo da poesia digital.

A publicação da obra *Pontos* (2016), de Carolina Martins, Mário Lisboa Duarte, Nuno Miguel Neves e João Santa Cruz, ocorre no repositório através de duas capturas de telas seguidas de uma ligação externa e outra interna. A ligação externa nos leva a uma página com uma frase no topo e um quadrado preto cujas bordas se movimentam vez ou outra como se fossem pequenas ondas⁹. O arquivamento desta obra apresenta um caso interessante de preservação da poesia digital que, apesar de afetivo, ocorre de um modo não integral, vamos a ele.

A interação do leitor com a obra acontece quando ele arrasta uma das palavras para a parte inferior da tela a fim de formar outra frase. A palavra retirada é imediatamente substituída por outra diferente que reconstrói a frase inicial. A ligação interna se refere a um texto sobre o modo de constituição da obra que esclarece a proposição dos autores acerca da alteridade como questão principal desenvolvida sob um processo combinatório desencadeado na interatividade.

A elucidação dos processos de elaboração da obra *Pontos* é uma

9 Ver: <http://pontos.wreading-digits.com/>

das possibilidades de afirmação do seu lugar na esfera artística, bem como é uma instrução para o leitor em relação a sua forma de interação. A concretização do texto poético que se faz apenas a partir da interação com o leitor pode ser um inconveniente para a preservação da obra em si, mas pode ser contornada ao se buscar uma preservação integral. Se a obra não existe sem o leitor, o que vemos como opções de conservação nesta obra são: os caminhos para se chegar a ela (implicados no desenvolvimento do trabalho em software e hardware, que também devem ser preservados); ou, ainda, através a conservação de seu texto instrutivo (que em uma exposição podemos considerar como parte de sua expografia); e a ligação “externa” para a obra (um *link* para o *website*/repositório/servidor onde a obra está disponível). Caso a preservação se estabeleça apenas no passo em que instrui ao leitor/interator a acessá-la clicando em um *link* que o redireciona a um *website* dos autores do poema, a garantia da preservação se dá apenas até o(s) autor(es) retirar(em) (ou os responsáveis pelo servidor onde o poema está “hospedado”) o seu acesso/disponibilidade. Tendo em vista a materialidade da obra *Pontos*, como se vê, o que se pode preservar dela, de modo imediato, são dados e informação. Essa ação a plataforma PO.EX empreende com muito sucesso.

Entendemos que pode haver alguma dificuldade (tecnológica e/ou econômica) que implica na impossibilidade de manutenção da obra (integral) no repositório PO.EX, tendo em vista os riscos assumidos ao se manter o direcionamento para a obra em meio externo ao Arquivo Digital. Mas, ao optar por conservar apenas seus dados e informações, a preservação evidencia o cenário em que ela se insere ou como ela foi/é e não a obra em si.

Há obras que são relacionadas a outras, praticando de um modo particular o processo de preservação digital. É o que acontece com o poema *Fantasia breve, a palavra-espuma*, de Rui Torres, que cria uma combinatória textual programada em xml, javascript

e HTML para um poema de Ana Hatherly mostrado na mesma publicação no repositório¹⁰. Há também uma ligação externa para a obra e algumas capturas de tela. Assim como a obra anteriormente citada, opta-se por preservar dados e informação de *Fantasia breve, a palavra-espuma*, ao mesmo tempo que se preserva no repositório o poema de Ana Hatherly. Podemos visualizar mais claramente a intenção de preservação do cenário¹¹ da obra quando o autor escolhe conscientemente dispor o poema anterior ao qual o seu trabalho remonta. Este ato não só reafirma e conserva a memória da obra a qual se reporta como tradicionalmente instituída, como também doutrina o leitor para a possibilidade de criação programada a partir recombinação de elementos textuais como técnica de preservação.

Já a obra mais antiga, *Aveiro (elegia minimal repetitiva)*¹² de Pedro Barbosa, que remonta a 1977, não se encontra em ligação externa, mas disponibilizada no próprio *website* do PO.EX. com duas novas versões. Uma delas é uma recriação da programação textual feita por Rui Torres, usando código de Nuno F. Ferreira em Javascript (2014). A outra versão foi feita para demonstração em ambiente web e é executada através do *Sintext-W*, de José M. Torres (1999). Enquanto a recriação em Javascript é realizada de modo efetivo na própria postagem, a demonstração do *Sintext-W* é redirecionada para outra ligação dentro do próprio *website*. São disponibilizados os dados do poema e as imagens de versões impressas das variações textuais sem mencionar data ou linguagem específicas. Entendemos que a adaptação de Rui Torres é uma recriação da obra para a disponibilização na plataforma. Além de dados e informação, se preserva desta obra a atualização de linguagens de programação,

10 Ver: <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/digitais/rui-torres-fantasia-breve-a-palavra-espuma/>

11 As expressões “cenário” ou “cenário de execução” dizem respeito às variações da obra no decorrer do tempo em suas diversas versões.

12 Ver: <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/digitais/pedro-barbosa-aveiro-elegia-minimal-repetitiva/#more-1090>

ou seja, o cenário de execução da obra ao longo dos anos.

Consideramos que essa ação é bastante efetiva, tendo em vista que está inaugurando um modo de utilização das linguagens poéticas contemporâneas como técnica de preservação digital da poesia experimental. Desse modo, vemos a poesia digital sendo mobilizada dentro do contexto da técnica de recriação apresentadas na seção sobre preservação digital neste capítulo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se viu, aqui tratamos do Arquivo Digital da PO.EX, um arquivo da poesia experimental portuguesa em meio digital. A nossa reflexão acabou diferenciando o conteúdo arquivado nessa plataforma dos meios utilizados nela para a sua configuração, i.e., vimos um repositório digital para uma poesia experimental. É importante ressaltar que aqui não aprofundamos o nosso estudo de modo que nos satisfaz, algo a ser realizado em outra ocasião. Porém, ele foi suficiente para delimitar algumas questões. A principal delas é afim com o objetivo do projeto do Arquivo Digital da PO.EX que se relaciona com a manutenção da memória de um determinado grupo de artistas/poetas. Além do mais, sabemos que ela se diferencia de outras plataformas que vêm se esforçando a arquivar a poesia, tais como o *Electronic Literature Directory* (da ELO - *Electronic Literature Organization*)¹³ e o repositório do *E-Poetry Festival Archive* (sediado em Buffalo, Nova Iorque)¹⁴. Estes dois já inseridos no universo da preservação digital da poesia nascida digital (*born digital poetry*).

Constatamos que o acervo do PO.EX busca instruir o seu público tanto em relação à poesia experimental quanto à digital. O método de preservação da primeira consiste em conservar: o processo de elaboração das obras, as suas imagens (digitalização

13 Ver: <http://directory.eliterature.org/>

14 Ver: <http://writing.upenn.edu/epc/e-poetry/archive/>

através de fotografias e escaneamento, sobretudo) e descrições básicas; a imagem da capa da publicação impressa (1964); e os dados das edições mantidas pela Biblioteca Nacional de Portugal. Vemos que, em termos de poesia digital, a preocupação em se manter o processo de constituição das obras através de textos teóricos-críticos que sustentam sua leitura e entendimento é evidente. A manutenção de imagens das obras e de seus dados também permanece na conservação do digital. Observamos que a preservação da poesia experimental se distancia da digital quando são disponibilizadas pelo repositório as atualizações das obras digitais. A preservação das obras digitais variam dentre uma preservação através da documentação até a preservação através da disponibilidade da obra em funcionamento dentro do servidor da plataforma, como é o caso de *Aveiro (elegia minimal repetitiva)*, obra a qual é recriada e disponibilizada integralmente no Arquivo Digital da PO.EX.

Vendo esse caso do Arquivo Digital da PO.EX, podemos avançar o nosso pensamento mais um pouco, com Boris Groys (2010), para quem os documentos de arte não são em si arte. Se optamos por preservar a sua documentação (informação/dados), estamos conservando apenas o seu cenário. Esta tentativa de preservação das obras, sejam elas experimentais ou digitais, acarretam, na verdade, a manutenção dos seus respectivos cenários e dos caminhos que as modificações poéticas percorrem. Esses acervos se tornam um registro histórico no âmbito digital e não acervos digitais que posicionam o público diretamente em contato com a poética em sua complexidade. Aquela poética que não pode ser apreendida através apenas de uma reprodução de imagem estática ou mesmo de imagem em movimento, mas que não permite interação (no caso de poemas cujas poéticas foram assim fundamentadas).

Temos que ter em mente, que há no arquivamento da pla-

taforma PO.EX a finalidade de consolidar o patrimônio cultural da poesia experimental portuguesa, o que implica uma ação curatorial da gestão dessa plataforma que escolhe quais trabalhos e artistas/poetas/teóricos preservar (ou, ao menos, qual memória preservar primeiro). Ainda que no Arquivo Digital da PO.EX a poesia digital sirva muito concretamente como técnica para preservação digital ao recriar a memória da poesia experimental portuguesa, vemos que o propósito do repositório é bem sucedido ao não se destacar como espaço de arquivamento da poesia eletrônica/digital.

Também há outras táticas que podem ser aplicadas na plataforma e, ao que parece, não estão ainda implementadas (ao menos não está explícito ou disponível na plataforma ou em nossa pesquisa bibliográfica). Uma delas é a disponibilidade de várias cópias distribuídas em plataformas diferentes que possam ser compartilhadas entre os usuários e instituições, técnica essa muito efetiva para repositórios que se baseiam em bancos de dados de imagens e textos em sua maioria.

Por fim, vemos que a poesia experimental portuguesa tem composições diversas, híbridas que envolvem não apenas a palavra e a imagem, mas também dimensões audiovisuais e performáticas. Desse modo, a poesia se aproxima das outras artes ao mesmo tempo que se aproxima das artes produzidas com as tecnologias digitais quando temos poetas contemporâneos fazendo usos do algoritmo, do audiovisual e da performance para a construção de suas recriações dos poemas experimentais, conforme documentação encontrada na plataforma. Quando olhamos para a poesia digital, das quais os meios foram utilizadas para as recriações aqui comentadas, vemos que os problemas de preservação digital ainda são maiores que os da poesia experimental histórica que já trazia elementos de composição híbridos que dificultam a ação de sua preservação. Ao pensar a preservação

digital da poesia digital temos que o hibridismo encontrado é ainda maior e novas dimensões da obsolescência de hardwares e softwares serão enfrentados. Mas essa será uma outra conversa para um outro momento.

REFERÊNCIAS

- ARQUIVO DIGITAL DA PO.EX. Disponível em: <<https://po-ex.net/sobre-o-projecto/creditos-apoios-direitos/>> Acesso em: <01/04/2018>
- BENSE, Max. *Pequena Estética*. Tradução: J. Guinsburg e Ingrid Dormien. Organização: Haroldo de Campos. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- GOBIRA, Pablo. A preservação da obra de arte digital: reflexões críticas sobre sua efemeridade. In: 23º Encontro Nacional da ANPAP, 2014, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: ANPAP, 2014.
- GOBIRA, Pablo. A obra de arte computacional e a sua memória: desafios para sua preservação. In: ENCUENTRO LATINOAMERICANO DE BIBLIOTECARIOS, ARCHIVISTAS Y MUSEÓLOGOS ,7., 2015, Valparaíso/Chile. *Anais...* Valparaíso/Chile: EBAM, 2015.
- GOBIRA, Pablo. For a complete preservation of the new media art: notes on art technology. *Revista Digital de Biblioteconomia e Ciências da Informação*. Campinas, SP, v. 14, n. 3, p.501-514, set/dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8646335/pdf_1> Acesso em: <01/04/2018>
- GOBIRA, Pablo; CORREA, Fernanda. Como preservar a arte computacional? Ações curatoriais para a criação e a manutenção de acervos. In: I Congresso do Núcleo Interdisciplinar de Estudos da Imagem, 2016, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: Ninfá/FAFICH, 2016. Disponível: <<https://www.dropbox.com/s/zjhu4j0z9y8cwl9/GOBIRA%20CORR%C3%8AA%202016%20como%20preservar.pdf?dl=0>> Acesso em: <01/04/2018>

- GROYS, Boris. Camaradas do tempo. *Caderno SESC-Videobrasil*, São Paulo, n. 6, 2010.
- HATHERLY, Ana; CASTRO, E. M. de Melo (eds).. *Po-Ex – textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa*. Lisboa: Moraes Editores, 1981.
- HATHERLY, Ana. Experimentalismo, barroco e neobarroco. *A casa das musas*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.
- HATHERLY, Ana. Uma experiência programática da poesia. *A casa das musas*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.
- HATHERLY, Ana. Labirintos portugueses dos séculos XVII e XVIII. *A casa das musas*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.
- HATHERLY, Ana. A nova presença do passado no presente: uma releitura crítica da tradição. *A casa das musas*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.
- HATHERLY, Ana. *A reinvenção da leitura: breve ensaio crítico seguido de 19 textos visuais*. Lisboa: Futura, 1975.
- HATHERLY, Ana. *O corpo como suporte*. Lisboa: 1988. Disponível em: <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/planograficas/ana-hatherly-o-corpo-como-suporte/>
- INTERNATIONAL COUNCIL ON ARCHIVES. Declaração Universal sobre os arquivos. Declaração adotada na 36ª sessão da Conferência Geral da UNESCO. 2011. Disponível em: <<https://www.ica.org/en/universal-declaration-archives>> Acesso em: <01/09/2018>
- MONTEIRO, Raquel. Sobre a recepção da PO.EX. In: TORRES, Rui (Org.). *Enquadramento teórico e contexto crítico da PO.EX*. Poesia Experimental Portuguesa - Cadernos e Catálogos, FCT, v. 1, 2008. Disponível em: <https://www.po-ex.net/pdfs/ebook1_poex.pdf> Disponível em: <01/04/2018>
- PORTELA, Manuel. Topologia digital da página impressa no “Arquivo Digital da PO.EX”. *Revista Colóquio/Letras*, Ensaio, n.º 193, Set. 2016, p. 28-38. Disponível em: <<https://estudogeral.sib.uc.pt/>

handle/10316/44735> Acesso em: <01/04/2018>

TAVARES, Salette. *Obra poética: 1957-1971*. Lisboa: Imprensa nacional cada da moeda, 1992.

TORRES, Rui (Org.). *Enquadramento teórico e contexto crítico da PO.EX*. Poesia Experimental Portuguesa - Cadernos e Catálogos, FCT, v. 1, 2008. 162p. Disponível em: <https://www.po-ex.net/pdfs/ebook1_poex.pdf> Disponível em: <01/04/2018>



Poéticas do capitalismo artista: um estudo dos processos de criação na era transestética¹

Lucia Leão,

Vanessa Lopes

Há que convir: o capitalismo não acarretou propriamente um processo de empobrecimento ou de deliquescência da existência estética, mas sim a democratização em massa de um Homo aestheticus de um gênero inédito. O indivíduo transestético é reflexivo, eclético e nômade: menos conformista e mais exigente do que no passado, ele se mostra ao mesmo tempo um “drogado” do consumo, obcecado pelo descartável, pela celeridade, pelos divertimentos fáceis.

(LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p.14)

INTRODUÇÃO

Nosso artigo nasceu de um questionamento: no contexto do mundo da arte globalizada, quais as características dos processos de criação em mídias digitais e transmidiáticos que rompem com os ideais dos primeiros trabalhos de net-arte e participam de forma integrada nos sistemas de consumo capitalista?

Plenamente inseridas no sistema da arte, as poéticas transmidiáticas de Rafaël Rozendaal caminham na contramão dos ideais que povoaram as discussões em redes como a Nettime e a Rhizo-

1 O presente artigo é uma versão ampliada e revisada da palestra apresentada no evento Comunicon2018 - Congresso Internacional em Comunicação e Consumo, ESPM, São Paulo – SP, 2018.

me e que agregaram nomes como Alexei Shulgin e Natalie Bookchin (2005), Jon Ippolito (2002), Andreas Brøgger (2000) e Rachel Greenne (2004), entre outros². Ademais, os projetos de Rozendaal tampouco estariam em sintonia com os discursos sobre as redes comunicacionais digitais que afirmam o ciberespaço como território mobilizador de movimentos sociais (CASTELLS, 2013); ou que relacionam arte e movimento do software livre (BERRY, 2003); ou mesmo das reflexões que evocam o poder agenciador dos afetos da arte na Internet (GREENNE, 2003).

A net-arte, em suas origens e, em especial, as poéticas de resistência nas redes, parte de propostas que associam os processos de criação com proposições conceituais politicamente engajadas a valores como liberdade e luta por direitos sociais, entre outros (LEÃO, 2010 e 2011). Acoradas em ideais humanitários, muitas dessas poéticas estão fundamentadas na ideia de relações de poder traçadas por Foucault e/ou em processos cartográficos e de produção de subjetividade segundo Deleuze e Guattari (LEÃO *et al.*, 2017).

