

Entre o passado e o futuro: a construção do presente

Arte digital, diálogos e processos, 120

GILBERTTO PRADO

Estratégias de conservação e humanidades digitais, 135

ARIANNE VANRELL VELLOSILLO

**Entre a contingência e a permanência:
arquivos nas linguagens eletrônicas, 147**

GABRIELA PREVIDELLO ORTH

Os passados como futuro: o museu como produtor e artista, 156

RUDOLF FRIELING

Arte digital, diálogos e processos

GILBERTTO PRADO

Arte em rede

Antes de entrar na discussão sobre o digital ou sobre a hibridização analógico/digital, que me parece melhor estampar o momento que vivemos atualmente, gostaria de fazer algumas breves passagens pelo analógico.

Quando me é colocada a questão do arquivo/acervo/coleção, a lembrança que vem à mente é a 16^a Bienal de São Paulo, que teve a curadoria geral de Walter Zanini e do Núcleo de Arte Postal por Julio Plaza, em 1981.

A arte postal é certamente uma das primeiras manifestações artísticas a tratar da comunicação em rede, em grande escala. Trazia na época as questões da partilha, da abertura da participação e da não seleção (ou curadoria *stricto sensu*) e exposição de todos os trabalhos recebidos, promovendo uma estética de surpresas e de colaboração. Esse *modus operandi* fazia parte das utopias dos anos 1970 e 1980, como processo e estrutura de produção artística, em que os trabalhos eram não só construídos pelos artistas, mas também eles mesmos organizavam, criavam e apresentavam, além de evidentemente participarem da própria mostra.

Esses artistas, ainda que efemeramente, tinham os canais de realização, distribuição e difusão – que no caso dos correios não era eletrônica nem assíncrona – acessíveis por grande número de pessoas em distintos lugares. Sob esse aspecto, há grande similaridade com a produção contemporânea de net art, o que contradiz as lógicas mais “convencionais” do mercado de arte, no que diz respeito a exclusividade, distribuição, preservação e valor.

Para ilustrar esse contexto, procurei uma foto, registro do ambiente dos trabalhos instalados numa grande área do segundo andar do Pavilhão Armando Arruda Pereira na seção da 16^a Bienal, com essa polifonia de trabalhos, grampeados lado a lado, e não achei... Felizmente o catálogo estava disponível na internet, e só então me dei conta de que eu não tinha registro do meu próprio trabalho enviado; nunca tive, havia só a imagem no catálogo (*Arte postal*, 1981).

Esse trabalho era parte de uma série, espécie de diário de uma viagem que realizei por quase dois anos, em que as páginas não se encontravam nunca em sequência para os leitores/destinatários. Cada uma ia para um lugar, para uma pessoa diferente, sem relação ou conexão direta entre elas. Eram como *fragmentos*, nos quais ora eram realizadas intervenções em papéis diversos ou nas partes externas, ora nas internas de envelopes encontrados ou recebidos, expondo seus avessos, às vezes reescritos ou refeitos como que retracando caminhos distintos, reatualizando pontos de uma rota.

Sem câmera, nem telefone, nem registros de passagem (a não ser o carimbo de postagem), não havia anotações facilmente encontráveis dos trabalhos, mas traços.

Quando a Bienal de 1981 terminou, diziam que não havia como armazenar os trabalhos recebidos. E não havia como retornar todo aquele material, caixas e mais caixas com trabalhos, documentos, fotos, projetos, e o conjunto todo foi doado pelo prof. Zanini e Roberto Muylaert (presidente da Fundação Bienal de São Paulo, FBSP, na época) como um acervo. Um verdadeiro “cavalo de troia”, quase como um vírus no sistema de arte estabelecido.

Em 1984, a Fundação Bienal criou o Escritório de Arte Postal do Centro Cultural São Paulo (CCSP) para abrigar esse acervo, e, como consta neste texto de divulgação de parte do acervo organizada por Isis Baldini em 2010, até hoje, quase trinta anos depois do evento, o acervo continua trazendo questionamentos para

as instituições de arte, e não apenas para os profissionais que trabalham com curadorias de acervo e preservação.

Para abrigar a coleção, conforme determinação da Fundação Bienal, foi inaugurado em junho de 1984 o Escritório de Arte Postal do CCSP. O escritório funcionou até 1990, quando foi fechado. Depois de um percurso institucional bastante complicado, materiais começaram a ser catalogados no fim de 2008. Embora os trabalhos estejam ainda em andamento, pode-se estimar que a coleção possua 4 mil itens de 434 artistas¹.

O que reter, como reter? O que guardar, como fazê-lo? Vou ter uma visão do conjunto ou vou buscar pinçar elementos desse conjunto que muitas vezes caracteriza-se por seu valor subversivo, marginal, político, aberto, transitório e efêmero, para falar do todo? Essa também me parece ser uma das questões da net art na contemporaneidade.

O que fazer na nossa sociedade onde a crescente acessibilidade dos meios abre a possibilidade de pessoas ao redor do mundo – mesmo que sem acesso a grandes máquinas e dispositivos – exercitarem e intercambiarem trabalhos utilizando bases mais comuns? E aí surge uma proliferação de manifestações e expressões, que ampliam consideravelmente o leque de participações. A audiência de alguma maneira se confunde e até se amalgama com o próprio artista, trazendo a poética do coletivo e colocando o público de uma maneira já distinta no próprio processo de trabalho.

Vale também remarcar outras importantes manifestações de arte em rede², com trabalhos de web arte/net art nas Bienais de São Paulo, a primeira delas em 1998, que teve a curadoria de Ricardo Ribenboim e Ricardo Anderáos. E também as seções de net art da 25^a Bienal de São Paulo, 2002, com curadorias de Rudolf Frieling (internacional) e Christine Mello (nacional), que selecionaram e apontaram poéticas nesse emaranhado universo da nossa contemporaneidade³.

1. *Arte postal* da 16^a Bienal Internacional de São Paulo (texto da exposição). A respeito da mail art, ver Walter Zanini, 1977; Julio Plaza, 1981; Gilbertto Prado, 1989; Cristina Freire, 1999; Sheila Leirner, 1991; Paulo Bruscky, 2011.
2. Sobre outras manifestações de arte em rede, ver também Gilbertto Prado, 2003a e Walter Zanini, 2003.
3. Segundo Mello, 2012, “Nesta curadoria apresentamos um conjunto formado por dez artistas brasileiros, constituído em nove propostas, que exploram as múltiplas relações e as marcas de transgressão poética – ou

São então algumas questões que se colocam sobre como levantar essas manifestações, como conjugar essas diferentes propostas de *work in progress*, que envolvem redes de artistas, de produção e de distribuição alternativas.

Quantas dessas obras fazem parte de acervos ou instituições; de coleções? O que aconteceu com muitos desses acervos e também com trabalhos exibidos em mostras de arte e tecnologia⁴?

Connect e Telescanfax: entre o analógico e o digital

No contexto desta discussão, vou percorrer alguns caminhos e reintroduzir alguns trabalhos já realizados ainda em meio analógico, mas de passagem para o *quase* digital. E volto a 1990, com dois trabalhos: *Connect* e *Telescanfax*, que para mim situam-se bem nessa passagem. Acredito que cada vez mais vivemos hoje uma lógica operativa entre esses dois mundos.

Connect

O projeto *Connect*, de 1990, permitia a pessoas localizadas em diferentes locais do planeta realizar simultaneamente um trabalho artístico comum. Em cada local, os participantes deveriam estar equipados com dois fax: um para emissão (E) e outro para recepção (R), de forma que assim que o papel saía de (R) era encaixado diretamente em (E), sem ser cortado da bobina. Dessa maneira, toda recepção se tornava imediatamente emissão, e as imagens se sobreponham e se sucediam, numa única e longa página encadeada em tempo real. Os participantes trabalhavam simultaneamente sobre o papel em movimento que circulava nas diferentes localidades, produzindo um trabalho único e partilhado, numa relação/ação

zonas fronteiriças – proporcionadas pelas variadas linguagens, códigos, softwares, frames, janelas, simuladores, interfaces, ambientes colaborativos em tempo real e sistemas abertos de navegação no ciberespaço”.

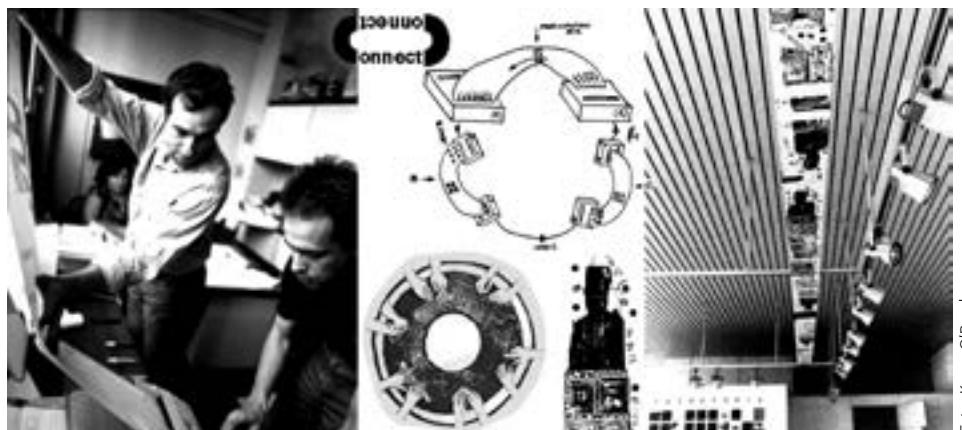
4. Mas a questão do ponto de vista do acervo é diferente nos dois casos apontados, pois no caso da arte digital passam também a fazer parte dele os dispositivos e suas atualizações, plugins, softwares etc., mais do que conservação e armazenamento físico da obra em si.

direta e integrada. Uma curva imaginária, interativa e efêmera ia se desenhando através da rede artística de comunicação.

Connect é um dispositivo de conexão que acrescenta uma dimensão poética e de nova performance aos aparelhos fax. O círculo do papel em *loop* suspende o tempo e o espaço ordinários, em um trajeto circular semelhante a um laço que se lança no vazio distante e inacessível, realizando um mergulho, se rematerializando e finalmente retornando à situação inicial.

Esse projeto foi apresentado na exposição “La Fabrique” do grupo Art-Réseaux, na Galerie Bernanos, em Paris, em abril de 1992. Os trabalhos foram dispostos em um só rolo formando um *loop* de 35 metros de comprimento, fixo no teto entre as estruturas de iluminação, cujo papel fotossensível ia clareando durante a mostra, apagando a memória dos traços inscritos até retornar à sua cor branca de origem no final da exposição.

O projeto, como registro e documentação, foi exibido na Galeria Luciana Britto, em São Paulo, na mostra “Galeria Expandida”, de 5 a 20 de abril de 2010, com a curadoria de Christine Mello.



Connect, Gilbertto Prado (1992).

Telescanfax

Ainda na direção entre o analógico e o digital, temos o projeto *Telescanfax*, com a série “A vendedora de ferro de passar roupa”.

O processo consistia na leitura de imagens de televisão com scanner de mão e o envio dessas imagens transformadas para outro local via fax-modem. Graças à composição dos movimentos de leitura entre o scanner (numérico) e a varredura da imagem televisiva (análogica), obtinha-se uma imagem decomposta, embarralhada, de aspecto enigmático.

As primeiras imagens da série “A vendedora de ferro de passar roupa”, em 13 de agosto de 1991, foram enviadas para o evento Foxelástico, no contexto da exposição “Luz elástica”, organizada por Eduardo Kac, no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

O que guardar deste trabalho? Os papéis e/ou fax produzidos?

Como preservar e/ou eventualmente remontar esse trabalho, em que os dispositivos da época permitiam uma efetiva conjugação entre o tempo do acontecimento dos programas das tardes, de televendas da televisão francesa, em conjunção com o tempo de leitura dos scanners de mão? Como retomar essa operação em tempo real, com a postura quase modorrenta dos vendedores e da passagem linha por linha do scanner sobre a tela de tevê, que permitia a formação



Foto: Isabelle Millet

Telescanfax, A vendedora do ferro de passar roupa, Gilbertto Prado (1991).

da imagem resultante e sua consequente transmissão nesse ritmo hipnótico de quase torpor?

No contexto de trabalhos como esses, e de muitos outros na mesma linha de realização experimental com dispositivos⁵ artísticos, surge a questão do protocolo, como uma notação do processo. O que vou guardar deste trabalho, e como?

Os cientistas, quando vão fazer uma experiência, elaboram protocolos experimentais, em que tentam descrever passo a passo cada etapa da experiência realizada, para que ela possa ser replicada e confirmada. No caso do artista, como nos aponta Karen O'Rourke, parece mais tratar-se de uma experiência vivida ou a ser vivida, um esquema geral, uma proposta de natureza poética, mas que leva em consideração uma série de elementos de composição, leitura e de natureza prática que ajudam a melhor compreender a proposta, 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.). Dessa forma, em cada nova ocorrência, apresentação, é o momento de repensarmos essa relação (O'Rourke, 2011, p. 137).

Atualmente, grande parte dos trabalhos de arte digital são híbridos, não acontecem apenas virtualmente. Ao mesmo tempo que há uma série de dispositivos e interfaces que nos localizam e determinam momentos e épocas, através desses aparatos e seus deslocamentos relemos situações e criamos poéticas.

Os trabalhos artísticos aqui apontados guardam uma estreita relação com a escolla dos materiais e hardwares utilizados em seus dispositivos, por suas especificidades

5. O dispositivo permite integrar ou hibridizar vários elementos heterogêneos e possibilita que os artistas tenham mais liberdade em suas apropriações. Assim, pode ser tanto o conceito da obra como um instrumento para a sua execução. Sobre o dispositivo, cf. Anne-Marie Duguet, 2002.

técnicas e/ou por suas qualidades estéticas no conjunto, embora isso não queira dizer que eles não possam ser eventualmente reatualizados. É uma nova escolha.

Amoreiras e Encontros: entre o digital e o analógico

Podemos voltar nosso olhar aos últimos projetos que temos produzido, em que a interatividade da obra é potência no confronto com os elementos e os fluxos da natureza, e o público é parte inerente do sistema e só dessa forma intervêm na obra.

Amoreiras⁶

Cinco pequenas amoreiras foram plantadas em grandes vasos na cidade de São Paulo, que respondem à poluição que começa a se depositar em suas folhas movimentando-se para se livrar da sujeira. A captação da “poluição” foi feita através de microfones, que mediam as variações e discrepâncias de ruídos, como um sintoma dos diversos poluentes e poluidores. O balançar dos galhos era provocado por uma “prótese motorizada” (acoplada na base da cada árvore ligada a varetas de latão, causando movimentos nas folhas e nos galhos). A observação e o amadurecimento do comportamento das “árvore” são possibilitados a partir de um algoritmo de aprendizado artificial. Ao longo dos dias, as árvores vibram em diálogo com a variação dos fatores de poluição, numa dança de árvores, próteses e algoritmos, tornando aparente e poético o balançar, às vezes (in)voluntário-maquinico, às vezes conduzido pelo balanço do próprio vento sobre as folhas.

6. Disponível em: <<http://poeticasdigitais.net/projetos/amoreiras/index.html>>. Acesso em: 11 maio 2014. O projeto foi selecionado para a exposição “Emoção Art.ficial 5.0”, Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural, que ocorreu em São Paulo de 30 de junho a 5 de setembro de 2010. Também foi exposto durante a 3ª Mostra 3M de Arte Digital – “Tecnofagias”, com curadoria de Giselle Beiguelman no Instituto Tomie Ohtake, em São Paulo, de 15 de agosto a 16 de setembro de 2012. O grupo Poéticas Digitais, neste trabalho, é composto por: Gilbertto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, Dario Vargas, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Sérgio Bonilha, Tania Fraga, Tatiana Travisani e Val Sampaio.

Amoreiras é um projeto sobre autonomia, aprendizado artificial, natureza e meio ambiente. As amoreiras dão frutos vermelhos, drupas compostas cilíndricas, infrutescências de textura suculenta e sabor acidulado e agradável, que amadurecem na primavera. A árvore tem folhas cordiformes, denteadas, que servem de alimento ao bicho-da-seda; flores em amentilhos e frutos vermelho-escuros, quase negros, comestíveis ao natural e muito apreciados em geleias; amora, amoreira-negra, amoreira-preta, mora. São árvores de plantio proibido nas avenidas das cidades por poluírem suas ruas, com folhas que caem nos bueiros e frutos que atraem passarinhos e mancham de maneira indelével as calçadas e as roupas dos passantes.