Trabalhando em um contexto diverso, numa cultura na qual a Internet encontra-se vastamente disseminada, Rozendaal compreende as redes a partir de uma perspectiva que se aproxima daquilo que Marisa Olson (2012) denominou momento histórico pós-Internet. Em entrevista concedida a Regine Beatty, editora do site “We make Money not art”, Olson defende que a condição pós-Internet não fala propriamente de um fim da Internet mas, ao con-

-
- 2 Nas produções teóricas do primeiro período da Internet, o manifesto “Introdução à net.art (1994-1999)”, elaborado pelos artistas Alexei Shulgin e Natalie Bookchin (2005), elenca princípios que distinguem uma poética estritamente “net.art” de outras experiências criativas que começam a despontar na Internet. Também escrito em tom de manifesto, vale destacar “Dez mitos sobre a Internet Art”, de Jon Ippolito (2002). Aliás, a respeito das primeiras reflexões sobre as poéticas das redes, o artigo de Andreas Brøgger (2000) discorre sobre as diferenças entre os termos Net Art, web art, online art, net.art. Pouco tempo depois, Rachel Greenne organiza os principais eventos do período e propõe uma história da arte na Internet (2003). Da mesma autora, o livro Internet art (Greenne, 2004) oferece um excelente panorama das diferentes proposições poéticas.

trário, exprime a necessidade de se reconhecer criticamente uma condição de existência a partir da Internet. Ou seja, considerando seus impactos na arte, como criar proposições estéticas que discutam esse fenômeno? Como discutiremos mais adiante no presente artigo, Rozendaal nos oferece algumas pistas nesse sentido.

Considerando as questões apresentadas, o objetivo principal deste artigo é analisar poéticas que se caracterizam por uma ambiguidade visível: ao mesmo tempo que se utilizam do poder comunicacional das redes midiáticas, são trabalhos que foram aceitos, integrados e/ou financiados por instituições e/ou “gigantes econômicos internacionais” (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 13).

Começaremos nossa discussão traçando um roteiro das intrincadas relações que constituem o mundo da arte no cenário atual. Antes, no entanto, é importante frisar que não pretendemos esgotar o tema dos mecanismos e das lógicas de mercado que funcionam por detrás da circulação das obras de arte no universo transnacional composto por leilões, museus, bienais e galerias. Nossa intenção é bem menos ambiciosa e se restringe a fornecer elementos que nos auxiliem a compreender como se organizam as redes de atores que participam de uma cultura dominada por uma estética hipertrofiada, no sentido de capitalismo criativo transestético, conforme proposto por Lipovetsky e Serroy (2015).

SOBRE ARTE, MERCADO E REDES

Os debates sobre as relações entre redes de poder, consumo e arte são multidimensionais e de natureza complexa. Tom Wolfe, em seu clássico livro *A palavra pintada*, escrito em 1975, apresenta um retrato ácido dos mecanismos que estavam por trás das redes de poder que possibilitaram a emergência daquilo que veio a ser considerado uma arte moderna nos EUA. A hipótese defendida por Wolfe é que a arte abstrata americana está atrelada à formação e ao desenvolvimento da tríade relacional composta por capital, redes de jornalistas

e críticos e implantação de museus e galerias.

Mais recentemente, o economista Don Thompson, em *O tubarão de 12 milhões de dólares* – a curiosa economia da arte contemporânea, nos oferece um retrato ainda mais acurado sobre as dinâmicas que constituem o universo do mercado transnacional de arte contemporânea. Em sua pesquisa, Thompson desvela as complexidades que acionam os discursos das redes de poder. Nas tramas dessas redes, interesses financeiros e estratégias midiáticas se entrecruzam em um jogo que adentra territórios das galerias, curadores e críticos de arte, casas de leilão, como a Christie's e a Sotheby's, *marchands*, colecionadores e artistas. Ao discorrer sobre a importância dos processos de construção de marca (*branding*) nesse circuito, Thompson enfatiza as dinâmicas das redes. Um dos casos estudados envolve a ação do colecionador Charles Saatchi e seu papel fundamental na trajetória e na construção da marca do artista Damien Hirst, autor da famosa obra com o gigantesco tubarão no formol, intitulada *A impossibilidade da ideia da morte para um ser vivo*, de 1991 – que deu origem ao nome do livro.

Também nessa linha de investigação, a socióloga da cultura Sarah Thornton, em *Sete dias no mundo da arte* (2008), explora aquilo que Bourdieu denominou campo de produção cultural, composto por escolas de arte, prêmios, museus, bienais etc. Para Thornton, o mundo da arte não é um sistema, mas um aglomerado de subculturas (leilões, crítica, feiras, prêmios, revistas, visita a estúdios e bienais) que estão constantemente em tensão à medida que cada uma delas parte de pressupostos e valores diversos (THORNTON, 2008, p.XIX). Em seu estudo, a autora demonstra que o próprio conceito de arte é compreendido de forma diferente por cada uma dessas subculturas que compõem esse universo. Assim, para o setor das casas de leilões, a arte é vista como um investimento, um produto de luxo; já a esfera dos críticos, vê a arte como um empreendimento intelectual, um estilo de vida ou ocupação; para o setor das grandes feiras, a arte é um

fetichismo e uma atividade de lazer, um tipo de mercadoria levemente diferente daquela que é vista nos leilões; o campo dos prêmios, por sua vez, compreende a arte como uma atração de museu, uma história midiática e a evidência do valor dos artistas; as revistas e outras mídias especializadas consideram a arte um “pretexto” para textos e palavras, algo a ser promovido e debatido; as bienais – e outras grandes exposições, concebem a arte como um álibi para *networking*, um ingrediente de curiosidade internacional fundamental para uma boa exposição; e, finalmente, Thornton aponta o estúdio do artista como um espaço que agrega todos os significados listados. Nesse último tópico, Thornton elenca a *Factory*, de Andy Warhol, e o projeto “Visita ao estúdio”, de Takashi Murakami. Segundo palavras da autora, esse último é exemplar e sociologicamente fascinante (THORNTON, 2008, p.XIX).

Em relação ao papel dos artistas na sociedade e como compreendem a arte, Thornton desenvolve outro livro. Em *33 artistas em 3 atos*, de 2009, a pensadora entrevista nomes de destaque no campo, como Jeff Koons, Ai Weiwei, Marina Abramovic e a brasileira Beatriz Milhazes. No presente artigo, nos debruçamos sobre os processos de criação de Rafaël Rozendaal, a fim de mapear sua visão de arte e verificar como suas proposições poéticas constroem um tipo de subjetividade específica, que denominamos subjetividade conectada.

ESTETIZAÇÃO DO MUNDO

O entendimento do que é arte e qual o papel que ela desempenha na sociedade também direcionou os interesses de pesquisa de Lipovetsky e Serroy (2015). Em *A Estetização do Mundo: viver na era do capitalismo artista*, os autores desenvolvem um amplo estudo sobre o atual sistema do capitalismo no qual a natureza estética domina a produção, a distribuição e o consumo, interferindo nas esferas políticas, sociais e econômicas, entre outras. De acordo com a leitura histórica dos autores, existem quatro eras no

processo de estetização do mundo. A *artealização ritual*, a primeira dessas fases, descreve o momento de ritualização da arte nas sociedades ditas primitivas, que concebem a estética em nível simbólico e vinculada a mitos e rituais.

A segunda era, a *estetização aristocrática*, localiza-se historicamente a partir da Idade Média e se prolonga até o século XVIII. Nessa fase, os estudos e o aprimoramento de técnicas, a busca pelo belo e pela perfeição estão a serviço de um sistema social e econômico hierárquico, compondo “estratégias políticas da teatralização do poder” (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 10). Para os autores, essa era caracteriza-se por um processo de estetização regido por relações sociais e políticas:

Durante todo esse ciclo, o intenso processo de estetização (elegância, refinamento, graça das formas) em vigor nas altas esferas da sociedade não é movido por lógicas econômicas: ele se apoia em lógicas sociais, em estratégias políticas da teatralização do poder, no imperativo aristocrático de representação social e no primado da competição pelo estatuto e o prestígio constitutivos das sociedades holísticas, em que a importância da relação com os homens prevalece sobre a da relação dos homens com as coisas. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 10)

Na terceira era, denominada como *estetização moderna*, o sistema do capitalismo já impera nas sociedades e o artista passa a ter maior liberdade de criação. Junto a isso, temos o advento da comunicação de massa e da cultura das mídias, e assim, a estética não está mais restrita a hábitos da nobreza ou a rituais específicos.

Enquanto os artistas se emancipam progressivamente da tutela da Igreja, da aristocracia e, depois, da encomenda burguesa, a arte se impõe como um sistema com alto grau de autonomia que possui suas instâncias de seleção e de consagração (academias, salões, teatros, museus, marchands, colecionadores, editoras, críticos, revistas), suas leis, seus valores e seus princípios próprios de legitimidade. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 10)

A quarta e última era caracteriza-se pelo “triunfo do *capitalismo artista*” (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 13), momento em que os fenômenos estéticos são “imensos mercados modelados por

gigantes econômicos” (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 13), e a hiperarte mescla “estratégias de marketing ... jogos de sedução ... para aumentar o faturamento das marcas” (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 14). Nessa era, intitulada transestética, dominam os excessos, a abundância, sobreposições e misturas entre criação, entretenimento, arte, design, arquitetura, *show business*, moda e narrativas transmidiáticas. Na era transestética, ocorre um fenômeno de estetização dos mercados de consumo e a arte se infiltra na indústria, no comércio e na busca por um estilo de vida. As vanguardas, anteriormente compreendidas como espaços políticos de resistência ao poder estabelecido, são agora integradas na ordem econômica, aceitas, procuradas e financiadas por instituições:

No tempo da estetização dos mercados de consumo, o capitalismo artista multiplica os estilos, as tendências, os espetáculos, os locais de arte; lança continuamente novas modas em todos os setores e cria em grande escala o sonho, o imaginário, as emoções; artealiza o domínio da vida cotidiana no exato momento em que a arte contemporânea, por sua vez, está empenhada num vasto processo de “desdefinição”. É um universo de superabundância ou de inflação estética que se molda diante dos nossos olhos: um mundo transestético, uma espécie de hiperarte, em que a arte se infiltra nas indústrias, em todos os interstícios do comércio e da vida comum. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 27)

RAFAËL ROZENDAAL, UM ARTISTA EM TEMPOS DE TRANSESTÉTICA

No contexto do capitalismo artista, observa-se a emergência de um tipo de poética que opera se apropriando da estetização dos mercados de consumo e cujos processos de criação se apoiam em lógicas da era transestética. Nesse grupo de processos criativos encontramos artistas e grupo criativos que exploram as possibilidades de comunicação geradas pelas novas mídias e propõem experiências estéticas a serem consumidas nos fluxos das redes. Acima de tudo, essas poéticas adotam três procedimentos: (1) trabalham em parceria com as instituições que legitimam a arte como uma mercadoria;

(2) são patrocinadas pelas redes de poder do capital; e (3) utilizam estratégias originais/provocativas para obter visibilidade e repercussão nas redes midiáticas.

Assim é a net-arte de Rafaël Rozendaal – newrafael.com –, brasileiro-holandês, nascido no Brasil em 1980, criado em Amsterdã, neto de um ditador que não conheceu (o Presidente Castelo Branco), filho de pais artistas que incentivaram seu caminho desde criança através do desenho, até se formar, em 2002, pela Academia de Arte de Maastricht, na Holanda.

O trabalho de Rozendaal foi em grande parte impulsionado pelo Neen, movimento oficialmente lançado em maio de 2000, pelo artista grego Miltos Manetas e a sua então companheira, a performer japonesa Mai Ueda, em uma conferência e coletiva de imprensa, realizada na Gagosian Gallery, em Nova York, EUA, com a produção de Yvone Force, da Art Production Fund.

Manetas alega que o significado de Neen não pode ser descrito em palavras ou mesmo reproduzido em imagens, já que a maioria dos trabalhos se constituem a partir de narrativas emergentes, com um pé no absurdo, que acoplam websites, animação, poesia, música, fashion e design. Neen consiste em um som sem sentido, cujo grafismo foi gerado por um programa de computador, como parte do projeto “Name 4 art”, encabeçado pela empresa californiana Lexicon Branding, que foi contratada pela volumosa quantia de U\$ 100.000, valor patrocinado pela Art Production Fund, com a missão de batizar um movimento artístico do qual não se tinha uma definição exata do que era, mas que era possível sentir a sua existência intuitivamente. Assim, o movimento Neen nasceu como uma marca, que só depois de lançada passou a agregar artistas colaboradores. As ações no Neen giravam em grande parte em torno de Manetas, sendo sediadas no *Electronic Orphanage* (E.O.), um centro cultural alternativo dirigido por ele, localizado em Los Angeles, EUA. Segundo as regras do E.O., a utilização do espaço era

livre, desde que os artistas trabalhassem em um tipo de produção (operacional e estética) apartada da arte contemporânea. A ideia era a de que seus usuários se mantivessem o mais distante possível de práticas artísticas conhecidas.

Nesse sentido, a proposta do Neen guarda semelhanças com *The Factory*, o estúdio de Andy Warhol, que funcionou em Nova York em diferentes endereços entre 1963 e 1984. Desde sua abertura, o espaço se popularizou no meio artístico como um dos lugares de encontro mais descolados da cidade. Seus frequentadores – artistas, músicos, cineastas, poetas, acadêmicos, estudantes etc. – compunham a multidão de entusiastas que mantinham a fábrica da Pop Art em movimento. Com caráter experimental, lá foi produzida a maioria dos filmes de Warhol, ganhando também notoriedade pela realização de apresentações não convencionais e *happenings*, sem falar nas badaladas festas, de onde brotavam novas tendências de comportamento de um novo segmento social, totalmente inserido em um contexto cosmopolita e tecnológico.

Da forma similar funcionava o E.O., só que atendendo a uma geração de artistas digitais. Foi no E.O. que Rafaël Rozendaal realizou a sua primeira exposição solo, em dezembro em 2001, com curadoria de Manetas. As obras “whitetrash.nl” (2001) e “mister nice hands.com” (2001), foram exibidas em um formato bastante comum, com a imagem do browser sendo projetada na parede. Foi durante este evento que Manetas, descontraidamente, enquadrrou Rozendaal como um “neenstar”: “Nossa, você é muito neen”. Ele conta, em uma entrevista recente, que nem sabia direito o significado daquilo, para logo depois se deparar com alguns princípios com os quais simpatizava, como a ideia de usar a Internet como um espaço a ser explorado e não como uma ferramenta. “Neen era sobre pensamentos incompletos, e eu acho que a internet também é um lugar de pensamentos incompletos”, afirma Rozendaal (2017), diferente, por exemplo, do abstracionismo, que carrega consigo um

histórico por trás do produto final.

Assim como outros movimentos artísticos anteriores, a inauguração do Neen foi acompanhada pelo “Manifesto Neen” (2000), assinado por Manetas. O documento define seus participantes como neenstars. Seus movimentos são guiados por teorias da realidade, física quântica, e a produção é fruto da reunião de saberes tecnológicos e híbridos para a simulação de momentos utilizando sistemas diversos, que se diferenciam da arte contemporânea, principalmente pelo seu caráter não autoral e coletivo. No manifesto, Manetas descreve que “o neenstar projeta um eu temporário que fica sempre em construção e se move do presente para o passado e o futuro sem limitações” (2006, p. 79).

Em síntese, o Neen funcionava como uma espécie de comunidade que acolhia artistas digitais sem causa, empoderados pela expertise da programação de máquinas e interessados em produzir o que lhes viesse na veneta, sem nenhum compromisso em atender demandas de mercado ou em explicar o porquê daquilo que faziam. O movimento se extinguiu em 2004.

Atualmente, Rozendaal vive e trabalha em Nova York. Sem a necessidade de um estúdio físico, ele trata a Internet como um espaço de possibilidades, precisando apenas de seu computador para produzir onde quer que esteja. Seu produto principal consiste na criação de websites, que, segundo seu discurso, funcionam metaforicamente como gás, que ocupa um espaço para criação estética no ambiente da Internet.

Vários dos projetos de Internet de Rozendaal se desdobram em instalações físicas, na criação de tapeçarias a partir de traduções intersemióticas de interfaces, na escritura de (mini) poemas haiku, na veiculação de uma série de podcasts (com direito a loja virtual) e as palestras que ministra em eventos ao redor do mundo. Rozendaal também foi o idealizador da série de eventos BYOB (*bring your own beamer*), em que artistas são convidados a exibir suas obras no

modelo DIY (*do it yourself*) em uma série de exposições não comerciais, com custo zero e duração de uma noite.

O projeto “ifnoyes.com” (2013), de Rozendaal, – coleção de Benjamin Palmer – foi um website vendido como obra de arte para um colecionador durante a exposição e leilão Paddles ON!. Com curadoria de Lindsay Howard, o evento tinha como objetivo reunir artistas digitais anunciados como a nova geração da arte contemporânea. A obra é uma animação abstrata com tons gradientes de vermelho, rosa, violeta e azul, cujas formas geométricas interagem com o cursor do mouse e foi arrematada por US\$ 3.500.

O site oficial do artista reúne todas as suas obras, totalizando 147 websites produzidos entre 2001 e 2015, dos quais, 49 foram vendidos. O período de maior produção foi de 2012 a 2014, com 41 obras colocadas no ar, com 23 delas vendidas. O título das obras é o próprio domínio do site, que é também a sua localização na Internet, uma ideia oriunda de Manetas. Segundo Rozendaal, essa indexação via URL confere ao trabalho a noção de produto finalizado, tornando-o vendável. É importante colocar que, mesmo depois de serem vendidos, os websites continuam com acesso ilimitado e gratuito ao público em geral, uma vez que, para Rozendaal, a propriedade pode até ser privada, porém o acesso tem que permanecer universal. Assim, ao acessar os websites, os usuários se deparam com um crédito sobre a propriedade e a autoria da obra na aba superior da página.