Cada uma das cinco amoreiras tem uma prótese implantada, um dispositivo que visa suprir, corrigir ou aumentar uma função natural comprometida, e, assim, garantir sua sobrevivência. Próteses de metal, borracha e acrílico, conectadas a pequenos motores e a uma placa Arduino⁷ – tudo isso é instalado no jovem tronco, que vai vibrar em diálogo com a variação dos fatores de poluição. Cada árvore tem uma prótese similar, que varia, porém, em função de suas peculiaridades e de sua anatomia (Prado, 2010).

A obra *Amoreiras*, que foi remontada no Instituto Tomie Ohtake em São Paulo em 2012, teve que ser refeita inteiramente. Não havia sobrado nenhum elemento da montagem feita dois anos antes.

O maior problema da remontagem, da nossa parte, não foi nem a mecânica nem a programação dos algoritmos e sistemas, mas encontrar as árvores no tamanho propício que permitisse o replantio nos vasos, bem como garantir que o período da exposição coincidisse com a florada e tempo em que as árvores começam a frutificar e estão no auge do ciclo. Dessa forma, elas se apresentariam mais frondosas, mexendo também com nosso paladar e tato, para assim melhor nos trazer as lembranças dos quintais esquecidos de nossas infâncias.

A exposição acabou, foi desmontada e em uma semana já quase não existia mais nada. As árvores já haviam sido distribuídas e replantadas, e duas caixinhas (próteses poéticas) foram abertas e recicladas para a produção do próximo trabalho – ver a primeira imagem do artigo, com as imagens feitas com o *Ars Wild Card* –, retomando o ciclo.

7. N.O.: Arduino é uma plataforma física (hardware) de computação de código aberto.

Amoreiras,
grupo Poéticas
Digitais (2010).
Acima: Diagrama do
sistema e detalhe
dos motores na
avenida Paulista.



***Encontros*⁸**

Daqui se vê muita água e céu, constelações de árvores e cipoais intransponíveis. Paisagens, como deveriam ser, sem fim. Letárgicas como o tempo que flui entre um mergulho e um assobio.

8. Disponível em: <<http://poeticasdigitais.net/projetos/encontros/index.html>>. Acesso em: 11 maio 2014. O projeto foi exposto na mostra “EmMeio#4”, no Museu Nacional da República, em Brasília, com curadoria de Suzete Venturelli, em outubro de 2012. O grupo Poéticas Digitais, neste projeto, é composto por: Gilbertto Prado, Andrei Thomaz, Agnus Valente, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, José Dario Vargas, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha e Tatiana Travisani.

Daí se vê o que é, o tempo que passa nas rugas e nas redes amareladas como as tripas do tamoatá.

Oriximiná, Óbidos, Trombetas, Jari, santos de Santarém, que se escondem do sol de 24 horas na pele curtida do caboclo e nos veludos puídos das vestes das santerias. O suave toque das mãos-moças de sorriso aberto que enfeitiçam os botos, nos enchem de doces, e nos levam para o fundo do rio, sem volta.

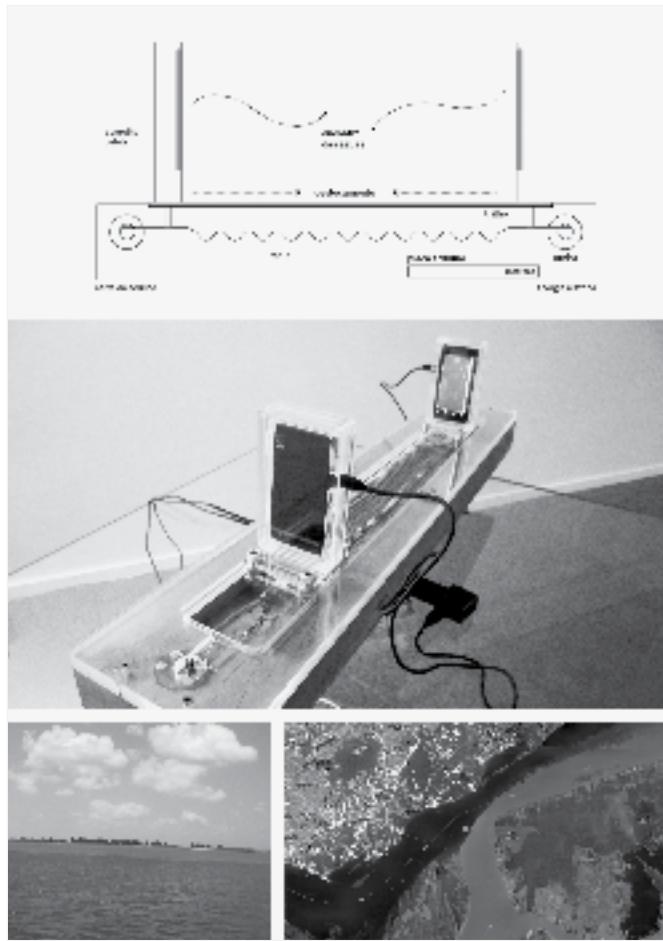
A experiência do rio é fluxo, marrom ou preto, intransponíveis, estremes, num fundo que não se deixa ver de igarapés imaginários.

Dois aparelhos celulares exibem, em suas telas, uma sequência de vídeos compostos por fluxos de águas de duas tonalidades distintas. Temos, de um lado, a predominância de água na cor preta e, do outro, na cor marrom.

Os vídeos foram produzidos pelos artistas em viagem pelo rio Amazonas⁹. O dispositivo conta com placas Arduino que foram programadas para permitir troca/envio de dados e vídeos para os celulares. O sistema buscará informações on-line, de modo a refletir as mudanças das marés e das fases da lua em contraponto ao fluxo de acesso à palavra “encontro” em diversos idiomas. Dessa forma, será ativada a movimentação dos motores, o tensionamento da mola e o consequente deslocamento dos celulares.

Ao receberem informações em tempo real sobre as mudanças das marés e também do volume de buscas pela palavra “encontro” na internet, os aparelhos começam a se deslocar lentamente sobre o trilho do dispositivo criado. A mola, ao mesmo tempo que distende, tensiona, demarcando o espaço e o curso do fluxo/movimento. Nesses momentos, será possível notar uma leve mistura entre as águas e simultaneamente a impossibilidade do encontro.

9. Gilbertto Prado e Claudio Bueno captaram imagens de rios da região amazônica durante expedições do *Projeto Água*, coordenado por Valzeli Sampaio em 2010-2011.



Encontros, grupo Poéticas Digitais (2012). Diagrama de funcionamento da obra; apresentação no Museu Nacional da República, Brasília, vista do encontro das águas; confluência entre os rios Negro e Solimões.

Considerações finais

Só na medida em que os artistas possam experienciar as tecnologias é que vão poder começar a construção de projetos e trabalhos artísticos no campo da arte digital, muitas vezes pautados numa prática de criação coletiva. Com o computador e outros dispositivos, isso não seria diferente: é só com a sua disseminação que se constroem as experimentações e processos, e também se articulam os colaboradores e/ou público para esses trabalhos, uma massa crítica.

Temos então novo problema, que era distinto para muitos artistas: onde conseguir esses materiais e equipamentos, como relacionar esses procedimentos e conhecimentos que não faziam parte de seus universos de referência iniciais, e como manipulá-los, programá-los, hibridizá-los?

Nos trabalhos em que eventualmente o que importa mais são os processos, a vivência e a experimentação, mais do que necessariamente os objetos e registros, o que falta para um grande número de artistas é tempo, condições ou interesse no momento da realização para o registro, para a conservação ou para uma eventual atualização. Nesse caso, podem adotar algumas estratégias e colocar algumas questões para tornar mais claras as suas intenções. Qual o objeto da experiência? Qual a essência do trabalho que deve ser conservada?

Mas os trabalhos vão além das aparências e páginas de códigos, vão além dos dispositivos, interfaces e eventuais encantamentos – trazendo a associação de universos complexos e na maior parte das vezes distintos, numa aproximação e coerência efêmeras, para trazer a sutileza dessas incorporações com novos olhares e conjugações.