Rozendaal desenvolveu um formato de contrato pioneiro para negociação de sua net-art, com cláusulas específicas sobre acesso, manutenção, duração etc. Nele, fica acordado que o artista mantém o direito de exibição das obras e também que a responsabilidade pela renovação e manutenção do domínio passa a ser do novo proprietário. O “art websites sales contract.com” (2011-2014) está listado em seu site oficial juntamente com suas obras e disponível para *download* para que possa ser utilizado como mo-

delo por qualquer artista.

Segundo a visão de Roberta Bosco e Estefano Caldana, em crítica escrita para jornal *El País*, Rozendaal poderia ser considerado o filho digital de Andy Warhol. De fato, Warhol foi um artista pioneiro em trabalhar com ironia e provocação os aspectos da arte como fenômeno em rede, submetida e indissociavelmente ligada a imperativos econômicos e ao mercado da arte. Obras como *Brillo Box*, que apresentam caixas de sabão em pó, provocaram várias reações nos circuitos culturais: quer dizer que quando a indústria de sabão em pó produz suas caixas isso não é arte mas quando Warhol faz as suas caixas é?

Os websites de Rozendaal partem de ideias simples, muitos deles são programados em Flash e apresentam forma bidimensional, cor e som. Seu trabalho mais antigo, “whitetrash.nl” (2001) – coleção de Jodi – produzido quando tinha aproximadamente 20 anos de idade, foi exibido juntamente com “misternicehands.com” (2001) no *Electronic Orphanage* a convite de Manetas, em sua primeira exposição, momento em que foi agregado ao movimento Neen.

Transformações temáticas ocorreram várias vezes na trajetória de Rozendaal: animações mais figurativas foram se direcionando para uma abordagem mais pictórica e abstrata, passando por brincadeiras interativas, como em “nosquito.biz” (2005) e “jello time.com” (2007) – coleção de Sebastien Ganay. No projeto “le duchamp.com” (2008) – coleção de Jan Aman –, Rozendaal faz referência à história da arte enquanto que em “goodbye firewall.com” (2011), o artista evoca paisagens poéticas. Mais recentemente, Rozendaal se dedicou a criação de extensões para o Chrome, que podem ser baixadas gratuitamente (2016).

Em alguns de seus projetos, Rozendaal trabalha com a ideia de nomadismo digital e sai literalmente do seu próprio domínio para habitar outros websites, são eles: “text free browsing” (2012) – coleção de Nicole Thang –, feito em parceria com Jonas Lund,

é uma ferramenta que extrai o texto de qualquer website, deixando aparente apenas as imagens, e “abstract browsing.net” (2014) – coleção do Stedelijk Museum –, que transforma qualquer site da Internet em uma tela abstrata.

O fato é que seus websites são um fenômeno que podemos considerar como projetos transestéticos, no sentido proposto por Lipovetsky e Seroy que apresentamos acima. Tendo alcançado a marca de 56.065.510 visualizações únicas apenas em 2015 (um número bastante expressivo, ainda mais se levarmos em consideração que a somatória do público *in loco* dos 10 museus mais visitados do mundo no mesmo ano totalizou 55.081.037), os projetos de Rozendaal falam de uma arte que se infiltra nos meandros da cultura em rede e integra os desejos de consumo de uma sociedade estetizada.

Além disso, conforme mencionamos, a obra de Rozendaal não se restringe aos websites, uma vez que seus quadros digitais são comumente traduzidos para ambientes fora da internet, através de exposições que acontecem em museus, galerias, bienais e também em espaços urbanos. Um caso digno de nota é o projeto “muchbetterthanthis.com” (2006) – coleção de Almar & Margot van der Krogt. Trata-se de uma animação com um enquadramento que deixa aparente apenas duas bocas e queixos sem gênero definido, cujas faces mudam de cor toda vez em que os lábios se beijam ao infinito. O trabalho, que em uma de suas metamorfoses poderia ser entendido como uma *browser art* (isto é, uma arte feita para navegador de WWW), em suas perambulações transmidiáticas, foi exibido em ambientes urbanos em duas ocasiões: no “Theworld’sbiggestkiss” (2012), no Seul Square, Coreia do Sul³; e em 2015, ao participar do projeto Times Square Midnight Moment, com projeções em multitelas no centro de Nova York, EUA.

Em outro projeto, “brokenself.com” (2007), o público pode

3 Grande painel de Led, na Ásia, com 80 x 100 metros, cuja estrutura apresenta uma programação dedicada exclusivamente para obras de arte, projeto produzido pela Calvin Klein.

interagir no website, quebrando a tela do browser com o cursor do mouse. O projeto foi programado para simular a experiência de vidro quebrado e, na interface, o usuário pode quebrar esse vidro no local específico em que clica, como se fosse atingido pela seta, disparando uma reação em cadeia onde toda tela é estilhaçada com um som estrondoso de vidro se quebrando. Em sua apresentação em espaço de uma galeria, esse trabalho ganhou uma dimensão instalativa e performática. No espaço analógico, o artista deixou diversas garrafas vazias em um cubo branco, disponíveis para que os visitantes pudessem quebrá-las na parede. Entre a parede e o local do arremesso foi colocada uma linha de segurança, deixando um espaço livre para que os cacos de vidro fossem se acumulando.

DISCUSSÃO: PROCESSOS DE CRIAÇÃO E A SUBJETIVIDADE TRANSESTÉTICA

Em sua trajetória, é possível ver como Rafael Rozendaal foi desenvolvendo estratégias de natureza transestética. No início de sua carreira, ao começar a criar com mídias digitais, sua produção tinha um alcance e custo praticamente zero. Foi entendendo o ciberespaço como meio que o artista transformou suas proposições conceituais em projetos digitais e transmidiáticos.

Em entrevista⁴ publicada no website Complex, Rozendaal conta que seu público cresceu com ele, até viralizar e se tornar incontável. De toda forma, sua cadeia produtiva começa com o website, para depois, com recursos financeiros e materiais, o artista desenvolve a produção de objetos físicos e ambientes instalativos. Seu diferencial, e principal motivo que faz com que Rozendaal possa ser entendido enquanto um artista transestético, reside no fato de tomar para si os meios de produção de seu próprio trabalho, como também no seu entendimento dos fluxos das redes e seus

4 Entrevista: Digital Artist Rafael Rozendaal Explains the Magic Behind His Mesmerizing Websites, por Leigh Silver. Link: <<https://www.complex.com/style/2014/02/rafael-rozendaal-interview>>. Acesso em: 06 fev. 2014.

mercados. Assim, Rozendaal utiliza formatos que até então não haviam sido registrados, atuando em diversas frentes, seja em projetos digitais, instalações ou eventos experimentais.

Por outro lado, Rozendaal não vê problemas em participar de projetos totalmente comerciais, como o “The 24 Hour Fiesta Project”, em que artistas da moda são convidados para criar uma obra em 24 horas utilizando um carro da Ford. A mesma Ford da linha de produção em série fordista estabelecida no início do Séc. XX, na 2ª Revolução Industrial, pioneira em termos de regulação técnica e do trabalho para o aumento da capacidade produtiva e diminuição de custos, abrindo espaço para a glória absoluta do capitalismo.

Sem apresentar um posicionamento político sobre o que produz, Rozendaal também não se mostra preocupando em classificá-lo como arte ou não, dizendo que isto não tem importância, desde que o que ele cria seja interessante. Talvez em outros tempos pudéssemos diagnosticar um distúrbio ético nesta equação, mas este julgamento de valor não parece ser uma questão nas lógicas operativas do capitalismo artista ao qual Rozendaal se vincula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo discutiu sobre as intrincadas relações que compreendem o consumo, a arte e as redes de poder na cultura midiática contemporânea. Em nosso percurso de investigação, partimos do entendimento das redes das artes que Tom Wolfe detectou no cenário da arte moderna norte-americana. Em seguida, adentramos nas pesquisas mais recentes de Don Thompson e Sarah Thornton, que vasculham as diversas dimensões e significados que compõem o mundo da arte.

Assumindo que o fenômeno do consumo da arte contemporânea está intimamente associado àquilo que Lipovetsky e Serroy denominaram como “era do capitalismo artista”, nosso argumento foi que os projetos de Rafael Rozendaal, um artista da Internet, po-

dem nos fornecer pistas sobre a constituição de um tipo de poética que se utiliza da estetização dos mercados de consumo.

A partir de uma reflexão acerca das poéticas de Rozendaal, foi possível delinear paralelos entre as premissas de uma arte Neen, com o entendimento de Lipovetsky e Serroy sobre a era transestética. Nos processos comunicacionais e nos discursos que acompanham os trabalhos de Rozendaal encontramos estratégias de marketing, formação de marca (branding), jogos de sedução e estranhamento que constituem a estética do triunfo do capitalismo artista.

Conforme nosso argumento, embora à primeira vista as poéticas de Rozendaal nos falem de um tipo de apropriação de redes de resistência e de outros discursos que acompanham o início utópico e romântico da net-arte (LEÃO, 2011), ao criar projetos fundamentalmente integrados às instituições e aos sistemas de produção e consumo capitalista, seus trabalhos se desvelam como exemplos potentes de capitalismo artista.

REFERÊNCIAS

- BERRY, Josephine. Bare Code: Net Art and the Free Software Movement. *Artnodes: journal on art, science and technology*, University Oberta de Catalunya, n. 3, 2003. Disponível em: <<http://www.uoc.edu/artnodes/eng/art/jberry0503/jberry0503.html>>. Acesso em: 23 out. 2018.
- BOSCO, Roberta, CALDANA, Stefano. Quién dijo que el net.art no se podía vender? El arte en la edad del silicio. Blogs Tecnología *EL PAÍS*. Disponível em: <<http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/03/quien-dijo-que-el-netart-no-se-podia-vender.html>>. Publicado em: 26 mar. 2012. Acesso em: 23 out. 2018.
- BRØGGER, Andreas. Net art, web art, online art, net.art? *ON OFF Magazine*, Dinamarca, 2000. Disponível em: <<http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggernetart,we.html>>. Acesso em: 23 out. 2018.

- CASTELLS, Manuel. *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- DEBATTY, Régine. “Interview with Marisa Olson”. *We Make Money Not Art*, 28 mar. 2008. Disponível em: <http://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/>. Acesso em: 23 out. 2018.
- GREENE, Rachel. Web work: uma história da arte na Internet. In: LEÃO, Lucia (ORG.). *Cibercultura 2.0*. São Paulo: U.N. Nojosa, 2003.
- GREENE, Rachel. *Internet art*. London: Thames & Hudson, 2004.
- IPPOLITO, Jon. Ten myths of Internet art. *Leonardo*, Oakland, MIT Press Journals, v. 35, n. 5, p. 485-498, 2002.
- LEÃO, L. *et all.* Imaginários de poder e redes midiáticas: diálogos entre o Creative Time Summit e o Brasil. In: *XXVI Encontro Anual da Compós*, 2017, São Paulo. XXVI Encontro Anual da Compós, 2017.
- LEÃO, L. Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia. *Virus (Universidade de São Paulo)*, São Carlos, v. 6, p. 05-27, 2011. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/?sec=3&item=1&lang=pt>>. Acesso em: 19 jan. 2019.
- LEÃO, L. Questões biopolíticas nos processos de criação transmidiáticos. *Galáxia* (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), São Paulo, v. 10, p. 95-107, 2010. Disponível em: <http://journaldatabase.info/articles/questoes_biopoliticas_nos_processos.html> . Acesso em: 19 jan. 2019.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- MANETAS, Miltos (Ed.). *Neen*. Milão: Charta, 2006.
- MCHUGH, Gene. *Post-Internet*. Brescia: Link Editions, 2011.

- OLSON, Marisa. Postinternet: art after the internet. *Foam magazine*, Amsterdam, v. 29, p. 59-63, 2012.
- SHULGIN, Alexei and Natalie Bookchin. Introdução à net.art (1994-1999). In: LEÃO, Lucia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- STUDEBAKER, Lauren. Neen: Rafael Rozendaal. <<https://rhizome.org/editorial/2017/jun/29/rozendaal-interview/>>. Entrevista publicada em: 29 jun. 2017. Acesso em: 19 abr. 2018.
- THOMPSON, Don. *The \$12 million stuffed shark: The curious economics of contemporary art*. New York: Macmillan, 2010.
- THORNTON, Sarah. *Seven days in the art world*. London: Granta Books, 2008.
- THORNTON, Sarah. *O que é um artista?* Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- WOLFE, Tom. *A palavra pintada*. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.



A decomposição do presente: memória e obliteração nos filmes de Martin Arnold

Alexandre Rodrigues da Costa

Filmes constituídos de fragmentos de obras já existentes, que podem incluir noticiários, filmes governamentais, industriais, médicos, educativos, hollywoodianos de baixo orçamento, pornográficos, assim como *trailers* e anúncios publicitários, os *found footages*, embora não tenham um propósito único, nos levam a reconhecê-los como imagens recicladas. Fora de seu contexto, as imagens que dão forma a um filme de *found footage* são articuladas de maneira a se desvincular de seus sentidos originais. Como bem observa William C. Wees a respeito desses filmes que são reciclados:

Se essas “sobras” também são “perfeitas, deixadas sozinhas”, não é porque são gemas não reconhecidas da arte cinematográfica, mas porque sua própria falta de arte as expõe a leituras mais críticas – e mais divertidas – do que seus criadores originais pretendiam ou seu público original provavelmente produziria. (WEES, 1993, p. 7-8)

Nas obras de cineastas como Joseph Cornell¹ e Bruce Con-

1 Um dos primeiros cineastas a ter consciência do *found footage* como reflexão crítica sobre a mudança de contexto das imagens e da música foi Joseph Cornell. Em seu filme *Rose Hobart* (1936), produto da manipulação de trechos de um documentário sobre um eclipse lunar e fragmentos de uma produção da Universal Studios, *A Leste de Bornéu* (George Melford, 1931), Joseph Cornell retira o som dos diálogos entre os personagens e insere as canções “Porte Alegre” e “Belém Bayonne”, que iriam compor o LP *Holiday in Brazil* (1957),

ner, pioneiros da prática de *found footage*, a apropriação, seja de filmes hollywoodianos ou daqueles descartados pela indústria do cinema, possibilita ao espectador “re-imaginar os pedaços originais do filme em novas formas que os distinguem como algo ao mesmo tempo familiar e exótico, contínuo e ruinoso, intangível e inter-relacionado” (VERRONE, 2012, p. 167). As obras desses cineastas abrem reflexões para se pensar o cinema como um processo incompleto, uma vez que as obras originais têm “sua integridade colocada em questão, quando o filme é considerado como um catálogo de planos e não como um todo indivisível” (BEAUVAIS, 2004, p. 84). As imagens resultantes desse processo de apropriação, ao perderem seu contexto, tornam-se, muitas vezes, obscuras, indiscerníveis, pois subsistem como estruturas em colapso, que se fazem e se desfazem continuamente, a partir do olhar de um espectador que, talvez, não conheça a origem dos fragmentos dos filmes aos quais assiste e que precisa lidar, agora, com a multiplicidade de sentidos que se oferecem a ele.

No entanto, o deslocamento que se processa sobre o material apropriado pode fazer com que consideremos o filme de *found footage* um conjunto de citações? Se, em um texto acadêmico, a citação se revela pelas aspas, pelo tamanho da fonte ou pela referência de onde veio, em um texto literário, a necessidade de deixar clara a sua origem muitas vezes não é considerada. Basta pensar em boa parte da literatura escrita no século XX, para percebemos que os escritores, assim como os cineastas que criam *found footage*, não estão preocupados em renunciar o seu direito de autor em benefício

de Nestor Amaral. A inserção de uma nova trilha, assim como a remontagem de fragmentos de *A Leste de Bornéu*, cria um filme que nos oferece as reações da heroína, em um contexto onde sua voz não é mais ouvida. De acordo com Adams Sitney, “desde que ele [o cineasta] não mostra com quem ela está falando ou diante do que ela está reagindo, seus medos e ansiedades parecem ser uma resposta ao mistério que a colagem da edição faz do filme” (SITNEY, 2002, p. 330).

de um outro. Por isso, com base nessa comparação entre cinema e literatura, a maneira como a citação é trabalhada no texto encontra paralelos com a prática de montagem realizada nos *found footages*. Em seu livro *O trabalho de citação*, Antoine Compagnon, ao relacionar a citação ao ato de recortar e colar, nos remete, indiretamente, à maneira como os cineastas experimentais se apropriam de trechos de filmes para compor suas obras de *found footage*:

Bendita citação! Ela tem o privilégio, entre todas as palavras do léxico, de designar ao mesmo tempo duas operações – uma, de extirpação, outra, de enxerto – e ainda o objeto dessas duas operações – o objeto extirpado e o objeto enxertado – como se ele permanecesse o mesmo em diferentes estados. Conheceríamos em outra parte, em qualquer outro campo da atividade humana, uma reconciliação semelhante, em uma única e mesma palavra, dos incompatíveis fundamentais que são a disjunção e a conjunção, a mutilação e o enxerto, o menos e o mais, o exportado e o importado, o recorte e a colagem? Há uma dialética toda-poderosa da citação, uma das vigorosas mecânicas do deslocamento, ainda mais forte que a cirurgia. (COMPAGNON, 1996, p. 33)

Se a citação, na escrita, se dá como extirpação e enxerto, no cinema de *found footage*, tais ações são parte também de seu processo de constituição, uma vez que a montagem nada mais é do que o contínuo processo de recortar e colar². Ao lidar com unidades dispersas, o cineasta experimental as combina, de maneira a reescrever não com o objetivo de criar, na concepção de Compagnon, “um todo contínuo e coerente” (COMPAGNON, 1996, p. 38), mas “um arranjo que não compõe, mas justapõe” (BLANCHOT, 2010, p. 43). Retirados de seu contexto, os fragmentos “podem permane-

2 William C. Wees, em seu livro *Recycled Imagens*, define o *found footage*, a partir das experiências modernistas com a prática de recortar e colar, como um cinema de *collage*: “é preciso reconhecer que “o mundo real” para os cineastas de *found footage* é a mídia de massa com seu suprimento infinito de imagens à espera de serem arrancadas de seu contexto e reinseridas em filmes de *collage*, nos quais serão reconhecidas como fragmentos que ainda carregam as marcas de sua realidade midiática” (WEES, 1993, p. 46).

cer dentro de um tipo de palimpsesto de filme criado pelas rasuras e acréscimos do cineasta” (WEES, 1993, p. 26), de tal forma que se tornam expressões de uma arte de dilaceramentos, cujos restos, ao serem justapostos, questionam as suas origens assim como a estrutura que, agora, os mantém.