Referências

- ARANTES, P. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac, 2005.
- ASCOTT, R. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. San Francisco: University of California, 2003.
- BEIGUELMAN, G. *Link-se*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- BIENAL INTERNACIONAL. *A Arte Postal da 16ª Bienal Internacional de São Paulo*. Centro Cultural São Paulo (CCSP). Disponível em: <http://www.prefeitura.sp.gov.br/portal/a_cidade/noticias/index.php?p=40338>. Acesso em: 11 maio 2014.
- BRUSCKY, P. Arte Correio e a grande rede: hoje a arte é este comunicado. *Canal Contemporâneo*, 2011. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/blog/archives/004232.html>>. Acesso em: 11 maio 2014.
- COSTA, C. T. *Arte no Brasil 1950-2000: movimentos e meios*. São Paulo: Alameda, 2004.
- CAUQUELIN, A. *Paysages virtuels*. Paris: Dis Voir, 1998.
- COSTA, M. *Internet et globalisation esthétique: l'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*. Paris: L'Harmattan, 2003.
- COTRIM, C.; FERREIRA, G. (Org.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- COUCHOT, E. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- DEWEY, J. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DONATI, L.; PRADO, G. Artistic environments of telepresence on the world wide web. *Leonardo*, Cambridge, v. 34, n. 5, p. 437-442, 2001.
- DUGUET, A. *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*. Nimes: Jacqueline Chambon, 2002.
- FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1986.
- FOREST, F. *Art et internet*. Paris: Cercle d'Art, 2008.
- _____. *Pour un art actuel: l'art à l'heure d'internet*. Paris: L'Harmattan, 1998.
- FRAGOSO, M. L. (Org.). *[Maior e igual a 4D] arte computacional no Brasil: reflexão e experimentação*. Brasília: UnB/PPGIA, 2005.
- FREIRE, C. *Poéticas do processo: arte conceitual no museu*. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- KAC, E. *Telepresence & Bio Art: Networking Humans, Rabbits, and Robots*. Michigan: Michigan, 2005.
- LEÃO, L. (Org.). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- LEIRNER, S. Arte postal enquanto acervo. In: *Arte e seu tempo*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- MACHADO, A. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- _____. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: MEDEIROS, M. B. (Org.). *A arte pesquisa. Ensino e aprendizagem da arte. Linguagens visuais*. Brasília: UNB/Anpap, 2009. v. 1.
- MACIEL, K.; PARENTE, A. (Org.). *Redes sensoriais: arte, ciência e tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2003.
- MELLO, C. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac, 2008.

- _____. Texto da curadoria Núcleo Net Arte Brasil. In: *25ª BIENAL DE SÃO PAULO – Iconografias Metropolitanas*. São Paulo: Fundação Bienal, 2012. Disponível em: <<http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/AHWS/Publicacoes/Paginas/default.aspx>>. transmission of imagination>. Acesso em: 20 fev. 2013.
- O'ROURKE, K. City Portraits: An Experience in the Interactive Transmission of Imagination. *Leonardo*, Cambridge, v. 24, n. 2, p. 215-219, 1991.
- _____. *Des arts-réseaux aux dérives programmées: actualité de l'art comme expérience*. Habilitation à diriger des recherches. Paris: Université Paris 1, 2011.
- PLAZA, J. Mail-Art: arte em sincronia. In: *16ª BIENAL DE SÃO PAULO – Catálogo de arte postal*. São Paulo: Fundação Bienal, 1981.
- PRADO, G. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003a.
- _____. Experiências artísticas em redes telemáticas. *ARS*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 48-57, 2003b. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issues&pid=1678532020030001&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 11 maio 2014.
- _____. Grupo Poéticas Digitais: projetos Desluz e Amoreiras. *ARS*, São Paulo, v. 8, n. 16, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S167853202010000200008&lng=pt&nrm=iso> e <<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202010000200008>>. Acesso em: 11 maio 2014.
- _____. Um toque sobre a mail art. *Wellcomet Boletim* (Dap-IA-Unicamp), Campinas, n. 10, p. 12, jun. 1989.
- PRADO, G.; BUENO, C. Lugares provisórios. Dossiê cibercultura. *Revista USP*, São Paulo, n. 86, p. 78-95, 2010.
- SANTAELLA, L.; ARANTES, P. *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.
- VENTURELLI, S.; MACIEL, M. *Imagem interativa*. Brasília: UnB, 2008.
- ZANINI, W. A arte postal na busca de uma nova comunicação internacional. *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, ano 98, n. 31.294, p. 30, 27 mar. 1977.
- _____. A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. *ARS*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 11-34, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issues&pid=1678532020030001&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 11 maio 2014.

Estratégias de conservação e humanidades digitais

ARIANNE VANRELL VELLOSILLO

Arte e tecnologia: influências recíprocas e evolução compartilhada

As noções de arte e de tecnologia têm origens comuns. Na Antiguidade, ambas eram consideradas sinônimo de habilidades e destrezas que permitiam a realização de uma tarefa ou de um produto. A cultura greco-romana as definia como uma atividade que podia ser transmitida e aperfeiçoadas mediante a aprendizagem. Aristóteles as definiu como uma permanente disposição para produzir coisas de modo racional e Platão as associava à capacidade criadora do ser humano por meio da inteligência.

Ao longo da história, é evidente a influência da evolução tecnológica na produção artística. Os artistas, atraídos pelas possibilidades de expressão de novos materiais, ferramentas e invenções, foram os primeiros a incorporá-las em suas propostas de trabalho.

No final do século 19, o avanço da Revolução Industrial impulsionou o progresso da ciência e da tecnologia. A criação de novos materiais ofereceu novas possibilidades estéticas. As inovações tecnológicas repercutiram na criação de novas linguagens e novas possibilidades de expressão. A fotografia fomentou o

desenvolvimento de novas estruturas e conteúdos visuais, o que permitiu uma maior liberdade de expressão formal e conceitual. A arte expandiu suas possibilidades plásticas e ideológicas para além da representação da realidade. O cinema permitiu expressar o tempo e o movimento, que passou a ser um fator imprescindível da arte moderna.

A influência da tecnologia na arte e na sociedade vai além dos aspectos estéticos e práticos. No início do século 20, o desenvolvimento tecnológico influiu na criação e difusão de importantes movimentos ideológicos que questionaram a função da arte. Incorporaram-se novos enunciados estéticos e conceituais resultantes de estudos técnicos, como a visão binocular, as relações espaciais e o movimento. Criaram-se novas formas para expressar o contexto e o entorno do homem moderno, com o aparecimento de paisagens industriais, estudos sobre a velocidade e propostas que exaltavam a cidade e a guerra. A expressão de sentimentos e emoções se desenvolveu plasticamente graças a estudos psicológicos da cor, dos símbolos e do ambiente.

Em meados do século 20, os recursos tecnológicos já se incorporaram à sociedade como paradigmas da modernidade. Na década de 1960, os televisores se popularizaram nos lares de todo o mundo, constituindo um verdadeiro fenômeno de massas. Em 1965, a Sony Corporation lançou no mercado a primeira câmera de vídeo portátil, que impulsionou a produção de obras vanguardistas, social e politicamente comprometidas. O vídeo se popularizou graças a seu custo acessível, sua versatilidade e imediatez, tornando-se uma referência da interação entre os meios e a arte.

Durante a década de 1970, a relação entre os artistas e a tecnologia apresentou várias leituras, com manifestações a favor e contra a participação e o uso dos novos meios. Por um lado, multiplicaram-se as denúncias contra a manipulação da informação por parte dos meios de comunicação. Ao mesmo tempo, o fascínio pelas novidades tecnológicas se manifestou em importantes projetos artísticos. O discurso plástico incorporou novas formas estéticas e de produção, críticas sociais e políticas.

A partir da década de 1980, desenvolveram-se propostas por meio de imagens numéricas que deram início à era digital. O uso comercial da internet nos anos

1990 deu forte impulso à criação e difusão de obras de arte digitais, com as primeiras experiências de videoinstalações multimídia e experimentos interativos.