É necessário observar, no entanto, que os fragmentos que constituem um *found footage* nem sempre se comportam como enxertos, pois, em uma obra constituída basicamente de pedaços de filmes, aquilo que se diferencia do restante torna-se material indiferenciado, no momento em que outras partes também o são. Por mais que seja tentador criar parâmetros nos quais todos os filmes criados por apropriação se encaixem, não há uma regra que possa sintetizar a estética realizada por meio dessa técnica, pois cada cineasta a utiliza de maneira arbitrária, livre de convenções. Na obra do cineasta austríaco Martin Arnold³, por exemplo, observamos que os fragmentos extirpados não se inserem como corpo estranho na estrutura de uma obra ou se combinam com outros fragmentos de origens diversas para compor uma unidade. Diferente de seu compatriota Peter Tscherkassky, que utiliza, em alguns de seus filmes, material heterogêneo para a sua elaboração, como é o caso de *Coming Attractions* (2010) e *The Exquisite Corpse* (2015), o trabalho de Martin Arnold se aproxima do cinema experimental americano representado por cineastas como Bruce Conner e Ken Jacobs, cujos filmes, com algumas exceções, se amparam em fragmentos de uma mesma fonte. Nesse sentido, a estratégia de repetir segmentos de um único filme, utilizada por Martin Arnold em *Pièce Touchée* (Martin Arnold, 1989) e *Passage à l'acte* (Martin Arnold, 1993), já pode ser percebida em obras como *Marilyn times five* (1968), e nos primeiros minutos de *Report* (1967), ambos de Bruce Conner, ou em quase toda a obra de Ken Jacobs.

3 Quase todos os filmes de Martin Arnold encontram-se disponíveis para visualização no site do próprio cineasta: <<https://www.martinarnold.info/films/>>

De acordo com Philippe-Alain Michaud, “a história do cinema, ao longo de suas sucessivas atualizações, torna-se a história introspectiva de seu próprio reexame, e se constitui como totalidade fechada, feita da soma de todas as suas repetições, parciais ou literais” (MICHAUD, 2014, p. 196). No *found footage*, a repetição, também pensada como análise e dissecação da constituição do aparato cinematográfico, não se dá na simples reexposição de filmes já existentes, mas ocorre na própria desarticulação do material apropriado, como percebemos em *Marilyn times five* (1973), no qual Bruce Conner, conforme Stan Brakhage, “repete, acelera e interrompe uma tomada em um lugar diferente a cada momento – um pouco antes ou um pouco depois, ou em uma seção diferente da cena” (BRAKHAGE, 1989, p. 135). Nesse filme, Bruce Conner se utiliza de um *girlie movie*⁴, no qual assistimos a uma sósia da atriz Marilyn Monroe⁵ posando de *topless* para a câmera com uma garrafa de Coca-Cola e uma maçã. Conner manipula o filme original, cuja duração é de 6 minutos e 30 segundos, para criar um de 13 minutos e 9 segundos, por meio de repetições “para aumentar e frustrar o desejo do espectador de ver, primeiro, se ela é de fato Monroe no filme e, segundo, mais de seu corpo” (TURVEY, 2010, p. 70). Ao fragmentar e ao intercalar o *strip-tease*, diversas vezes, com a tela em preto, enquanto ouvimos, por cinco vezes, Marilyn Monroe can-

4 Bruce Conner forneceu uma descrição concisa desse gênero marginal: “Esses filmes representavam uma figura feminina atuando em um filme para um público masculino basicamente solitário. Os filmes apresentavam nudez, mas não eram pornográficos no sentido legal da palavra. Os filmes não mostravam órgãos sexuais ou atividade sexual. Eram relações excitantes (e bastante patéticas) entre uma imagem projetada de uma figura feminina irreal - projetada em luz e sombra, ainda mais distanciada pelo fato de o filme ser preto-e-branco - com um público isolado. Esses filmes não eram exibidos em teatros públicos, exceto em algumas casas de cinema de grandes cidades que poderiam exibir shows burlescos e filmes estrangeiros com nudez e outros ‘materiais escandalosos’” (CONNER, 2001, p. 188).

5 Trata-se, na verdade, da atriz Arline Hunter, no filme *Apple Knockers and the Coke* (1948).

tar *I'm through with love*, Conner torna a imagem sexualizada de Marilyn Monroe inacessível, pois as intervenções do cineasta desmembram o corpo, à medida que interrompem seus gestos e poses, e sua representação se converte em sobras, restos de uma memória dilacerada que insiste em permanecer viva, como “construção de contradições dentro de contradições – ou talvez devêssemos dizer contravenções dentro de contravenções” (BRAKHAGE, 1989, p. 143). Os lapsos de tempo que interrompem a exposição do corpo nu se sustentam nessas contradições, pois o que se dá a ver subsiste em um estado de perda, a partir do qual o olhar se constrói para se desfazer, no momento em que a canção de Marilyn Monroe despe o que não está ali, ou seja, o verdadeiro corpo da atriz.

Em um de seus filmes mais conhecidos, *Tom, Tom, The Piper's Son* (1969), Ken Jacobs também se apropria de uma obra pré-existente e, assim como Bruce Conner, a manipula com o objetivo de criar outro filme. Em sua intervenção, Ken Jacobs desmembra, recorta, amplia e encolhe *frames* de *Tom, Tom, The Piper's Son* (G. W. “Billy” Bitzer, 1905), ao projetar a obra diretamente na tela e ao refilmá-la. Enquanto *Tom, Tom, The Piper's Son* possui dez minutos de duração, o de Ken Jacobs chega aos 115 minutos, constituindo-se, assim, de quatro partes, a primeira, o *Tom, Tom, The Piper's Son* original (10 minutos), a segunda, a refilmagem do filme (90 minutos), na qual ocorrem as manipulações por parte do cineasta, a terceira, uma repetição do filme original (10 minutos) e a quarta, um epílogo de 2 minutos, no qual é mostrado um *frame* ampliado do filme *Tom, Tom* piscando sobre a tela. As imagens que tremeluzem, em *Tom, Tom*, revelam-se, assim, como uma subversão do conceito de cinema, uma vez que a imagem em movimento é questionada, no instante em que o cineasta imobiliza determinados *frames* do filme original, para ampliá-los ou controlar nosso olhar sobre eles, criando, entre intervalos e incertezas, recuperação e perda, imagens dentro da própria imagem. A descontinuidade provocada pela mon-

tagem não se limita apenas a essas estratégias, pois, em vários momentos, o cineasta cria deslocamentos verticais do filme, de modo que o que vemos são conjuntos borrados de listras em preto e branco, que, inesperadamente, ao pararem de se mover, deixam que uma ou outra imagem se torne visível, por frações de segundo. Nesses instantes de quase abstração, é como se ocorresse uma inversão dentro do próprio mecanismo do cinema. Aquilo que se define como reconhecível, a ilusão de movimento proporcionada pelos quadros que compõem a película, na cadência de 24 quadros por segundo, desintegra-se em borrões, quando alçado à condição de matéria, objeto manipulado pelas mãos do artista.

As manipulações que Bruce Conner e Ken Jacobs fazem sobre o material apropriado têm em comum o fato de serem exercidas sobre uma única fonte e de fragmentarem o filme original, criando obras nas quais o tempo é distendido, pois a estrutura fílmica não se ampara mais em um eixo diegético, mas na disjunção entre os *frames*, que amplia as cadeias de significação por meio da interrupção e da repetição. Os filmes de Martin Arnold, à semelhança dos de Conner e Jacobs, se originam da apropriação de fragmentos de uma obra específica, como é o caso, por exemplo, de *Pièce Touchée* e *Passage à l'acte*, elaborados, respectivamente, a partir de 18 segundos de *The human jungle* (Joseph M. Newman, 1954) e 33 segundos de *To kill a Mockingbird* (Robert Mulligan, 1962)⁶. Mas, diferente de Bruce Conner, que lida com um material desprezado pela indústria cinematográfica, como filmes B, compilação de noticiários, curtas sobre acidentes de carro e filmes eróticos, ou de Ken Jacobs, que se utiliza de obras do primeiro cinema e filmes descartados⁷,

6 Os poucos *frames* que Martin Arnold utiliza para criar essas obras são submetidos a um processo de repetição, a partir do qual o trecho escolhido se move em reverso e para diante. O cineasta conseguiu esse controle sobre a película por meio de uma impressora óptica, desenvolvida por ele mesmo, que lhe possibilitou fotografar 148.000 imagens para compor um filme de 15 minutos, como é o caso de *Pièce Touchée*.

7 O filme, em questão, é *Perfect film* (1986). O filme consiste de tomadas não

Martin Arnold se apropria de filmes hollywoodianos e de desenhos animados pertencentes à Disney ou à Warner. Como, para o cineasta, “o cinema de Hollywood é um cinema de exclusão, negação e repressão” (ARNOLD, 1994, p. 11), em sua apropriação de filmes produzidos por grandes estúdios, ele objetiva revelar de que forma, “por trás do mundo intacto representado, outro mundo não-intacto está escondido” (ARNOLD, 1994, p. 11). O resultado desse desejo de revelar o que está escondido pode ser percebido em *Pièce Touchée*, no qual uma situação inúmeras vezes repetida em filmes americanos, o marido beijando sua esposa, ao chegar do trabalho, se desarticula de tal forma que os mínimos gestos dos atores se tornam ambíguos, deformados, abertos às inúmeras interpretações. Cada gesto dos atores se torna uma espécie de convulsão na imagem, de tal maneira que o que se estabelece, assim, são repetições cujos excessos fazem o instante se tornar perpétuo, sem saída. O sentido do título, *Pièce Touchée*, (peça tocada, um termo do xadrez que sinaliza que uma peça, ao ser tocada por qualquer motivo, deve ser jogada), ironicamente, não se cumpre, pois o filme não só termina sem que

aproveitadas, cenas não editadas da cobertura jornalística do assassinato de Malcolm X. Vemos e ouvimos várias entrevistas de uma testemunha ocular do tiroteio; entrevistas com espectadores no Harlem; uma declaração de um policial de Nova York; imagens silenciosas do Audobon Ballroom, onde ocorreu o assassinato, e seus arredores; *close-ups* de buracos de bala no chão; e brevemente uma imagem do próprio Malcolm discutindo as recentes ameaças à sua vida. Nas palavras de Tom Gunning: “*Perfect Film* é literalmente um filme encontrado. Jacobs, andando por uma loja de segunda mão na Canal Street, encontrou a filmagem (assim como o filme que ele reeditou no *The Doctor *s Dream*) em uma caixa de rolos de filmes usados. Os rolos de metal estavam à venda por alguns dólares, com os filmes agarrados precariamente a eles, jogados, ali, de graça. Jacobs deu um nome ao material e fez uma cópia, aumentando o tamanho de uma seção. Com a exceção dessa manipulação, o filme permanece como ele o encontrou. O paradoxo reside no fato de que, no entanto, *Perfect Film* permanece como um filme essencial de Jacobs, e que ganha sua dimensão máxima quando visto no contexto de todo o seu trabalho. *Perfect Film* – um filme que Jacobs não filmou, editou ou ‘dirigiu’, mas apenas encontrou” (GUNNING, 1989, p. 5). Por isso, talvez não cause estranhamento que Phillipe-Alain Michaud, em um capítulo de seu livro *Filme: por uma teoria expandida do cinema*, dedicado ao estudo de *found footage*, nomeie os cineastas adeptos dessa técnica de trapeiros.

o marido consiga beijar a esposa como, a partir desse microdrama, somos aprisionados nas engrenagens de uma montagem que articula as imagens como realidades fugidias, fragmentos de um cinema decomposto por seu próprio movimento.

Nos primeiros quatro minutos de *Pièce Touchée*, podemos observar o predomínio da repetição no detalhe de um dedo se mexendo. No entanto, a repetição não se restringe a detalhes, pois, ao longo do restante do filme, Arnold alterna um mesmo conjunto de *frames*, espelhando uns nos outros, de tal modo que o simples gesto de fechar a porta, realizado pelo marido, ao adquirir um movimento circular, permite que duas sequências de imagens quase se mesquem. Embora esses *frames* não se constituam como pós-imagens, devido ao pouco tempo em que as retinas foram expostas a eles, a repetição incessante, nesse filme, ao agregar simultaneamente imagens espelhadas e de ponta-cabeça, os reduz, por algumas frações de segundos, a fragmentos, a formas abstratas, que bem poderiam pertencer a um caleidoscópio.

Assim como as imagens do filme de Martin Arnold, as criadas pelo caleidoscópio são produzidas por meio da fragmentação e do espelhamento, pois, a cada giro do mecanismo, uma nova imagem é gerada pelos pedaços coloridos de vidro fixados em uma das extremidades do tubo⁸. A manipulação de imagens, em *Pièce Touchée*, se assemelha a isso que ocorre no caleidoscópio, uma vez que o tempo, por meio da montagem, surge como desarticulação entre os *frames*, no momento em que as relações entre eles se baseiam na desintegração do que é familiar, quando a instabilidade e a ruptura, a

8 De acordo com Jonathan Crary: “Os fundamentos estruturais do caleidoscópio são bipolares, e, paradoxalmente, o efeito característico de dissolução resplandecente é produzido por uma simples configuração refletora binária: consiste em dois espelhos planos que se estendem por todo o comprimento do tubo, inclinados em um ângulo de sessenta graus ou em qualquer ângulo que seja um submúltiplo de quatro ângulos retos. A rotação desse formato simétrico e invariável gera a aparência de decomposição e proliferação” (CRARY, 2012, p. 115).

partir de agora, passam a sustentar a relação dos personagens com o espaço que ocupam. Espaço não mais diegético, que se abre, como no caleidoscópio, dilacerado, e, ao mesmo tempo, reintegrado em uma nova estrutura prestes a se desintegrar sempre em outra. Percebemos, assim, que Martin Arnold elabora seus *found footages* a partir da dissolução das fronteiras entre a imagem fotográfica e a imagem cinematográfica, em proximidade com os experimentos de Eadweard Muybridge, que, conforme Jonathan Crary,

com sua segmentação modular das imagens, desmonta a possibilidade de uma sintaxe “verdadeira”, e suas apresentações compostas configuram um campo atomizado que um observador não pode recompor sem rupturas. Contudo, essa aparente falta de homogeneidade e segmentação é na verdade uma abertura para uma ordem abstrata de continuidade e circuitos ininterruptos. (CRARY, 2012, p. 151)

A análise de Crary sobre a obra de Muybridge, se relativizada, pode ser aplicada aos filmes de Martin Arnold, pois, neles, não percebemos a exigência de um espectador privilegiado, mas, sim, um observador cuja existência foge dos parâmetros legitimados pela indústria cinematográfica. Libertos das obrigações da decupagem clássica, os filmes de Martin Arnold buscam propositalmente a descontinuidade provocada pela montagem, ao apresentar uma estrutura labiríntica, na qual a proliferação de imagens, derivada de poucos segundos de uma obra já existente, cria relações temporais que extrapolam as noções de início, meio e fim. Diante desse tipo de cinema, o espectador se converte em observador, no momento em que é não mais envolvido pelos aspectos narrativos do filme, mas é confrontado com o trabalho racional da montagem.

Nesse sentido, as imagens que Martin Arnold manipula em seus filmes afirmam tanto a sua materialidade quanto o cinema como máquina de transgressão, pois a duração, com qual o cineasta expõe e repete cada *frame*, se assemelha ao que ocorre no taumatrópio ou no fenacistoscópio. No entanto, a condição ilusória e alucinatória das imagens, que ocorre, nesses aparelhos, deixa de existir

nos filmes de Martin Arnold, uma vez que elas são colocadas em uma perspectiva crítica, ao serem fragmentadas, analisadas e reinseridas em um tempo articulado pela interrupção e descontinuidade. A dissecação e a articulação de momentos banais e insignificantes de filmes americanos tornam-se, portanto, parte de uma estratégia de releitura do cinema como um todo, no momento em que Martin Arnold, por meio de seus filmes, lança um olhar crítico sobre as convenções e códigos institucionalizados que dominam a linguagem cinematográfica, apropriando-se deles e subvertendo-os.

Dessa maneira, a fragmentação e a repetição, nos filmes de Martin Arnold, podem ser interpretadas à luz do informe, verbete formulado por Georges Bataille para o dicionário crítico da revista *Documents*, em 1929, como um arranjo complexo de violentas forças irruptivas direcionadas à instabilidade, pois “o informe está sempre na forma, mas nunca é absorvido por essa forma” (NOYS, 2000, p. 35). Esse paradoxo é a condição da existência do informe e é por isso que ele se deixa revelar como um processo, mas não como um conceito. Como disruptura móvel, imagem subversiva, o informe, segundo Benjamin Noys, “nunca se estabelece dentro de um quadro ou uma imagem, mas sempre emerge de uma imagem, uma palavra ou coisas” (NOYS, 2000, p. 35). Esse caráter instável do informe se deve ao fato de que ele, na condição de verbete, “serve para desclassificar, exigindo que cada coisa tenha a sua forma” (BATAILLE, 1970, p. 217), pois o que ele designa “é o incerto que se espalha por todos os lugares, como uma aranha ou um verme” (BATAILLE, 1970, p. 217). Nesses trechos, assim como em todo o texto dirigido ao informe, Bataille não oferece uma definição precisa, em um sentido dicionarizado, do que venha a sê-lo. No entanto, ao afirmar que o informe “se espalha por todos os lugares” (BATAILLE, 1970, p. 217) e “o universo se assemelha a nada”⁹ (BATAILLE, 1970, p. 217), ele conclui que

9 Talvez, essa evocação ao universo que se assemelha a nada se justifique pelas

“somente o informe é relevante para se dizer que o universo é algo como uma aranha ou cuspe” (BATAILLE, 1970, p. 217). O informe conjugaria, alegoricamente, o comportamento desterritorialista da aranha e a configuração abstrata do cuspe, portanto, mobilidade e abstração, mas sem se fechar em uma síntese, pois em vez de afirmar a conciliação dos contrários, como ocorre na dialética, ele frustra a reconciliação ao se sustentar indefinidamente em um movimento de oscilação e divisão assimétrica. Por isso, no instante em que o informe desclassifica as coisas e afirma suas estruturas a partir da incerteza, da indefinição de seus limites em relação ao espaço e ao tempo que ocupam, ele passa a se constituir em um ataque aos sistemas idealistas, acadêmicos e taxinômicos.

Assim, o informe como o que excede, o que não se deixa apri-sionar, ao resistir à teorização, colapsa não apenas o movimento que o engendra, mas que dele se desdobra, pois, pensado como um colapso sem fim, se aproxima, dessa maneira, da noção de desastre. Na obra de Martin Arnold, ele se insere como colapso dos corpos e da estrutura cinematográfica que os mantém. Ao optar por um cinema de interrupções, Martin Arnold faz com que a fragmentação e a repetição provoquem desastres, ao desarticularem tanto a relação que é estabelecida por meio da montagem entre os *frames* quanto a própria noção de um corpo íntegro, cujos membros mantêm-se,

descobertas da astrofísica, na época em que Bataille redigia seu texto, uma vez que o universo em expansão se presta como imagem que carrega essa operação do informe, pois tem a sua própria forma, mas ao mesmo tempo se espalha, indefinidamente, como uma aranha ou um cuspe. Nesse sentido, podemos citar o fato de o cosmólogo russo Alexander Friedmann apresentar, em 1922, um modelo no qual o universo evoluiria a partir de um estado inicial de altíssima densidade, a singularidade, o de Georges Lemaître, em 1927, publicar, em um periódico científico belga (*Annales de la Société Scientifique de Bruxelles*), um artigo escrito em francês, no qual apresenta um modelo de universo relativista, em expansão, e o de Edwin Hubble publicar, em 1929, seu artigo “A relation between distance and radial velocity among extra-galactic nebulae”, no qual trata do afastamento progressivo das galáxias em relação umas às outras.

hierarquicamente, subordinados uns aos outros.

Seus filmes, nesse sentido, se configuram como poemas pulverizados, expressão que Maurice Blanchot aplica à obra de René Char. Embora não sejam poemas, os filmes de Martin Arnold têm em comum com a obra de René Char o fato de se constituírem como “arranjo ao nível da desordem” (BLANCHOT, 2010, p. 43), no momento em que abrem “uma outra maneira de acabamento, àquele que está em jogo de espera, no questionamento ou em alguma afirmação irreduzível à unidade” (BLANCHOT, 2010, p. 42). Essa recusa à unidade acaba por se sustentar entre dois limites, a imaginação de algo que estava inteiro e o devir da interrupção, ruptura sem origem. Como Martin Arnold utiliza-se da apropriação para criar seus filmes, suas imagens se situam nesses limites, entre os quais o informe se deixa ver. O fragmento, na concepção de Maurice Blanchot, permite que o relacionemos ao informe, no instante em que ambos subsistem como instabilidade, ao “deixar de fora uns dos outros os termos que vêm em relação, respeitando e preservando essa exterioridade e essa distância como o princípio – sempre destituído – de toda significação” (BLANCHOT 2010, p. 43). Esse “deixar de fora [...] os termos que vêm em relação” se constituem, dessa forma, como cisão, uma vez que corpo e cenário, levados ao colapso, se articulam como excesso, equívoco, até se tornarem fragmentos, a partir dos quais a imagem se converte em desastre.

Semelhante à fragmentação do discurso literário, que possibilita sobrepor, entrecruzar e interromper, ao mesmo tempo, textos de origens diversas, a estratégia de Martin Arnold para lidar com a descontinuidade da montagem cinematográfica foi conjugar fragmentação e repetição como parte de um mesmo processo que tem no não desenvolvimento, no fracasso das ações, sua matriz configuradora. Um dos recursos cinematográficos do qual o cineasta austríaco se vale para criar situações incompletas, que fogem aos paradigmas estipulados pelas narrativas hollywoodianas, é o *looping*. Ele

é comum no cinema experimental, pois, ao quebrar com a estrutura narrativa, abre a possibilidade de os cineastas explorarem os aspectos físicos da película a partir da montagem como uma forma de ostentar a descontinuidade entre as imagens justapostas. Como vimos, o *looping* já aparece nos filmes de Bruce Conner¹⁰, nos quais determinados trechos de obras apropriadas são repetidos exaustivamente, de maneira que, de acordo com Maurice Blanchot, “a repetição é a insistência de uma interrogação que interroga em diversos níveis sem por isso se afirmar em termos de questão” (BLANCHOT, 2010, p. 90). A repetição que se processa nos filmes de Martin Arnold surge, de maneira similar ao que ocorre com os filmes de Bruce Conner, como um questionamento da própria decupagem clássica, do filme como um conjunto de *frames* que deve ser consumido em um único olhar. Como bem observa Erika Balsom, “os filmes de Arnold lembram o espectador da descontinuidade dos quadros individuais que fundamenta todo o cinema e as maneiras pelas quais o prazer espectral convencional está inextricavelmente ligado ao desejo de movimento e continuidade” (BALSOM, 2011, p. 271). Ao prestar atenção no *frame*, o espectador também é levado a perceber como o corpo sucumbe a esse princípio da repetição, no instante em que seus gestos são fragmentados e reestruturados a partir de movimentos inconclusos, que proliferam seus sentidos e impedem que possam ter uma única interpretação.

Na série de apropriações que o cineasta realiza sobre desenhos animados produzidos pelos estúdios Disney e pela Warner Brothers, os corpos de personagens como Mickey, Pato Donald, Pateta, Patolino e Tom têm suas partes digitalmente apagadas e rearticuladas sobre um fundo negro, como podemos ver em *Shadow cuts* (2010), *Soft palate* (2010), *Haunted house* (2011), *Self control* (2011), *Whistle stop* (2014), *Black holes* (2015) e *Elsewhere* (2016). Defor-

10 Para o cineasta americano, o filme ideal seria aquele “que continuasse sendo reproduzido para sempre” (CONNER, 2012, 383).

mados por aquilo que lhes falta de tal maneira que, às vezes, restam apenas cenários ocupados por seres que não existem, como é o caso de *Deanimated* (2002), em que as identidades se tornam oscilantes, monstruosas, pois o que resta dos corpos repete gestos informes ao serem levados a um estado crítico, a partir do qual a conjunção e a divergência estabelecem a descontinuidade como um processo de desestruturação do cinema.

A incompletude, o fim que nunca é alcançado, passa a existir como *looping* a partir das próprias possibilidades geradas pelo processo de montagem, dentre as quais está a repetição. Nesse sentido, a fragmentação encontra na repetição, ao mesmo tempo, sua sustentação e sua negação, pois os fragmentos gerados não se retêm, mas se contraem em expansão, desfazendo e se reconstituindo à medida que se repetem:

Confirma-se, em e por incerteza, que nem todo fragmento está relacionado ao fragmentário. O fragmentário – o “poder” do desastre que ninguém experimentou, e a intensidade desastrosa, incomensurável de prazer, de alegria – é marcado, isto é, todas as suas marcas distintivas são apagadas, e o fragmento seria essa marca, sempre ameaçada por algum sucesso ou outro. Não pode haver um fragmento bem-sucedido, satisfatório ou que indique o fim pelo fim, a cessação do erro, e esse seria o caso se não fosse por outra razão que todo fragmento, embora único, se repete, e é desfeito pela repetição. (BLANCHOT, 1980, p. 72)

É possível perceber que os filmes de Martin Arnold se afirmam a partir do erro, no momento em que se sustentam como desordem, ao se configurarem entre o determinado e o indeterminado, a origem e a negação dessa origem. Daí que, em sua obra, o erro é buscado como excesso, de forma que “cada elemento se converte em seu contrário incessantemente” (BATAILLE, 1971, p. 219). O transitório faz com que cada *frame* se torne um instante indeterminado, ao ser colocado em um movimento em contínua reviravolta. Nada se dá como definitivo, mas permanece aberto pelo “pensamento [que] vive a aniquilação que o constitui como uma vertiginosa e infinita queda, e assim não tem somente a catástrofe como seu

objeto, sua estrutura é a catástrofe, ela se absorve no nada que a suporta e ao mesmo tempo deixa escapar” (BATAILLE, 1970, p. 94). Poderíamos, a partir dessa citação de Bataille, ver os filmes de Martin Arnold como obras cujas estruturas são articuladas pela catástrofe, uma vez que o excesso, seja de movimento ou de imobilidade, é o que possibilita que a imagem entre em colapso, ao colocar em crise o *frame* que a sustenta. Temos, assim, uma opacidade e uma transparência tanto dos objetos quanto dos corpos, que permitem que os *frames* se mesquem, se arruínem, pois, repetidos, eles se dilaceram à medida que o excesso os prolifera como erros e desastres.

Esse processo de levar o cinema a se constituir como excesso e se opor à organização dos movimentos, à “subordinação de todos os caminhos parciais, todos os movimentos estéreis e divergentes, à unidade de um corpo orgânico” (LYOTARD, 1986, p. 355), possui relações com o que Jean-François Lyotard define como acinema, uma escrita de movimentos que se situa entre “a extrema imobilização e a extrema mobilização” (LYOTARD, 1986, p. 356). O cinema, ao contrário do acinema, é, para Lyotard, “um corpo orgânico de movimentos cinematográficos” (LYOTARD, 1986, p. 355), que se constitui à medida que busca selecionar movimentos e corpos, para, ao classificá-los, eliminá-los. De acordo com Lyotard:

Se o erro é eliminado, observamos que é por causa de sua incongruência, e para proteger a ordem do todo (filmagem e/ou sequência e/ou filme), deve-se proibir a intensidade que ele carrega. E a ordem do todo tem seu único objetivo no funcionamento do cinema: que haja ordem nos movimentos, que os movimentos sejam feitos em ordem, que eles façam ordem. Escrever com movimentos – a cinematografia – é assim concebido e praticado como uma incessante organização de movimentos seguindo as regras da representação para a localização espacial, as da narração para as instâncias da linguagem e as das formas musicais para a trilha sonora. A chamada impressão de realidade é uma verdadeira opressão de ordens. (LYOTARD, 1986, p. 350)

O cinema praticado por Martin Arnold, ao contrário do ci-

nema hollywoodiano, não elimina o erro, ao contrário, ostenta-o como incongruência, desordem, pois não “surge do esforço para eliminar movimentos aberrantes, gastos inúteis, diferenças de consumo puro” (LYOTARD, 1986, p. 351). A constituição de seus filmes se dá como corpo desorganizado, estéril, um arranjo que perde o que transporta, uma vez que o cineasta não elimina a repetição, com a intenção de construir uma “diegese que encerre a síntese dos movimentos na ordem temporal” (LYOTARD, 1986, p. 352). Ao ser definido como excesso e irrepresentável, o que é descartado pela indústria cinematográfica torna-se, para Martin Arnold, a matriz de todos os seus filmes, de maneira que eles se estabelecem a partir dos dois polos que Lyotard usa para definir o que é o acinema: “Esses dois polos são imobilidade e movimento excessivo. Ao deixar-se atrair por essas antípodas, o cinema deixa, insensivelmente, de ser uma força ordenadora; produz verdadeiras inutilidades, simulacros, intensidades epifânicas, em vez de produtivos/objetos consumíveis” (LYOTARD, 1986, p. 351).

Como processo que se ampara na desordem, o acinema se assemelha ao informe, pois, ao se constituir em excesso e gastos, opõe-se à organização e à classificação sistemáticas dos movimentos praticadas pelo cinema. Dessa forma, se o cinema tradicional se ampara na ordem e estabilidade dos movimentos, no caráter homogêneo que estes podem proporcionar, eliminando aquilo que possa afetar o reconhecimento da imagem e conjugando suas referências de identificação com o que é familiar¹¹, os filmes de Martin Arnold mantêm em crise essas relações ao apagar literalmente os corpos das cenas.

11 De acordo com Ismail Xavier: “lembremos que as alternativas de ação diante da montagem ocorrem esquematicamente em dois níveis articulados: (1) o da escolha do tipo de relação a ser estabelecida entre as imagens justapostas, que envolve o tipo de relação entre os fenômenos representados nestas imagens; esta escolha traz consequências que poderão ser trabalhadas num nível (2), o da opção entre buscar a neutralização da descontinuidade elementar ou buscar a ostentação desta descontinuidade. Dependendo das opções realizadas diante destas alternativas, o “efeito de janela” e a fê no mundo da tela como um duplo

Nesse sentido, o cinema praticado por Martin Arnold, ao mesmo tempo, se aproxima e se afasta do de seu compatriota Peter Tscherkassky. Nos filmes de Tscherkassky observamos, de acordo com Tom Gunning, “um conflito em escala que cria ainda mais a impressão de um espaço feito de colagens dentro do qual imagens espaciais contraditórias foram unidas” (GUNNING, 1983, p. 358). Em seu filme *Instructions for a Light and Sound Machine*, construído basicamente de apropriações da obra de Sergio Leone, *Três homens em conflito* (Sergio Leone, 1966), esse excesso acontece no momento em que o cineasta trata a superfície da película cinematográfica como um repositório de várias reimpressões, por meio da “intercalação de várias camadas de *found footage* por cima de um filme ainda não revelado e, então, revelando-as todas de uma só vez” (TSCHERKASSKY, 2012, p. 125). O que surge, diante de nós, são imagens multiplicadas, invertidas, conjugadas com outras que não conseguimos reconhecer, devido à rapidez com que os *frames* são intercalados e ao espaço que se divide em zonas visíveis e zonas escuras em constante transformação. Dessa forma, a ilusão gerada pelas imagens em movimento do cinema é substituída pela plasticidade de espaços que se confundem, de seres que se interpenetram e se dissolvem como matéria corroída pela luz. Algumas vezes a imagem corre no quadro verticalmente, exibindo as perfurações laterais do que seria uma película, ou, então, são dilaceradas e reunidas, compondo um conjunto de imagens heterogêneas, como se nossos olhos as recortassem e as tivéssemos em nossas mãos. Tscherkassky busca, propositalmente, sua proliferação de imagens ao instaurar e enfatizar a ruptura do visível como fragmentos sobrepostos, multiplicados, interpenetrados e simultâneos. Em Martin Arnold, por sua vez, não ocorrem essas sobreposições, pois o cineasta não se utiliza,

do mundo real terá seu ponto de colapso ou de poderosa intensificação na operação de montagem” (XAVIER, 2005, p. 24-25).

como faz Peter Tscherkassky, de películas, mas de tecnologia digital para montar seus filmes e opta por, em vez de agregar camadas de imagens, eliminar partes da imagem, em uma espécie de trucagem¹² inversa.