A era da informação ou da revolução tecnológica ofereceu recursos técnicos cada vez mais diversos e acessíveis. As ferramentas, os dispositivos e os elementos tecnológicos utilizados na produção, exposição e difusão de propostas artísticas multiplicaram-se exponencialmente. A onipresença da tecnologia em todos os aspectos da nossa vida modificou nosso comportamento e nossas posturas estéticas. Com a introdução de elementos intangíveis baseados em dispositivos tecnológicos, constroem-se narrativas sensoriais cada vez mais elaboradas. Por meio delas, propõem-se conceitos e ideias complexos que constituem o reflexo de nossas experiências contemporâneas.

Ferramentas de comunicação como a internet ou as redes sociais têm influído notavelmente em nossa forma de comunicação e participação à distância. Os novos suportes permitem a digitalização de grande volume de conteúdo virtual ativado pela interação do usuário e/ou espectador. Promove-se uma maior participação entre o artista, os espectadores e o museu, e ao mesmo tempo desenvolvem-se novas relações fora dos centros tradicionais de exposição.

A relação entre arte e tecnologia tornou-se cada vez mais estreita, o que estimulou a participação de outras áreas do conhecimento e da inovação científica como a genética, a robótica, a biologia e a inteligência artificial como parte de propostas artísticas, entre as quais se destacam a videoarte e a net art. A influência recíproca entre a arte, a tecnologia, a ciência e a sociedade é exemplo da permeabilidade entre as diferentes áreas do conhecimento que caracterizam a cultura contemporânea.

Novos desafios para a conservação

Os protocolos de conservação de arte contemporânea têm sido elaborados a partir de propostas de conservação de arte tradicional às quais se somaram as necessidades e singularidades dos novos materiais e das novas propostas artísticas. As coleções tecnológicas impõem novos desafios à conservação de obras realizadas

em formatos e suportes em contínua evolução. A sobreposição de meios, ferramentas, estilos, formas e ideias dificultam uma leitura linear dessas obras e a aplicação de protocolos padronizados para analisar, compreender, conservar e expor um grande número de propostas atuais. Isso dificulta a gestão das coleções e a criação e aplicação de protocolos de atuação. A evolução vertiginosa da tecnologia e o modo de uso desses recursos por parte dos artistas muitas vezes supera a capacidade de resposta de museus e coleções.

A iminência e a rapidez dos processos de deterioração e obsolescência dos elementos de fabricação, das linguagens informáticas e dos suportes de conservação, armazenagem, visualização e reprodução das obras baseadas na tecnologia são objeto de numerosas discussões e propostas por parte de grupos de pesquisa de todo o mundo.

Os protocolos de preservação levam em conta a recuperação de informação prática que permita o estudo, a exposição e a difusão dessas obras. Em muitos casos, a informação inicial disponível em museus e coleções é muito limitada. Isso se deve ao caráter experimental ou ao uso empírico de alguns materiais, dispositivos ou tecnologias e à falta de documentação por parte do artista e/ou do museu durante o processo de aquisição da obra. O ditado brasileiro “se correr o bicho pega, se ficar o bicho come” adapta-se perfeitamente à necessidade premente de encontrar soluções.

Para superar as deficiências de documentação, criaram-se novas formas de estudo e novos grupos de pesquisa que permitem oferecer respostas de conservação viáveis. Nas instalações de arte, obras complexas e obras audiovisuais, a análise das necessidades de conservação e exposição se realiza por meio de estudos de caso, com a participação de profissionais e especialistas muito diversos. Tais estudos promovem a análise de cada obra de forma independente, avaliando as características e singularidades que as tornam particularmente vulneráveis.

O intercâmbio de informações entre equipes multidisciplinares propicia a construção de conhecimentos baseados em experiências, interesses e papéis diversificados, o que permite elaborar e atualizar protocolos de atuação com base em critérios confiáveis. Conhecer e compartilhar necessidades coletivas e individuais nos aproxima de soluções consensuais para melhorar as possibilidades de

conservação, documentação, exposição, acesso e difusão dessas obras. O enfoque ou o interesse de cada uma dessas propostas responde a diversas necessidades: dos curadores, para exibir suas peças; dos historiadores, como ferramenta de estudo; dos educadores, para que se entenda a importância e a repercussão da obra; dos artistas, para explicar, transmitir suas ideias e valorizar suas propostas; dos gestores e diretores, para fundamentar o discurso expositivo de suas coleções e justificar suas aquisições...

Os parâmetros de conservação podem variar em função dos objetivos e das necessidades. A conservação dos elementos físicos de uma peça é importante para documentar a evolução tecnológica ao longo da história ou como referência estética de uma época, mas não basta quando a intenção é expô-la em suas condições originais, recriar as sensações ou estudar a participação e o comportamento do público.

Identificar as necessidades e os fatores de risco – materiais, sensoriais e conceituais – de obras frágeis ou complexas permitiu elaborar critérios de atuação e manuais de boas práticas que acompanhem a evolução das obras mediante a aplicação de estratégias de conservação.

A informação obtida pelos estudos de caso melhorou as estratégias de documentação para o cuidado dessas coleções. Tais estratégias propõem uma participação mais ativa dos artistas, do museu e dos espectadores na conservação do patrimônio contemporâneo. Os museus estão modificando os processos de obtenção de informação com questionários mais bem adaptados às novas produções artísticas.

Os artistas melhoraram a qualidade da documentação de suas obras. Passaram a levar em conta fatores que ajudam a explicar o significado de suas peças, a importância da participação do público e a relação desta com o espaço de exposição, o tempo e questões ligadas a aspectos sensoriais na percepção da obra. A informação dos manuais de instruções tradicionais foi ampliada a fim de contemplar possibilidades de emulação e substituição de elementos, a migração e a atualização de suportes, linguagens e dispositivos. As entrevistas de artistas foram incorporadas aos processos rotineiros de documentação que acompanham essas obras, permitindo entender opiniões e pontos de vista com base na experiência ou nas convicções pessoais de cada criador. Podem também subsidiar discussões e propor alternativas de conservação, exposição ou documentação muito pessoais.

Os museus participam de forma cada vez mais ativa na produção de obras. Isso permite integrar os processos decisórios para interpretar essas obras e adaptá-las a novos espaços públicos e ambientes sociais ou temporais. O trabalho em equipe de todos os departamentos envolvidos na exposição em torno de um determinado artista oferece a oportunidade de solicitar as informações necessárias para a reinterpretação e difusão adequada de sua obra.

Novas estratégias de conservação: as humanidades digitais e os sistemas complexos

As humanidades têm resgatado e documentado, em todas as épocas da história e em todos os cantos do planeta, as diversas formas de expressão que constituem a experiência humana e o nosso acervo cultural. A filosofia, a literatura, a religião, a arte, a música, a história e a linguagem têm servido para compreender e registrar nosso mundo e apreender a sensação de conexão com aqueles que nos precederam e com nossos contemporâneos.

A experiência dos estudos de caso produziu uma evolução substancial na qualidade e quantidade da informação disponível. No entanto, não utilizamos de forma sistemática padrões ou sistemas de análise comparativa capazes de identificar tendências ou indicadores que ajudem a observar dados comuns a fim de avaliar os resultados de forma global.

Utilizando metodologias e ferramentas digitais, podemos identificar, descrever e entender novas relações entre aspectos das obras, dos artistas e das propostas artísticas para melhorar nosso conhecimento e analisar influências ou coincidências estéticas ou conceituais entre obras ou criadores. As humanidades digitais podem propor novas estratégias de estudo, concepção e aplicação de critérios de conservação por meio da análise comparativa de grandes volumes de informação.

As humanidades digitais não são um campo unificado, mas um conjunto de práticas convergentes. Estas se valem de novas ferramentas, técnicas e meios digitais que permitem desenvolver modelos para a formação de redes globais e locais em projetos interdisciplinares e multidisciplinares. As potencialidades metodológicas

das humanidades digitais permitem buscar novas possibilidades de análise a fim de melhorar a conservação do patrimônio cultural.

A chave de toda pesquisa, e a nossa não é uma exceção, é saber fazer as perguntas oportunas e utilizar as metodologias adequadas para obter resultados que permitam analisar os dados iniciais e construir novos conhecimentos. Os resultados podem: propor novos protocolos e critérios de intervenção em conservação; estabelecer critérios para identificar diferentes tipos e escalas de risco; avaliar e estabelecer políticas de aquisição para uma coleção; explorar novas possibilidades de difusão, discursos expositivos ou ensaios críticos e ampliar as fronteiras do conhecimento e da pesquisa.