As possibilidades exploradas por meio da tecnologia digital nas séries de intervenções que Martin Arnold realiza sobre os desenhos animados e no filme *Deanimated* (2002), apropriação do filme *Invisible ghost* (Joseph H. Lewis, 1941), ocorrem pela subtração de elementos que compõem a imagem. Em *Deanimated*, essa subtração se dá pelo apagamento não apenas de algumas partes dos corpos, mas pelo total desaparecimento de alguns personagens no filme, no instante em que o cineasta os elimina digitalmente da película. Dessa forma, surgem espaços vazios e personagens cujas expressões, alguns inclusive com as bocas apagadas, se dirigem a nada, pois, “na falta de elementos-chave de seus corpos – órgãos e vozes – eles são um conjunto inútil de órgãos sem corpos” (LIPPIT, 2002, p. 32). De acordo Martin Arnold:

Pensemos na estrutura de campo/contracampo: “ela” fala e olha para um “ele” fora de campo, corte, nós olhamos para o “ele” que estava antes no fora de campo e ele responde. E assim se segue e se repete. Então, o que eu queria ver em *Deanimated* era o que aconteceria em uma sequência de planos, ou até mesmo em um filme inteiro, quando se retirassem as figuras humanas da imagem. Porque então todas as durações e as estruturas de campo/contracampo, os tamanhos de quadro e os enquadramentos ficariam sem sentido e totalmente arbitrários. Eu só queria ver o bem planejado sistema do cinema clássico

-
- 12 A trucagem é uma técnica que acontece, em laboratório, por meio de um mecanismo, do qual deriva o nome do processo: a truca. De acordo com Robert L. Carringer: “A truca consiste num aparelho no qual são alinhados uma câmera e um projetor, um frente ao outro, que funcionam em perfeita sincronia. O filme revelado, ao girar no projetor, é exposto correndo, simultaneamente, na câmera. Expondo duas vezes o copião da câmera, torna-se possível realizar fusões e superposições. Variando a luz no projetor, podem-se criar *fades*. Efeitos compostos no copião da câmera podem ser obtidos, passando-se separadamente os componentes da imagem fotografada através do projetor”. (CARRINGER, 1997, p. 130).

hollywoodiano desconstruído. (ARNOLD, 2014, p. 6)

Com a obliteração do sujeito, Martin Arnold explora os espaços vazios como elementos constitutivos de um cinema amparado no *nonsense*, uma vez que a relação entre os personagens não se sustenta mais em uma narrativa, em um eixo sobre o qual se possa manter a continuidade entre o que se vê e o que se ouve. Como bem observa Akira Mizuta Lippit, “a invisibilidade que permeia *Deanimated* é marcada pela desordem” (LIPPIT, 2002, p. 32). Essa desordem possibilita, assim, quebrar com as engrenagens do discurso cinematográfico, de tal maneira que o *nonsense* surge de movimentos gratuitos da câmera, que, ao enquadrar espaços vazios, revela uma tensão não resolvida entre a continuidade e a descontinuidade, um excesso de visualidade que se conjuga pela subtração. Nesse sentido, a imagem cinematográfica se revela, em sua totalidade, como um ponto cego, no momento em que absorve a atenção, ao ultrapassar a própria visualidade que a mantém¹³. A visão é condicionada por aquilo que a torna tanto possível quanto incompleta. Enxerga-se, mas não se vê o que está ali, pois o que se apagou foi o conhecimento que sustentava essa realidade. Sem os movimentos que unifiquem e justifiquem a realidade engendrada pela câmera, o visível é dilacerado por aquilo que lhe permite a existência: a instância na qual se entrecruza o olhar do personagem com o da câmera, o percebido e o imperceptível, como Gilles Deleuze analisa no texto dedicado a *Film* (Samuel Beckett e Alan Schneider, 1965). Assim, o ponto cego estabelece a subversão da imagem, no sentido de que ele se torna “uma rede de ondas intermináveis que se renovam em todas as direções” (BATAILLE, 1970, p. 441), ao se opor à concepção idealizada do espaço e ao se oferecer como lugar de extravio, onde a perda se

13 Para Lyotard, “A imagem é representacional porque reconhecível, porque se dirige para a memória do olho, para referências fixas ou de identificação, referências conhecidas, mas no sentido de “bem conhecido”, isto é, familiar e estabelecido. Essas referências são a identidade que mede o retorno e o retorno dos movimentos” (LYOTARD, 1986, p. 353).

afirma como catástrofe, onde o olhar se contesta em não-saber. Colapsada, sem as identidades que a habitavam, a imagem, convertida em ponto cego, permite à visão se realizar nos colapsos, nas intermitências do visto e não visto, do que escapa ao entendimento e se confirma na instabilidade com que o cinema é tratado.

Em um cinema criado pela ausência dos corpos, a predominância de espaços vazios impede que o espectador, convertido agora em observador, possa ter um lugar privilegiado, tranquilo, já que sua existência é subordinada a ações que não são mais correspondidas e, portanto, frustram suas expectativas, de maneira que “a atenção produz sua própria dissolução” (CRARY, 2013, p. 135). Essa dissolução da atenção pode ser observada em *Pièce touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993) e *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998), nos quais há um predomínio daquilo que poderíamos nomear como estética do vai e vem, já que a repetição empregada nesses filmes se dá sobre a maneira como os fragmentos são modulados em unidades de tempo interdependentes. Em *Deanimated* (2002), o apagamento dos personagens faz com que o tempo e o espaço diegéticos se dissolvam também nos movimentos fluidos e sem sentido da câmera. Dessa forma, os poucos personagens que subsistem comportam-se como seres destituídos de ligações emocionais destinadas ao espectador, já que suas expressões são esvaziadas, no momento em que seus interlocutores se desintegram nas engrenagens da máquina cinematográfica. Por meio da apropriação do filme *Invisible ghost*, tais engrenagens, transformadas em *softwares*, têm, agora, a função não só de criar realidades, como vemos em inúmeros *blockbusters* criados por CGI¹⁴, mas também de apagá-las.

Na série de apropriações de desenhos animados, constituída, até o momento, pelos filmes *Shadow cuts* (2010), *Soft palate* (2010), *Haunted house* (2011), *Self control* (2011), *Whistle stop* (2014),

14 CGI é uma sigla em inglês para o termo *Computer Graphic Imagery*, ou seja, imagens geradas por computador, também conhecidas como computação gráfica.

Charon (2013), *Hydra* (2013), *NIX* (2013), *Black holes* (2015) e *Elsewhere* (2016), a desintegração e o apagamento dos corpos não são totais, mas parciais. Os corpos antropomórficos de personagens como Mickey e Patolino são decompostos em uma espécie de “obscuridade fragmentária”, expressão de Dennis Hollier, ao analisar como Georges Bataille trabalha o discurso anatômico na revista *Documents*: “O dicionário crítico, em *Documents*, através de concentrações semânticas, produz um tipo de ereção simbólica do órgão descrito, uma ereção da qual, no fim, o órgão, como que se por cissiparidade, se desprende de seu suporte orgânico” (HOLLIER, 1989, p. 79). Nesse sentido, os artigos publicados na revista *Documents* podem ser interpretados como dissecações e ferramentas de dissecação. Conforme Dennis Hollier:

O todo é desarticulado pelo artigo, provocando insubordinação na parte, que então se recusa a respeitar as relações hierárquicas que o definem pela sua integração no sistema orgânico como todo. Ele afirma a parte em sua obscuridade fragmentada em vez de apagá-lo pela sua integração na finalidade de uma bela e viva totalidade. O dicionário é um discurso que faz o órgão repentinamente emergir como um objeto parcial, irrecuperável para fins de construção de uma imagem do corpo inteiro. (HOLLIER, 1989, p. 78)

Assim como os órgãos e os membros que, isolados do corpo, clamam pela extração orgânica para ganhar vida própria, os fragmentos de corpos das apropriações de Martin Arnold erigem-se isolados, ao mesmo tempo, como ferramentas e sobras de dissecação. É o que podemos observar no filme *Haunted house* (2011), no qual o corpo do que supomos ser o gato Tom e o cenário onde ele está, no caso o que parece ser uma casa, são parcialmente apagados, para terem suas partes como que jogadas a esmo sobre um fundo negro. Os fragmentos de Tom e da casa se apresentam de maneira insubordinada, ora isolados ora interagindo uns com os outros, em alguns momentos, até são sobrepostos. O aspecto fantasmagórico que o título sugere, a “casa assombrada”, advém da

relação estranha que é estabelecida entre a música, os efeitos sonoros e o que sobrou do corpo apagado de Tom, pois escutamos os gritos do gato, vemos os movimentos de suas mãos, pés, cauda, língua, orelhas e olhos, mas não temos acesso ao que eles reagem. Tal insubordinação, com a qual são tratados o corpo e o cenário, faz com que, por exemplo, as onomatopeias produzidas pelo gato Tom sejam integradas à casa, como se esta estivesse também gritando, ou, por meio de uma rápida alternância de fragmentos, a janela pareça ter língua e orelhas. Cada fragmento se integra aos demais e, ao mesmo tempo, como sobra de uma dissecação que é, mantém-se anárquico, em convulsão, ao lhe ser negada qualquer possibilidade de fim, de reintegração ao que antes pertencia. Não há antes, pois a estrutura em *looping*, na qual Martin Arnold insere os fragmentos, poderia continuar *ad infinitum*, como uma espécie de tortura perpétua à qual é submetido o personagem.

É interessante notar que a maneira como Martin Arnold lida com os corpos antropomorfizados dos animais de desenhos animados possui semelhança com a obra de um artista como Hans Bellmer. Ambos, seja Bellmer com suas bonecas e gravuras, seja Arnold com suas apropriações, se servem do corpo como algo insubordinado, permutável, pois novos significados podem ser extraídos à semelhança do que ocorre com as palavras de um poema anagramático, cuja estrutura torna-se reversível, múltipla e indeterminada, uma vez que as mesmas letras que compõem um verso se convertem nos demais: “para ter uma visão distinta e precisa, podemos dizer: o corpo é comparável a uma sentença que nos convidaria a desarticulá-lo, para recompor, por meio de uma série de anagramas sem fim, seus verdadeiros conteúdos” (BELLMER, 2008, p. 48). Desarticular o corpo como se escrevesse um anagrama é torná-lo labiríntico, no sentido de que seu dilaceramento cria “um espaço composto exclusivamente de aberturas, onde nunca se sabe se elas abrem para o interior ou o exterior, se elas são para

sair ou entrar” (HOLLIER, 1989, p. 61). As imagens, geradas pelo cinema ou pelas palavras, tornam-se, assim, obliteradas, rasuradas, impedindo o caminho, o fluir como forma de escapar do emaranhado de sentidos, das múltiplas saídas e entradas que se desdobram dos vazios e das vísceras do corpo. Os sentidos que surgem do poema ou do filme não se amparam mais na lógica do discurso, do conhecimento, mas na falta de razão, na angústia de não se conseguir criar um eixo hierárquico entre o atual e o anterior, o eu e o outro. Vistos também como corpos orgânicos, tanto o filme quanto o poema se apresentam como fraturas expostas, no momento em que têm suas estruturas dilaceradas, colocadas em descontinuidade com relação às suas origens e à sua história.

Devemos observar, assim, que a possibilidade de dissecar desenhos animados, praticada por Martin Arnold, está relacionada à maneira como a especialização do trabalho, na indústria voltada para esse tipo de produção, se desenvolveu a partir da concepção da célula de animação. De acordo com Kristin Thompson:

A animação por célula consiste em separar partes de um desenho em diferentes camadas para eliminar a necessidade de redesenhar toda a composição para cada fase de movimento. Por volta da década de 1920, Raoul Barré desenvolveu o método para a separação real das partes da imagem com o seu sistema “slash”, segundo o qual, um desenho de um personagem pode ser cortado e traçado em células separadas. Assim, ao se usar o sistema de barra, o fundo pode estar no papel no nível mais baixo, os troncos dos personagens em uma folha de celuloide claro e os movimentos da boca, dos braços e de outras partes em uma célula mais alta. Para a fala e os gestos, apenas a célula mais alta precisa ser redesenhada, enquanto o fundo e a célula mais baixa são simplesmente refotografados. (THOMPSON, 1980, p. 107)

Se, durante a exibição, todo esse processo talvez não seja percebido pelo espectador, já que ele tem diante de si uma obra desenvolvida para apagar “as propriedades disruptivas da animação” (THOMPSON, 1980, p. 108), a técnica de Martin Arnold explicita exatamente o caráter fragmentário que a constitui. Ao selecionar

e expor as partes das animações que lhe interessam, o cineasta permite que possamos perceber a ilusão que, anteriormente, as sustentavam, assim como afirmar a incoerência que, a partir de agora, as domina. Ao analisarmos a obra de Martin Arnold, observamos que a maneira como as formas antropomórficas são manipuladas em seus filmes nos remetem ao conceito de fragmento, explorado tanto pelos românticos alemães quanto por pensadores contemporâneos, como é o caso de Maurice Blanchot. De certa forma, o dilaceramento de espaços e tempos, praticado pelo cineasta austríaco, está ligado a uma tradição, que concebe o fragmento não apenas como fratura, mas como parte de um processo¹⁵, a partir do qual uma série de mudanças ocorre. Não é à toa, portanto, que um dos livros sobre Martin Arnold, em que se reúnem artigos sobre suas intervenções, se chama *Gross anatomies*, que poderíamos traduzir como autópsia, já que a apropriação, que o cineasta realiza sobre os *frames* selecionados de desenhos animados, se dá como uma espécie de dissecação desse material, uma vez que ele é dilacerado, revirado, à semelhança do que acontece com o cadáver sob as mãos do médico legista. Mas diferente do médico legista, que abandona o corpo assim que a autópsia chega ao fim, Martin Arnold continua o processo ao dar uma nova vida aos restos que seu olhar selecionou. A partir de repetições incessantes, o *looping*, o cineasta abre os corpos de criaturas antropomórficas e, ao descontextualizá-las, expõe “o ato de ver com os próprios olhos”, que seria a tradução do termo grego autópsia para o português, como ação que se realiza entre e sobre os *frames*. Ao oferecer, por meio da autópsia, a desarticulação e a decomposição como operações de resistência ao olhar condicionado pelo cinema hollywoodiano, ele afirma um processo de rupturas não só sobre a

15 Alexander Regier diferencia fratura e fragmentação da seguinte forma: “A fratura descreve uma quebra localizada em um nível estrutural. Não é um processo e não abrange um elemento temporal nesse sentido. [...]. A fragmentação, diferentemente da fratura, é um processo. Mesmo que possa ser final, é definida por uma série de mudanças. É o desdobramento de uma ruptura que acontece não apenas uma vez, mas várias vezes” (REGIER, 2010, p. 7).

imagem, mas também sobre os corpos, que, de certa forma, já está presente na própria dinâmica dos desenhos animados, nos quais assistimos a corpos elásticos e desmembrados em espaços incoerentes. De acordo com James Leo Cahill:

Os desenhos animados de Arnold se alimentam da profunda ambivalência gerada pela animação, enraizada nas sombras incertas lançadas sobre o sujeito humano por objetos e membros que parecem se mover por conta própria ou por ordem de alguma energia exterior. (CAHILL, 2015, p. 8)¹⁶

Por isso, em vez de espaços tranquilos, estáveis, suas *Gross anatomies*, se podemos chamar assim suas apropriações de desenhos animados, se constituem em estruturas prestes a desabar, um cinema que entra em colapso, ao mostrar, a partir das convulsões do que resta dos corpos e da película, a história de seu reverso e sua impermanência. Não é à toa, portanto, que, sobre o fundo negro, haja apenas corpos segmentados, constituídos de rupturas e discontinuidades, subtraídos pelo espaço que ocupam, pois, se em *Deanimated* os corpos desaparecem no cenário, nessas animações, são os cenários que desaparecem e juntas com eles partes daqueles que o ocupavam.

Enquanto a técnica de apagamento digital é empregada em *Deanimated* para dissecar a própria estrutura fílmica que constitui o cinema hollywoodiano, baseada na relação que se estabelece entre atores, cenários e câmera, ou seja, a *mise-en-scène*, nas apropriações de desenhos animados a ilusão de movimento é decomposta. Se

16 De acordo com Tom Gunning: “O termo ‘atrações’ vem, é claro, do jovem Sergei Mikhailovich Eisenstein e sua tentativa de encontrar um novo modelo e modo de análise para o cinema. Em sua busca pela ‘unidade de impressão’ da arte teatral, os alicerces de uma análise que iria enfraquecer o teatro representativo realístico, Eisenstein se deparou com o termo ‘atração’. Uma atração submete agressivamente o espectador ao ‘impacto sensual ou psicológico’. De acordo com Eisenstein, o teatro deveria consistir em uma montagem de tais atrações, ao criar uma ‘relação com o espectador completamente diferente da sua assimilação na ‘imitação ilusória’. Escolhi esse termo, em parte, para enfatizar a relação do espectador que essa prática de vanguarda tardia compartilha com o primeiro cinema: do confronto exibicionista em vez da assimilação diegética” (GUNNING, 2006, p. 384).

nas animações tradicionais as repetições dos movimentos dos personagens têm como meta a continuidade das ações dirigidas para um fim, nas apropriações de Martin Arnold, elas deixam de ter essa função para fazerem com que os corpos se tornem desarticulados, conjuntos de fragmentos, em um circuito interminável de movimentos sem sentido.

No instante em que Martin Arnold provoca excessos sem saída, proliferação de gestos e movimentos que se sustentam sobre o nada, a fragmentação e a repetição podem ser analisadas como desdobramentos do informe, já que ele, como um ato performativo, nos possibilita entrever estruturas instáveis e movediças, abertas por um movimento de fluxo e refluxo, de ordem e desastre. Essas estruturas, em vez de serem apaziguadoras, solicitam a atenção e frustram as expectativas, revelam-se e obliteram-se continuamente. Por isso, seja nos *found footages* de filmes hollywoodianos ou nas apropriações de animações de estúdios, Martin Arnold realiza uma obra que se estabelece como conjunção e divergência, pois tanto o trabalho de interrupção dos *frames* quanto a dissecação praticada sobre os corpos acontecem a partir da fragmentação e da repetição como processos de uma forma que se desfaz à medida que se desenvolve. Diante da multiplicação de espaços reversíveis, a partir dos quais o olhar se inscreve em um processo cujo fim nunca pode ser alcançado, atenção e instabilidade servem, no cinema praticado por Martin Arnold, como acesso a uma lógica combinatória na qual as imagens individuais se convertem, ao mesmo tempo, em unidades autônomas e interdependentes. O olhar do espectador lançado sobre o filme se dilui na desestruturação que as imagens sofrem, no momento em que elas são repetidas, colocadas em ordem reversa, de cabeça para baixo, com corpos apagados ou fragmentados.

Dessa forma, quando Martin Arnold desconstrói os mecanismos do cinema tradicional e elabora suas apropriações a partir de poucos segundos de filmes produzidos por Hollywood, ele faz isso

com o objetivo de instaurar a repetição e a fragmentação imagéticas como formas de transgredir os códigos estabelecidos pela indústria cinematográfica. No entanto, como acentua Erika Balson, “destacando o espectro fantasmagórico da morte e da descontinuidade que assombra todo o cinema, Arnold não está envolvido de forma alguma na destruição do prazer visual. Em vez disso, seus filmes aumentam a consciência dos termos de nosso prazer, até acentuando-o: eles são acessíveis, agradáveis e até engraçados” (BALSOM, 2001, p. 271).

Nesse sentido, os filmes de Martin Arnold talvez possam ser interpretados à luz das características que dão forma ao cinema de atração, termo que Tom Gunning utilizou para os filmes pertencentes ao primeiro cinema¹⁷, produzidos até 1906-07, que objetivavam “mostrar a sua visibilidade, dispostos a romper com o mundo fechado da ficção pela oportunidade de solicitar a atenção do espectador” (GUNNING, 2006, p. 382). A subversão que Martin Arnold provoca em seus filmes se assemelha à desse cinema exibicionista, uma vez que, como ele, busca “a quebra da ilusão realística do cinema” (GUNNING, 2006, p. 382), ao se centrar não na narrativa, mas nos aspectos que podem, de alguma maneira, despertar a atenção visual do espectador. Se, no cinema de atração, o alvo é sempre a plateia, como ocorre no filme *Le coucher de la mariée* (Albert Kirchner, 1904), no qual uma mulher, ao se despir para o marido, dirige-se, na verdade, para a câmera e o espectador, com piscadelas e sorrisos, nos filmes de Martin Arnold, paralelos com obras similares a essa não soam destoantes, já que o cineasta, ao se deter nos gestos e enfatizá-los por meio da repetição, faz com que o espectador de

17 Podemos, inclusive, fazer paralelos entre o filme *Mad Max: a estrada da fúria* e um filme como *Personal* (1904, modelo para vários filmes de perseguição) já que “os filmes de perseguição mostram como, por volta do final desse período (basicamente de 1903-1906), uma síntese de atrações e narrativa já estava em andamento” (GUNNING, 2006, 386). Em *Mad Max: a estrada da fúria*, tal imbricação é visível, no momento em que à narrativa pautada na perseguição se funde o espetáculo.

alguma forma seja incitado a se voltar para o que se projeta a sua frente. Nesse sentido, mesmo que o cineasta, ao se interessar pela materialidade do meio, se detenha no *frame* como ponto de desarticulação da diegese, o material com o qual trabalha traz em si aspectos ligados ao cinema de atração. De acordo com Tom Gunning, “é importante que a heterogeneidade radical que eu encontro no primeiro cinema não seja concebida como um verdadeiro programa de oposição, irreconciliável com o crescimento do cinema narrativo” (GUNNING, 2006, p. 387). Os desdobramentos do cinema de atrações podem ser percebidos, assim, tanto no cinema *noir*, por exemplo, *A dama do lago* (Robert Montgomery. 1946), quanto no cinema de espetáculo, no qual se encontra, não raras vezes, a coexistência de um cinema narrativo e um cinema de visibilidade exhibicionista nos moldes do primeiro cinema, como ocorre no filme *Mad Max: a estrada da fúria* (George Miller, 2015)¹⁸.

Embora o cinema praticado por Martin Arnold, a princípio, rompa com a narrativa, se nos detivermos com atenção em alguns de seus filmes, perceberemos que ela ainda subsiste em outra condição. Se o primeiro cinema é marcado, em um determinado momento, pela heterogeneidade, a coexistência de sistemas que apontam para “duas direções, para uma abordagem direta ao espectador [...] e para uma continuidade de narrativa linear” (GUNNING, 2006, p. 387), tal imbricação está contida nos filmes de Martin Arnold como mais uma oscilação do informe. Nesse sentido, um filme como *Pièce Touchée*, ao romper com a estrutura narrativa da obra original, se aproxima das características do cinema de atrações, pois, ao mesmo tempo que assistimos a imagens que se denunciam como partes de uma estrutura

18 Podemos, inclusive, fazer paralelos entre o filme *Mad Max: a estrada da fúria* e um filme como *Personal* (1904, modelo para vários filmes de perseguição) já que “os filmes de perseguição mostram como, por volta do final desse período (basicamente de 1903-1906), uma síntese de atrações e narrativa já estava em andamento” (GUNNING, 2006, 386). Em *Mad Max: a estrada da fúria*, tal imbricação é visível, no momento em que à narrativa pautada na perseguição se funde o espetáculo.

ilusionista, acompanhamos uma narrativa provisória, distinta da original, que sempre se desfaz à medida que se constrói, e cujo enredo se ampara em uma ação inconclusa, a do marido que nunca conseguirá beijar a esposa. Tal ambivalência não se limita à apropriação de filmes clássicos, pois na apropriação dos desenhos animados, o apagamento de partes dos personagens não impede de serem reconhecidos e recuperados, mesmo que parcialmente, pela memória do espectador.

Como o gato na experiência de Schrödinger, o cinema de Martin Arnold se situa em um estado no qual coexistem a morte e a vida, a memória e a obliteração, pois os corpos e os cenários, ainda que estejam despedaçados ou parcialmente apagados, sobrevivem na superfície da imagem como estruturas inevitáveis que se põem a ver, por meio da memória, entre incertezas e interpretações. Se os filmes de Martin Arnold desnorream o espectador, por um lado oferecem a ele o riso ou o espanto como formas de lidar com o que escapa de seu entendimento. No entanto, esse entre-lugar, aberto pela apropriação na forma de paródia, se articula como riso rasgando a própria matéria de que são feitos seus filmes. Nesse sentido, o cinema de Martin Arnold não deixa de se colocar em questão, ao se revelar como parte de uma memória que se refaz a todo instante, já que busca no passado a decomposição de seu presente.

REFERÊNCIAS

- ARNOLD, Martin; CONTANT, Carole; THOUVENELL, Éric. Princípios de acaso e diversão: uma conversa com Martin Arnold. In: *LAICA*, São Paulo, v. 3, n. 6, p. 1-15, dez. 2014.
- ARNOLD, Martin; MACDONALD, Scott. "Sp... Sp... Spaces of Inscription: An Interview with Martin Arnold, *Film Quarterly*, v. 48, n. 1, p. 2-11, autumn. 1994.
- BALSOM, Erika. The Films of Peter Tscherkassky, Martin Arnold and Gustav Deutsch. In: DASSANOWSKY, Robert von; SPECK, C. Oliver (ORGS.). *New Austrian Film*. New York, Oxford: Berghahn Books, 2011.

- BATAILLE, Georges. *Oeuvres complètes I*. Paris: Gallimard, 1970.
- BATAILLE, Georges. *Oeuvres complètes III*. Paris: Gallimard, 1971.
- BEAUVAIS, Yann. Filmes de arquivo. Tradução de Helen Alexandrevha Pseluiko. In: *Revista do Festival Internacional de Cinema de Arquivo*. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, ano 1, n. 1, set. 2004. [Publicado originalmente em: 1895 – *Archives: Revue de l'Association Française de Recherche sur l'Histoire du Cinéma*, n. 41. Paris: AFRHC-FCAFF, p. 57-70, outubro 2003].
- BELLMER, Hans. *Petite anatomie de l'inconscient physique ou l'anatomie de l'image*. Paris: Éditions Allia, 2008.
- BLANCHOT, Maurice. *A conversa infinita 3: a ausência de livro, o neutro, o fragmentário*. Trad. João Moura Jr. São Paulo: Escuta, 2010.
- BLANCHOT, Maurice. *L'écriture du désastre*. Paris: Éditions Gallimard, 1980.
- BRAKHAGE, Stan. *Film at wit's end: eight avant-garde filmmakers*. New York: McPherson & Company, 1989.
- CAHILL, James Leo. "Martin Arnold's Gross Anatomies". In: JANDA, Martin (ORG.). *Gross Anatomies*. Vienna: Verlag für Moderne Kunst, 2015.
- CARRINGER, Robert L. *Cidadão Kane: o making of*. Trad. Ana Luiza Dantas Borges. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1997.
- COMPAGNON, Antoine. *O trabalho de citação*. Trad. Cleonice P. B. Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.
- CONNER, Bruce. Carta a Bruce Jenkins, 6 de dezembro de 1998. In: BOSWELL, Peter; JENKINS, Bruce; ROTHFUSS, Joan (ORGS.). *2000 BC: The Bruce Conner Story, Part II*. Minneapolis: Walker Art Center, 2001.
- CONNER, Bruce. Interview with Mia Culpa. In: STILES, Kristine; SELZ, Peter (Orgs.) *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writings*. Oakland: University of California Press, 2012.
- CRARY, Jonathan. *Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna*. Trad. Tina Montenegro. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

- CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Trad. Verrah Chamma. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- GUNNING, Tom. An Unseen energy swallows space: the space in early film and its relation to american avant-garde film. In: FELL, John L. (ORG.). *Film before Griffith*. Los Angeles: University of California Press, 1983.
- GUNNING, Tom. Films that tell time: the paradoxes of the cinema of Ken Jacobs. In: SCHWARTZ, David (ORG.). *Films that tell time: a Ken Jacobs retrospective*. New York: American Museum of the Moving Image, 1989.
- GUNNING, Tom. The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde. In: STRAUVEN, Wanda (Org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- HOLLIER, Denis. *Against architecture: the writings of Georges Bataille*. Translated by Besty Wing. Massachusetts: The MIT Press, 1989.
- LIPPIT, Akira Mizuta. “---MA / ---MA”. In: ARNOLD, Martin. *Deanimated*. Vienna/New York: Springer Verlag, 2002.
- LYOTARD, Jean-François. “L’Acinema”. Trad. Jean-François Lyotard. In: ROSEN, Philip (Org.). *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. New York: Columbia University Press, 1986.
- MICHAUD, Philippe-Alain. *Filme: por uma teoria expandida do cinema*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- NOYS, Benjamin. *Georges Bataille: a critical introduction*. London/ Sterling: Pluto Press, 2000.
- REGIER, Alexander. *Fracture and fragmentation in British Romanticism*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- SITNEY, P. Adams Sitney. *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000*. 3rd ed. New York: Oxford University Press, 2002.
- TCHERKASSKY, Peter. How and why? In: GÓMEZ, Sandra; CRUZ Maximiliano (ORGS.). *Desde el cuarto oscuro: el cine manufacturado de Peter Tscherkassky*. Ciudad de México: Alumnos47, 2012.

- THOMPSON, Kristin. Implications of Cel Animation Technique. In: HEATH, Stephen; LAURETIS, Theresa (ORGS.). *The Cinematic Apparatus*. New York: Macmillan, 1980.
- TURVEY, Malcom. Bruce Conner and the Power of Repetition. In: *Bruce Conner*. The 70's. Viena: Ursula Blickle Stiftung, 2010.
- VERRONE, William E. B. 2012. *The avant-garde feature film: a critical history*. London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.
- WEES, C. William. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*. New York: Anthology Film Archives, 1993.

FILMOGRAFIA

- A DAMA do Lago (*Lady in the Lake*). Direção de Robert Montgomery. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1946. (1h 45min), longa-metragem, preto e branco, som, 35 mm.
- A LESTE de Bornéu (*East of Borneo*). Direção de George Melford. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. (1h 17min), longa-metragem, preto e branco, som, 35 mm.
- ALONE. Life Wastes Andy Hardy. Direção de Martin Arnold. Áustria: Sixpack Film, 1998. (15min), curta-metragem, preto e branco, som, formato variável.
- BLACK Holes. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2015. (5:20 min loop), curta-metragem, cores, som, formato variável.
- CHARON. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2013. (8 min loop), curta-metragem, cores, mudo, formato variável.
- COMING Attractions. Direção de Peter Tscherkassky. Áustria: P.O.E.T. Pictures, 2010. (25 min), curta-metragem, preto e branco, som.
- DEANIMATED. Direção de Martin Arnold. Áustria: Amour Fou Filmproduktion, 2002. (60min), longa-metragem, preto e branco, som, formato variável.
- ELSEWHERE. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2016. (3min loop), curta-metragem, cores, som, formato variável.
- FILM. Direção de Samuel Beckett, Alan Schneider. Estados Unidos: Evergreen, 1965. (20min), curta-metragem, preto e branco, mudo, 35mm.

- HAUNTED house. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2011. (2:40 min loop), curta-metragem, cores, som, formato variável.
- HYDRA. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2013. (10 min loop), curta-metragem, cores, mudo, formato variável.
- INSTRUCTIONS for a Light and Sound Machine. Direção de Peter Tscherkassky. Áustria: P.O.E.T. Pictures, 2005. (17 min), curta-metragem, preto e branco, som, formato variável.
- LE COUCHER de la mariée. Direção: Albert Kirchner. França: Pathé Frères, 1904. (7 min), curta-metragem, preto e branco, mudo, 35 mm.
- MAD MAX: Estrada da Fúria (*Mad Max: Fury Road*). Direção: George Miller. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2015. (2h), longa-metragem, colorido, som, 35 mm.
- MARILYN Times Five. Direção de Bruce Conner. Estados Unidos: 1973. (14 min), curta-metragem, preto e branco, som, 16 mm.
- NIX. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2013. (5 min loop), curta-metragem, cores, mudo, formato variável.
- NO DOMÍNIO do Vício (*The human jungle*). Direção de Joseph M. Newman. Estados Unidos: Allied Artists Pictures, 1954. (1h 22min), longa-metragem, preto e branco, som, 35 mm.
- O FANTASMA Invisível (*Invisible Ghost*). Direção de Joseph H. Lewis. Estados Unidos: Banner Productions, 1941. (1h 4min), longa-metragem, preto e branco, som, 35 mm.
- O SOL é para todos (*To Kill a Mockingbird*). Direção de Robert Mulligan. Estados Unidos: Universal International Pictures, 1962. (2h 9min), longa-metragem, preto e branco, som, 35 mm.
- PASSAGE à l'acte. Direção de Martin Arnold. Áustria: Sixpack Film, 1993. (12 min), curta-metragem, preto e branco, som, formato variável.
- PERFECT film. Direção de Ken Jacobs. Estados Unidos: 1986. (22 min), curta-metragem, preto e branco, som.
- PERSONAL. Wallace McCutcheon. Estados Unidos: American Mutoscope & Biograph, 1904. (6 min), curta-metragem, preto e branco, mudo.

- PIÈCE touchée. Direção de Martin Arnold. Áustria: Sixpack Film, 1989. (16 min), curta-metragem, preto e branco, som, formato variável.
- ROSE Hobart. Direção de Joseph Cornell. Estados Unidos: 1936. (19 min), curta-metragem, preto e branco, mudo, 35 mm.
- SELF control. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2011. (2 min loop), curta-metragem, cores, som, formato variável.
- SHADOW cuts. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2010. (4:10 min loop), curta-metragem, cores, som, formato variável.
- SOFT palate. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2010. (3:10 min loop), curta-metragem, cores, som, formato variável.
- THE APPLE-KNOCKERS and the Coke. Estados Unidos: 1948. (8 min), curta-metragem, preto e branco, mudo.
- The Exquisite Corpus*. Direção de Peter Tscherkassky. Áustria P.O.E.T. Pictures, 2015. (18 min), curta-metragem, preto e branco, som, formato variável.
- TOM, Tom, the Piper's Son. Direção de G. W. "Billy" Bitzer. Estados Unidos: American Mutoscope & Biograph, 1905. (8 min), curta-metragem, preto e branco, mudo, 35 mm.
- TOM, Tom, the Piper's Son. Direção de Ken Jacobs. Estados Unidos, 1969. (1h 15min), longa-metragem, preto e branco, mudo, 35 mm.
- TOOTH eruption. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2013. (5:20 min loop), curta-metragem, cores, som, formato variável.
- TRÊS HOMENS em Conflito (*Il buono, il brutto, il cattivo*). Direção de Sergio Leone. Itália: Produzioni Europee Associate (PEA), 1966. (2h 41min), longa-metragem, colorido, som, 35 mm.
- WHISTLE stop. Direção de Martin Arnold. Áustria: 2014. (3:20 min loop), curta-metragem, cores, som, formato variável.



POSFÁCIO

A memória do digital nas artes e museologia

Pablo Gobira

Neste livro não nos esforçamos por desenhar exatamente o que é uma “memória do digital”. Em um momento da história humana em que nos encontramos completamente entranhados em relações tecnológicas digitais, providas por condições industriais de produção, seria um erro ficarmos aqui divagando sobre alguma qualidade específica dessa memória.

Nós, como estudiosos dos campos das artes e da museologia que compomos este livro, buscamos discutir a memória em manifestações diversas, alcançando-a a partir das instituições museológicas e dentro do campo da arte. Para realizar isso reunimos pesquisas que envolvem não apenas a discussão sobre a preservação de uma memória da arte, ciência e tecnologia, mas expomos, no livro, a memória como um fenômeno a ser estudado – fenômeno reconhecido em instâncias que vão das iniciativas preservacionistas e de formação da memória, passando pelas instituições da memória, até alcançar modos de analisá-la nas ações artísticas que têm nela sua matéria-prima.