As humanidades digitais utilizam métodos de análise desenvolvidos no estudo de sistemas complexos. Estes são constituídos de grandes quantidades de elementos simples, com relações também simples, que originam novas relações e formas de interação chamadas de comportamentos emergentes.

Embora a análise de sistemas complexos exija contrastar grandes volumes de informação, o que define os sistemas complexos são as características de suas relações, não a quantidade de elementos. Isso torna factível sua aplicação em bases de dados de coleções de arte.

Partindo das relações ou comportamentos emergentes, é possível observar relações e concordâncias, em sua maioria imprevisíveis, para explicar formas de comportamento que não podem ser explicadas com base nos elementos simples.

Os sistemas complexos são auto-organizados, o que permite a formação progressiva de grupos de interação, características similares entre artistas, elementos de obras, semelhanças nas propostas expositivas, problemáticas comuns de conservação, riscos de compreensão ou inconvenientes para a manutenção de obras, entre outros aspectos. Tais sistemas também são dinâmicos e evolutivos, permitem analisar a informação ao longo do tempo e estabelecer complexidades dinâmicas. O importante não é a mudança, mas o agente que a produz.

Essa característica é particularmente interessante no caso das instalações de arte ou das obras audiovisuais, já que estas podem sofrer grandes transformações ao longo do tempo, que podem resultar dos espaços expositivos, dos suportes ou sistemas de visualização, da participação do público e de muitas outras variáveis.

Metodologias para desenvolvimento de projetos

Os sistemas complexos podem servir como guia na elaboração de novas metodologias em projetos de estudo e na análise de coleções de obras complexas. Uma das vantagens da aplicação dessas metodologias é que levam em conta todos os componentes da obra como elementos indissociáveis. Os sistemas complexos têm como pressuposto que o todo não é apenas a soma das partes. As instalações de arte, as obras complexas e grande parte das propostas tecnológicas são exemplos de sistemas complexos. Entre os seus elementos, podemos encontrar discursos multimídia formados de imagens, textos, experiências sensoriais, propostas participativas e referências estéticas, conceituais, históricas, sociais e culturais.

O primeiro passo para elaborar um estudo baseado em metodologias de sistemas complexos é identificar e organizar a informação inicial disponível. Como esses sistemas se compõem, inicialmente, de um grande volume de elementos simples relativamente idênticos, podemos aplicá-los ao estudo de nossas coleções, contemplando seus artistas, suas obras ou os materiais utilizados, entre muitas possibilidades.

O segundo passo consiste em aplicar ferramentas de representação que facilitem a compreensão dos resultados obtidos. Os sistemas complexos exploram as possibilidades de representação de tabelas, esquemas e gráficos para facilitar a visualização e o reconhecimento de inter-relações e padrões de comportamento que costumam escapar aos métodos clássicos de identificação. Com isso podemos formular perguntas que possam ser resolvidas por meio da análise matemática, o que facilita a compreensão do comportamento de cada sistema em seu contexto temporal e espacial. As instalações de arte e obras complexas podem ser avaliadas por meio de ferramentas de gestão de dados, análise matemática comparativa, esquemas e gráficos para melhorar a visualização das informações e de suas relações emergentes.

Outro passo importante na metodologia de estudo dos sistemas complexos é a possibilidade de armazenar a informação obtida em arquivos digitais. As práticas tradicionais de armazenamento físico de objetos culturais evoluíram para opções de armazenagem virtual consoante aos sistemas tecnológicos existentes.

A evolução de suportes, linguagens e dispositivos e os problemas de incompatibilidade, obsolescência e processos experimentais pouco documentados constituem grandes riscos para a compreensão, conservação e exposição adequadas de muitas obras desse tipo. É preciso criar pontes de informação com o público que facilitem a interpretação das obras, permitindo considerar o entorno e as possibilidades técnicas em cada processo de criação a fim de identificar e valorizar as contribuições, a originalidade e a importância dessas obras em seu contexto temporal.

O desenvolvimento tecnológico nos oferece a possibilidade de armazenar e organizar a informação por meio da catalogação, digitalização e gestão de dados. Essas ferramentas fornecem respostas para melhorar o uso, a gestão e a troca de informação em todos os aspectos da cultura, oferecendo soluções práticas para os problemas de documentação, administração e conservação do patrimônio. É fundamental que esses resultados possam ser consultados em arquivos dinâmicos para tornar factível a troca de informações e criar novos conhecimentos mediante o estudo e a análise da informação inicial.

Com o uso de ferramentas e metodologias adequadas, podemos obter informações adicionais por meio das propriedades emergentes resultantes da identificação e da análise de novos comportamentos e interações que não podem ser explicados ao trabalhar tais elementos de forma isolada.

Uma propriedade fundamental que caracteriza os sistemas complexos é que eles possuem um comportamento imprevisível. Só até certo limite somos capazes de antecipar sua evolução futura, prevendo uma margem de erro crescente ao longo do tempo. Entretanto, uma maior compreensão das necessidades dessas obras complexas e do comportamento de seus elementos a curto, médio e longo prazo pode prever o processo de deterioração e facilitar uma melhor distribuição dos recursos disponíveis para a manutenção da coleção, como também melhorar os aspectos relativos à gestão das coleções, estabelecer políticas de aquisição e explorar novas formas de difusão.

Por meio da análise e interpretação dos dados, geram-se novos conhecimentos. Essas relações complexas podem fornecer informações relevantes para a conservação de uma coleção. De posse dessas informações, podemos modificar protocolos e critérios de intervenção, identificar possíveis riscos de compreensão, obsolescência e incompatibilidade de linguagens ou dispositivos e programar atualizações e protocolos de manutenção. A identificação de elementos comuns e de novas relações emergentes pode servir para definir linhas de aquisição e explorar novas possibilidades de difusão e abordagens curatoriais e mobilizar e compartilhar conhecimentos por meio de projetos culturais.

Ferramentas para descrever, relacionar, analisar e difundir o conhecimento

O projeto *O barroco hispânico: complexidade na primeira cultura do Atlântico*¹ foi a inspiração para formular uma proposta de estudo sobre coleções de arte contemporânea.

Esse projeto foi dirigido pelo Prof. PhD Juan Luis Suárez, diretor do CulturePlex Lab² na Universidade de Western Ontario, no Canadá. É fruto do esforço de um grupo de mais de 35 pesquisadores de universidades de diversos países (Canadá, Espanha, México, Austrália, Inglaterra, Bolívia e Estados Unidos) de diferentes disciplinas (Estudos Literários, História, Sociologia, Belas Artes, Música e Musicologia, Antropologia, Geografia, Informática, Arquitetura e Matemática).

Durante sete anos, a equipe estudou a origem, a evolução, a transmissão e a eficácia dos padrões barrocos de conduta e representação no mundo hispânico. Os objetivos principais do projeto foram: *descrever* os mais comuns e resistentes padrões barrocos em diferentes ambientes; *estabelecer sua relação* com os processos de identidade social e a organização; *analisar* as tecnologias da cultura que possibilitaram essa capacidade de adaptação do barroco e *determinar* sua eficácia fundamentando-se no ressurgimento do estilo neobarroco em fenômenos do mundo contemporâneo.

1. <www.hispanicbaroque.ca>. Acesso em: 13 maio 2014.

2. <www.cultureplex.ca>. Acesso em: 13 maio 2014.

Como parte essencial do projeto, foram criadas novas ferramentas de comunicação, gestão, análise e difusão da informação que fortaleceram os métodos de pesquisa das humanidades. Graças ao trabalho colaborativo de equipes multidisciplinares desenvolveram-se várias ferramentas: Yutzu³, Sylva⁴ e DrGlearning⁵.

A ferramenta Yutzu permitiu criar e compartilhar espaços virtuais para facilitar o trabalho à distância. Essa ferramenta multimídia simplificou a criação de espaços compartilhados e o uso de aplicações para visualizar vídeos, imagens e apresentações, compartilhar documentos e colocá-los à disposição do grupo para potencializar a colaboração ativa de participantes. Sylva, em fase beta, permitiu criar gráficos a partir de esquemas simples sem depender de especialistas em computação. Ambas as ferramentas permitiram a colaboração à distância, melhoraram a captação de elementos e a capacidade de análise e elaboração de documentos para a difusão dos resultados em congressos e publicações. DrGlearning propõe métodos de aprendizagem a partir de sistemas de jogos adaptados aos interesses, níveis de conhecimento e idade de cada participante.