Neste volume, o/a leitor/a pôde ler estudos com dimensões introdutórias e desenvolvimentos teóricos aprofundados. Reconheceu relatos e análises sobre experiências vivenciadas por artistas/curadores/professores/pesquisadores contadas em primeira mão, bem

como vislumbrou propostas metodológicas de ações que buscam o percurso da formação de uma memória artística. O/A leitor/a também leu capítulos que tratam de processos de arquivamento, arqueologia das mídias e experiências de restauro digital, além de encontrar análises de especialistas do país e do exterior que se detiveram sobre a nossa realidade (das artes e museus).

Como o/a leitor/a pôde perceber, o livro *A memória do digital e outras questões das artes e museologia* é, ele próprio, um registro memorialístico de um período histórico das relações entre arte, ciência e tecnologia. É isso o que podemos ver, por exemplo, no capítulo de Milton Sogabe, com o qual começamos este livro. O renomado pesquisador e artista discorreu sobre a memória da arte e tecnologia no Brasil muito como um depoimento, sendo que participou ativamente do momento histórico que relata.

Após o/a leitor/a se familiarizar com a história da arte e tecnologia no contexto brasileiro, trouxemos o capítulo da estudiosa Hanna Hölling, que trabalhou a teoria da conservação a partir da dimensão temporal, presente desde a composição de obras de arte em mídias diversas. Com esse artigo iniciamos a apresentação ao/à leitor/a da complexidade do campo da preservação da arte da qual tratamos em nosso campo.

Do material e das técnicas de conservação, passamos no capítulo seguinte a enfocar os museus no contexto contemporâneo. A pesquisadora e curadora Christiane Paul explicita a discussão sobre a arte digital frente às suas condições produtivas (materiais). Ela realiza a sua reflexão considerando o aspecto da memória da arte e os meios e modelos de sua conservação no contexto pós-digital.

Continuando esse aprofundamento, a professora e curadora Priscila Arantes discute questões fundamentais sobre os museus contemporâneos, diante da aparente necessidade de se desenvolver propostas que atinjam maior público e difusão. Ela desenvolve o seu capítulo em busca de um museu contemporâneo enquanto realiza a crítica do museu

como espetáculo, entendido por ela na dimensão midiática – da face superficial do espetáculo, conforme vemos em Guy Debord (1997) nos seus *Comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Ainda que a crítica do capítulo esteja enfocada na configuração *block buster* das exposições em museus, a autora aponta para uma impossibilidade de fuga do espetáculo, ao mesmo tempo em que se destaca um contexto que considera heterogêneo e híbrido. O artigo se encaminha para apontar a museologia radical e experimental a partir das iniciativas desenvolvidas pelas ações da curadora no Paço das Artes até alcançar a ideia de “museu-interface”.

Mais ao meio do livro, o capítulo da eminente professora Annet Dekker nos revela uma possibilidade de entender o arquivamento já em andamento no contexto da internet, mais especificamente, através do *Wayback Machine* do *Internet Archive*. Mais do que isso, a autora nos mostra como tratar esse “conteúdo” (ou “objeto digital”) buscando-o como se constituísse uma narrativa e como, metodologicamente, através do *storytelling*, podemos coletar e analisar esse “objeto digital” a partir de um processo arqueológico de obras digitais em *websites* diversos preservados no *Internet Archive*. Assim, a pesquisadora abre possibilidades metodológicas para a recuperação e tratamento de obras preservadas em meio digital. Com certeza esse é também um trabalho que exhibe possibilidades de replicação em iniciativas como as da curadora.

O capítulo de Marcos Cuzziol e Gilberto Prado continua o caminho deste livro com um depoimento sobre o processo que os autores chamam de “restauro” da obra *Desertesejo*, de Gilberto Prado. Nesse artigo temos o relato dos esforços de transportar de volta ao contexto de exposição obras já expostas no início do século. No capítulo, os autores enfocam os elementos poéticos e técnicos do restauro empreendido recriando-os na composição da obra *Desertesejo* atualizada. O trabalho realizado enfrentou a obsolescência de hardware e softwares no processo evidenciando a utilização de um dos modos de preservação contemporânea que recria e migra elementos poéticos e tecnologias, respectivamente, evitando uma

preservação e exposição apenas através de documentação da obra.

Como no texto de Cuzziol e Prado, o capítulo da artista Tania Fraga aborda os modos empreendidos pela autora para preservar a sua obra. Também vemos no capítulo os registros diversos da extensa produção da artista que permitirá ao/à leitor/a ter um panorama do seu trabalho. O capítulo é uma aula de auto-arquivamento, quando explicita os métodos particulares para a conservação dos seus trabalhos do modo mais integral que consegue. Em momento anterior, em artigo de 2016, já havia apontado a modalidade de preservação integral como o ideal para obras complexas compostas pelo hibridismo de linguagens. Ainda hoje, vemos que são poucas as iniciativas de preservação nesse sentido, optando-se pela preservação documental como primeira, senão única, opção. Uma das outras opções é, inclusive, mencionada pela autora no início do seu capítulo, a emulação.

A respeito das possibilidades de preservação digital, o capítulo que trouxe a esta coletânea, juntamente com Fernanda Corrêa, também contém a discussão sobre a memória da arte, mas no enfoque do Arquivo Digital da Poesia Experimental Portuguesa. Ali sugerimos alguns modos de preservação digital e descrevemos a iniciativa desse repositório de poesia criado como solução para salvaguarda e disponibilização de um reconhecido acervo histórico da arte.

Em termos históricos, as autoras do capítulo seguinte, Lucia Leão e Vanessa Lopes, examinam as produções criativas dos últimos anos no contexto de consumo, empreendendo o debate sobre a função e os caminhos da arte em uma “era transestética”, que é como as autoras nomeiam o nosso tempo seguindo as discussões propostas por Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2015) em *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. As autoras estudam no capítulo deste livro, inclusive, um caso quando analisam a atuação do net-artista Rafaël Rozendaal.

Em todos os capítulos deste livro percorridos até aqui a memória tem sido tratada a partir do olhar do campo das artes e museologia a partir da necessidade (e os modos) de se conservar obras de arte, repre-

sentenças de determinado momento histórico etc., como patrimônio. O último capítulo de nosso livro constitui uma perspectiva diferente ao trazer a memória também como matéria da criação artística. O capítulo de Alexandre Rodrigues da Costa aponta para os processos de apropriação na arte (notadamente no cinema) como modo de tornar maleável a memória da própria arte, reconhecendo nesse processo a busca de restos, sobras, fragmentos como matéria artística. Todos que pensamos a memória hoje a tratamos nesse modo amplo, complexo e sem uma forma homogênea, seja em nossos textos analíticos, pró-preservacionistas, ou mesmo nos trabalhos de arte que com ela lida. Podemos ver no capítulo do pesquisador a sua erudição cinematográfica, sobretudo desse cinema da segunda metade do século XX e início do século XXI, sendo apresentada diante dos nossos olhos.

O nosso livro trouxe uma profusão de visões resultantes de pesquisas sérias e reconhecidas pelos pares nacionais e internacionais. Com essas visões pretendíamos, todas e todos que compõem com seus estudos esta coletânea, agregar às discussões sobre a memória do digital nas artes e na museologia. Espero que com os capítulos deste livro, o/a leitor/a tenha se aproximado dos dilemas e de algumas questões das artes e museologia com as quais nós, pesquisadores, estamos às voltas hoje e que não são apenas nossas, mas de nosso tempo.

REFERÊNCIAS

- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo – Comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- GOBIRA, Pablo. For a complete preservation of the new media art: notes on art technology. *Revista Digital de Biblioteconomia e Ciências da Informação*. Campinas, SP, v. 14, n. 3, p.501-514, set/dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8646335/pdf_1> Acesso em: <01/04/2018>
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.



SOBRE OS AUTORES

ALEXANDRE RODRIGUES DA COSTA

Alexandre Rodrigues da Costa tem mestrado em Poéticas da Modernidade e doutorado em Literatura Comparada, realiza pesquisas sobre o cinema experimental e a obra do pensador francês Georges Bataille. É professor titular de disciplinas teóricas da Escola Guignard (UEMG) e do Programa de Pós-Graduação em Artes (UEMG).

ANNET DEKKER

Annet Dekker é curadora e pesquisadora. Atualmente ela é professora adjunta de Media Studies: Archival and Information Studies e Professora visitante no Centre for the Study of the Networked Image na London South Bank University. Ela tem experiência e conhecimento aprofundados em conservação da arte digital e recentemente publicou sua pesquisa *Collecting and Conserving Net Art: Moving Beyond Conventional Methods* (Routledge, 2018). <http://aaaan.net>

CHRISTIANE PAUL

Christiane Paul é curadora-chefe e diretora do Centro de Design Sheila C. Johnson, professora da Escola de Estudos de Mídia (<http://www.newschool.edu/public-engagement/media-studies>) na The New School e curadora adjunta de Arte Digital no Whitney Museum of American Art. Escreveu de forma extensiva a respeito das artes em novas mídias, lecionou internacionalmente sobre arte e tecnologia e recebeu o Prêmio 2016 de Escrita de Arte da Thoma

Foundation em Arte Digital. Enquanto curadora adjunta de Arte Digital no Whitney Museum, ela realizou exposições incluindo *Programmed* (2018, <http://www.whitney.org/Exhibitions/Programmed>) e *Cory Arcangel: Pro Tools* (2011, <http://www.whitney.org/Exhibitions/CoryArcangel>); ela é também a responsável pelo *Artport* (<http://artport.whitney.org/>), site do Whitney Museum dedicado à Internet art.

FERNANDA CORRÊA

Fernanda Corrêa é tradutora e pesquisadora graduada em Letras pela UFMG e mestre em Artes pela UEMG. É integrante do grupo de pesquisa Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront). Realizou as traduções de capítulos em língua estrangeira dos livros *Percursos contemporâneos: realidades da arte, ciência e tecnologia* (EdUEMG, 2018) e *Configurações do pós-digital: Arte e cultura tecnológicas* (EdUEMG, 2017).

GILBERTTO PRADO

Gilbertto Prado é artista e coordenador do Grupo Poéticas Digitais. Estudou Artes e Engenharia na Unicamp e obteve o doutorado em Artes na Universidade Paris I – Panthéon Sorbonne, em 1994. Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Atualmente, é professor dos Programas de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA – USP e do PPG em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Site: <www.gilberttoprado.net>.

HANNA HÖLLING

Hanna Hölling leciona no Departamento de História da Arte da University College London e é Professora-pesquisadora na University of Arts em Berna. Antes de ingressar na UCL em 2016, ela foi Professora-visitante de Culturas de Conservação na Fundação Andrew W. Mellon no Bard Graduate Center em Nova York (2013-

15), pesquisadora na University of Amsterdam (2009-13) e Chefe de Conservação no Centro de Arte e Mídia em Karlsruhe, Alemanha (2007-9). Sua pesquisa foi apoiada pela Bolsa para Convidados no Getty Conservation (2016-17), pela Bolsa para Visitantes no Instituto Max Planck em Berlim (2015) e na Netherlands Organization for Scientific Research (2009-13). Hölling é colaboradora frequente de conferências e seminários convidados. Seus escritos foram publicados em revistas especializadas e volumes editados. Entre seus livros estão o *Paik's Virtual Archive: On Time, Change and Materiality in Media Art* publicado pela University of California Press (2017) e *Revisions-Zen for Film* (2015) que acompanhou uma exposição na Galeria do Bard Graduate Center em Nova York.

LUCIA LEÃO

Lucia Leão é professora do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica e do Curso de Comunicação em Multimeios da PUC/SP. É artista, pesquisadora, escritora, tradutora, curadora. Pós Doutora em Artes pela UNICAMP; Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica (PUC-SP); Pós Graduada – Especialização – em Ação Cultural (ECA-USP) e Bacharel em Artes Plásticas (FASM). Autora de vários livros entre eles: *O labirinto da hipermídia e O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. Sua pesquisa tem caráter interdisciplinar e envolve comunicação, processos de criação, cibercultura, fotografia, audiovisual, arte, ciência e tecnologia. É Líder do Grupo de Pesquisa em Comunicação e Criação nas Mídias, CCM CNPq. <https://scholar.google.com.br/citations?user=JCGZv2wAAAAJ&hl=pt-BR>

MARCOS CUZZIOL

Marcos Cuzziol é graduado em Engenharia Mecânica pelo Instituto de Ensino de Engenharia Paulista, com mestrado e doutorado em Artes pela Escola de Comunicação e Artes (ECA) da USP, Cuzziol

é gerente do Núcleo de Inovação do Itaú Cultural, desenvolvedor de games e sócio fundador da Perceptum Software Ltda. Atua principalmente na pesquisa sobre: games; realidade virtual; comportamento artificial; e arte e tecnologia.

MILTON SOGABE

Milton Sogabe é docente na Universidade Anhembi Morumbi, PPG Design (2017-atual). Docente na Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes (1994-2017). Membro do SCIArts – Equipe Interdisciplinar (1996-atual). Coord. do Grupo de Pesquisa cAt (ciência/Arte/tecnologia), Instituto de Artes da UNESP (2009-atual). Pesquisador PQ/CNPq (2008-atual).

PABLO GOBIRA

Pablo Gobira é um professor doutor na Escola Guignard, no PP-GArtes (UEMG) e no PPGGOC (UFMG) e curador. É pesquisador PQ/CNPq e membro da Rede Brasileira de Serviços de Preservação Digital (IBICT/MCTIC/Brasil). Escritor e editor de livros como: “Percurso contemporâneo” (EdUEMG, 2018); “Configurações do pós-digital” (EdUEMG, 2017); “Jogos e sociedade” (Crisálida, 2012) entre outros livros e artigos. É coordenador do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>).

PRISCILA ARANTES

Priscila Arantes é diretora artística e curadora do Paço das Artes desde 2007. Entre 2007/2009 foi diretora adjunta do MIS (Museu da Imagem e Som). Pesquisadora CNPq, é vice coordenadora e professora do curso de Arte: história, crítica e curadoria da PUC/SP.

TANIA FRAGA

Tania Fraga é arquiteta, designer, artista e vice-diretora do Instituto de Matemática e Arte de SP. É doutora em Comunicação e Se-

miótica pela PUC-SP. Durante 16 anos foi professora no Instituto de Artes da Universidade de Brasília e hoje trabalha como profissional autônoma. Realizou pós-doutorados no CaiiA_STAR, UK, em 1999 e na ECA-USP, em 2010-11. Tem experiência na área de Artes, Design e Arquitetura, com ênfase em Arte Computacional (realidade virtual). Tem recebido inúmeros prêmios exposições e espetáculos no Brasil e no exterior. Algumas obras podem ser acessadas em: <https://taniafraga.art.br/>

VANESSA LOPES

Vanessa Lopes é artista, pesquisadora e produtora cultural. Doutoranda e Mestre em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Graduada em Comunicação das Artes do Corpo (PUC-SP). Publicou “AaaS: uma nova condição para criar, conhecer, comunicar”. Estudou teatro na Desmond Jones School Mime and Physical Theatre (UK) e Performance na Queen Mary University of London (UK). Foi Coordenadora do Núcleo de Dança da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo. Dirige desde 2011 a INdependente - produção em arte, produtora cultural dedicada à arte contemporânea. É parecerista credenciada em artes cênicas do Ministério da Cultura, membro do SenseLab (Concordia University) e do Grupo de Pesquisa em Criação e Comunicação nas Mídias - CCM (PUC-SP).

Esta edição de A MEMÓRIA DO DIGITAL foi impressa nas oficinas da Gráfica e Editora O Lutador no ano de 2019.

A capa foi confeccionada em Cartão Supremo 300g/m², tinta Escala e o miolo em Lux Cream Ld 70g/m², tinta preta. O texto foi composto com as tipografias Adobe Garamond Pro e Klavika.



“Arte com robôs, arte com *big data*, arte com inteligência artificial, arte com Internet das Coisas, arte com Internet de Tudo, arte com jogos digitais, arte com cidades inteligentes, arte com uso de ondas cerebrais, arte com biologia molecular, arte com código criativo, arte com novas ligas metálicas, arte com novos materiais condutores... tendo resultados poéticos diversos que tem sido perdido nas últimas décadas da história das relações entre arte, ciência e tecnologia. Este livro surge dessa angústia manifesta nesse processo de perda que, por sua vez, tem sido compartilhada por pesquisadores do país e de outras partes do mundo (...) O livro *Memória do digital e outras questões das artes e museologia* traz reflexões que se aderem não apenas aos dois campos de conhecimento apresentados neste título. Como o início desta apresentação apontou, há uma imensa complexidade no campo das artes aqui evocadas. (...) As reflexões que o leitor verá neste volume têm o potencial de ultrapassar até mesmo os objetivos artísticos, condições históricas e realidades que foram analisadas pelos autores dos capítulos. Isso ocorre devido: à complexidade que os objetos analisados congregam e que podem, de maneira não linear, serem observados em outros campos, condições e situações; à dimensão crítica empregada nos capítulos; e às inumeráveis possibilidades de comparação e relação entre os objetos aqui estudados que poderão ter correlações com outros objetos nessa rede que chamamos de arte e de museologia contemporânea.”
(Trecho da apresentação deste volume)

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-5478-019-7



9 788554 780197