O projeto do barroco hispânico abrangeu três dimensões fundamentais: a pesquisa; a formação do estudante; e a difusão do conhecimento obtido. A partir dos resultados obtidos, pensamos ser possível criar novas estratégias de conservação lançando mão das possibilidades de análise das humanidades digitais e aplicando metodologias de sistemas complexos.

O ponto de partida desse projeto é compreender a informação existente para melhorar as estratégias de conservação de obras complexas. Partindo de estudos de caso sobre instalações de arte, a informação inicial disponível será identificada e organizada, classificando os elementos, discursos, ideias, técnicas, obras, artistas ou museus, entre muitas outras opções.

Serão elaboradas metodologias para destacar as singularidades dessas obras, formadas essencialmente por elementos tangíveis, isto é, elementos físicos, perecíveis ou não, e elementos intangíveis, que sustentam a transmissão de percepções e sensações.

3. <www.yutzu.com>. Acesso em: 13 maio 2014.

4. <beta.sylvadb.com>. Acesso em: 13 maio 2014.

5. <beta.drglearning.com>. Acesso em: 13 maio 2014.

A descrição e a compreensão desses elementos – seu comportamento, relações etc. – ocorrerão com o uso de tabelas, esquemas e gráficos que facilitem a visualização e o entendimento do comportamento de cada obra dentro de seus contextos temporais e espaciais.

Os objetivos principais são: a análise e a compreensão da coleção de instalações de arte, obras complexas e audiovisuais; estabelecer relações entre artistas, obras de arte, componentes tecnológicos, movimentos, exposições e publicações; determinar concordâncias em objetivos estéticos, conceituais, enunciados; identificar grupos de influência para temas ou mensagens específicas; identificar e analisar tendências na aplicação de protocolos de preservação. As ferramentas de colaboração disponíveis Yutzu e Sylva permitirão o trabalho colaborativo e o acesso direto a toda a informação disponível.

Com a implantação do projeto e a avaliação das metodologias adequadas, será possível a participação de instituições com inquietações e problemáticas similares.

Referências

- LIMA, M. *Visual Complexity: Mapping Patterns of Information*. New York: Princeton Architectural, 2011.
- LUHMMAN, N. *Complejidad y modernidad: de la unidad a la diferencia*. Madrid: Trotta, 1998.
- GARCÍA, L. La producción del arte digital como proceso de restauración. In: CRESPO, J. (Org.). *Bellas artes y sociedad digital*. Cuadernos de Bellas Artes 1. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Visual, 2012.

Entre a contingência e a permanência: arquivos nas linguagens eletrônicas

GABRIELA PREVIDELLO ORTH

as máquinas tecnológicas de informação e de comunicação operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes. (Guattari, 1992)

Introdução

A arte e a tecnologia, quando consolidadas numa mesma linguagem, instigam a produção de modelos criativos propícios para a apropriação dos ambientes de informação. Os trabalhos de arte digital manifestam-se sob uma temporalidade difusa, e seus arquivos, que recuperam o passado intencionando futuros acessos, podem ser ativados no presente.

Nossa pesquisa em ambientes de informação de arte digital suscitou perguntas como: o que é o conceito de efêmero, tão mencionado nas propostas de documentação desse nicho das artes contemporâneas? Como sistematizar esse conteúdo frente à hibridez dos ambientes virtuais? O que é trabalhar com a memória de um passado recente, que pode ser atualizado a todo momento?

A noção de ambiente, em vez de sistema ou estrutura, explicita características inter-relacionais, dinâmicas e não lineares que acomodam bases de dados, redes e obras de arte. Factualmente, ambientes de informação da arte digital contemplam museus, bibliotecas, centros de documentação, repositórios e a própria web,

em diálogo com seus agentes – naturais e artificiais –, relacionando-se entre a compleição ao mesmo tempo material e abstrata da informação. Ambientes, portanto, entram em sintonia com as *formas globais* que manifestam uma capacidade singular para a descontextualização, abstração e recontextualização, através de diversificadas situações culturais e sociais (Frohmann, 2008, p. 168). Entendemos que ambientes de informação da arte digital estão entre as categorias de *formas globais* capazes de apropriar-se de novos ambientes, codificar objetos e contextos heterogêneos; que aceitam formas de controle e avaliação, mas encontram-se fixadas em limites técnicos, de infraestrutura e de valores (Frohmann, 2008, p. 168).

Enfrentamos, portanto, a contradição própria à *necessidade* de perenidade dos acervos e o *fluxo da informação*. Nossa hipótese é que os ambientes de informação da arte em meios digitais devem ser passíveis de leituras flexíveis, contando com ferramentas capazes de lidar com a fluidez característica dos objetos artísticos neles representados.

O paradigma tecnológico

Na contemporaneidade, constituem-se sistemas que interagem em velocidade e se relacionam simbolicamente. O armazenamento de informação nesses sistemas gera tensão na sua relação com o usuário, causando desconforto na interação. Esse desconforto não é provocado apenas pela quantidade excessiva de informação, mas sobretudo pela despersonalização de seus filtros.

O paradigma tecnológico pode ser usado com muita ênfase em se tratando das artes digitais, mas no caso da documentação e, de forma mais abrangente, da memória, podemos explorar outros filtros e abordagens que não apenas a computacional. Há de se levar em consideração, por exemplo, os modos de manifestação dos trabalhos em arte que exploram a estética da memória¹ e ressignificam o con-

1. “Na segunda metade do século 20, aproximadamente entre 1960 e 1989, anos caracterizados pela supremacia da arte conceitual e o apogeu da ‘informação como arte’, se estrutura um grupo de trabalhos baseados na epistemologia do arquivo, ou seja, nos recursos de inventários, taxonomias e tipologias, que diz respeito ao

ceito de informação na contemporaneidade, partindo da apropriação conceitual dos arquivos para uma recuperação perceptiva de seu conteúdo informacional.

não é nem apenas um conjunto de regras abstratas, nem um depósito de informação, mas sim uma gramática ou um modelo cujas regras se relacionam diretamente com os discursos que ajudam a formular. Ao invés de ser a busca da origem e do princípio, próprio do relato humanístico tradicional, o arquivo se converte em uma estrutura descentrada, uma multiplicidade de dados capazes de gerar significados sem evitar contradições, inconsistências e inclusive banalidades. [...] Frente aos processos de abstração, tautologia e informação que caracterizam os diferentes episódios conceituais, recuperaram os protocolos do arquivo, como produção de obra, assim como o conceito de memória de que carece a arte conceitual (Guasch, 2011, p. 45, tradução nossa).

Cenário que nos leva a crer que inferir no conceito de informação contemporânea a ideia de que seu principal eixo seriam as novas tecnologias poderia cercear sua amplitude, criando a fixação de sua essência sob um só paradigma. Considerar o entendimento da informação na contemporaneidade baseando-se tão somente no “fardo ideológico” das novas tecnologias pode incorrer num reducionismo, posto que “a informação é capaz de realizar seu trabalho precisamente porque funde as fronteiras entre várias categorias geneticamente distintas da experiência” (Frohmann, 2004, p. 388).

Entender a historiografia conceitual das poéticas desse tipo de arte, além de seus materiais, é fundamental para as propostas documentais. Novos parâmetros são igualmente importantes na estruturação dos ambientes de informação da arte digital, influenciando, assim, suas extensões classificatórias, de representação e de acesso.

formal e ao estrutural, e a uma maneira de entender os processos históricos a partir de recursos mnemônicos e didáticos derivados dos postulados de Michel Foucault em relação ao conceitual” (Guasch, 2011, p. 45).

A interatividade como questão

Os processos interativos das obras de arte digitais apresentam-se através de diversas relações, por exemplo: entre humanos e máquinas, entre máquinas e máquinas, entre humanos e humanos (artista ou espectador), entre computadores e ambientes de exibição, entre outras². Para os produtores das obras de arte digitais, essas possibilidades comunicacionais expandidas permitem que artistas explorem a relação de seu público em seus próprios processos criativos, criando dessa maneira sentidos, e então cultura. A interatividade dos trabalhos em novas mídias instaura redes de relacionamento humano nas quais atitudes críticas e inovadoras fluem sem discriminação (Popper, 1993, p. 180).

A característica de interação de muitos trabalhos determina parte da complexidade na representação documental das artes em meios tecnológicos. As obras, quando inseridas nos contextos de documentação e arquivo, são estabilizadas e perdem por vezes sua natureza interativa. Assim, quando recuperadas, tornam-se apenas fragmentos de um trabalho inacabado, perdendo sua significação. Essa dinâmica é frequentemente diagnosticada em acervos e repositórios digitais, reforçando a ideia de que dentro de museus os objetos perdem sua contextualização. A obra inacabada se apresenta como um paradoxo para a documentação, exigindo recolocar o problema do documento como um processo que permite apropriações.

A realidade é flexível e versátil, mas a rede é estruturada

Para tratar da informação nos ambientes de artes digitais, temos que levar em conta que as obras operam em níveis complexos na sua sistematização, configurando-se a partir da natureza conceitual de suas poéticas e exigindo uma robusta matriz de aparatos e linguagens computacionais. Portanto, para o tratamento em arquivos, trabalhamos com a hipótese de organização dessas informações a partir

2. Cf, a esse respeito, <<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:24>>. Acesso em: 14 maio 2014.

dos seguintes eixos: o de representatividade da obra de arte (descrições materiais audiovisuais, roteiros de montagens de obras); o das implicações técnicas (fichas, notações, sistemas para bases de dados); o eixo da interface e da interoperabilidade; o eixo informacional (documentação em níveis conceituais, classificações, vocabulários controlados); o eixo transitório (metatags, formas alternativas de documentação); e o eixo da ambiência estrutural (que define as tendências de alta complexidade dos sistemas de informação, trabalhando em inovações teóricas e tecnológicas).

Essa hipótese apresenta uma proliferada metodologia de documentação e conservação dos trabalhos de arte digital e deve ser examinada pelas ciências documentais como fundamento principal. O documento, nesses casos, é considerado pelas seguintes características: segundo sua natureza; sob a ótica da materialidade do documento (que abrange seus níveis de concretude e define seus suportes); segundo as intervenções que as múltiplas áreas operam no documento; pelas suas tipologias e pelas suas funções (o que determina seu emprego e sua contextualização no meio) (Lara e Ortega, 2010). Essas características destacam relações conceituais e técnicas que, juntas, contextualizam as obras de arte digital como objetos dentro dos acervos e como agentes nas esferas culturais e sociais.

Observamos que trabalhos desta natureza específica – da arte mediada pela tecnologia – operam como códigos abertos, potencializando a criação de novas obras e ativando as relações entre seus agentes. Mais do que isso, por meio de sua documentação podem criar fontes de apropriação e colaboração (Paul, 2005, p. 4). Logo, seus modos documentais expressam a possibilidade de validação dessas operações de interação e distribuição, revelando que no fluxo dos ambientes de informação da arte digital há outras representações potenciais. Duas delas seriam, por exemplo, as interfaces e as redes. Em vez de dirigir suas preocupações exclusivamente à maneira como as redes sociais afetam indivíduos e grupos, os sistemas de informação digitais e as metodologias de tratamento da informação se enriqueceriam ao “buscar essas singularidades em vez de regularidades causais”, procurando criar uma nova cultura a partir de novas relações do *self*, sob a perspectiva de um *ethos* de liberdade (Frohmann, 2007, p. 68). Olhar documentos e arquivos de arte digital através de suas potencialidades é reafirmar esse conceito.

Elencamos, pois, dois exemplos que se apresentam como uma tentativa de aproximação desse contexto teórico.

File Arquivo

O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (File)³ reúne, desde 2000, trabalhos de expressão estética que se diversificam nas seguintes áreas: Sonoridade Eletrônica⁴, Arte Interativa⁵ e Linguagem Digital⁶. Nessa estrutura, o arquivo apresenta links para obras e documentos que se diversificam em produções em vida artificial, hipertexto, animação computadorizada, games, filmes interativos, panoramas digitais (fotos 360°), instalações de arte eletrônica e robótica, em salas interativas e imersivas. Em seu eixo teórico, o festival organiza em cada edição o File Symposium, que documenta pesquisas em arte digital, bem como os processos apresentados pelos próprios artistas. É importante ressaltar que o foco documental do Festival são as suas exibições *in loco*, e é dentro dessa dinâmica que o File Arquivo segue se estruturando. Foi a partir de anos de organização de

3. Cf, a esse respeito, <www.file.org.br>. Acesso em: 14 maio 2014.
4. Por sonoridade eletrônica entendem-se todas as pesquisas e experiências no âmbito dos sons, tendo portanto uma abrangência maior que o âmbito da música e aberta às possíveis transversalidades com outras disciplinas. Pode abranger: performance sonora, instalações sonoras, arte sonora, música genética, música biológica, música eletrônica erudita, música pop-eletrônica, dramaturgia radiofônica, rádio arte, paisagem sonora, robótica sonora, vídeo música, poesia sonora, entre outros formatos.
5. Por artes interativas entendem-se todas as pesquisas e experiências no âmbito da arte que utilizam mídias interativas e que levam em consideração a intersecção entre arte, ciência e tecnologia, bem como as possíveis transversalidades com outras disciplinas. Pode abranger: instalações, performances, projetos de internet, realidade virtual, realidade aumentada, mesas multitoques, objetos digitais, projeções outdoor, projetos para celulares, grafites eletrônicos, vrml, entre outros formatos.
6. Por linguagem digital entendem-se todas as pesquisas e experiências no amplo âmbito da multiplicidade das disciplinas que utilizam mídias digitais, bem como as possíveis transversalidades entre elas. Pode abranger: videogames (em todas as suas modalidades), animações (em todas as suas modalidades), cinema digital, maquinemas, vídeo digital, arquitetura digital, moda digital, design digital, robótica, vida artificial, arte biológica, arte transgênica, arte software, novas interfaces, second life performances, animes, hipertextos, roteiros não lineares, inteligência artificial, fotografias-panoramas digitais, linguagem de programação, poesia digital, dança digital, entre outros formatos. Informações sobre as categorias disponíveis na ficha de inscrição do festival. Disponível em: <http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=761&a2=761&id=1>. Acesso em: 14 maio 2014.

dados de uma forma orgânica que passamos a pensar nas bases de conceituação e forma desse ambiente.

A iniciativa de documentação de trabalhos em arte digital acontece desde a primeira edição do evento (2000) e mantém um acervo físico, com cópias off-line de trabalhos em DVDs e HDs externos. Em sua plataforma on-line prioriza os links para os trabalhos, que contêm uma catalogação mínima da obra e, quando possível, sua versão on-line, mantida pelos próprios realizadores. As obras não são de propriedade do Festival, e para que sejam reexibidas passam por nova negociação com seus detentores de direito autoral, sejam eles artistas, coletivos ou instituições de pesquisa. Do ponto de vista documental, as informações são organizadas seguindo a dinâmica das exposições anuais. Entendendo as premissas de interação e colaboração, o File Arquivo estuda suas matrizes documentais e atualiza suas articulações com a comunidade da arte digital e de outros contextos que permeiam a cultura e as tecnologias.

De maneira sistemática, trabalhamos na catalogação, enfatizando as fases de arquivamento do material enviado pelos artistas (de caráter biográfico e de constituição da obra), indexação de conteúdos na base de dados e apresentação dessas informações no site. Também são arquivados fotos, vídeos, livros editados anualmente pelo festival, *clippings* de imprensa, conteúdo do File Symposium, além de parte dos equipamentos e toda a documentação de produção e de administração da organização. Ainda em fase embrionária, trabalhamos na organização de todas essas informações, tanto em níveis físicos quanto na base de dados (que passa hoje por um cuidadoso estudo de suas estruturas para uma futura atualização).

As informações sistematizadas necessitam de uma forte contextualização. Nesse sentido, organizamos internamente os roteiros de montagem das obras⁷ e suas descrições técnicas, sob a perspectiva das razões do uso de materiais específicos. Completamos o material iniciando uma série de entrevistas com artistas, tendo como base as recomendações do Variable Media Questionnaire⁸ e do International Network for the Conservation of Contemporary Art (Incca)⁹.

7. Cf, a esse respeito, <<http://www.vrurban.org/smslingshot.html>>. Acesso em: 14 maio 2014.

8. Cf, a esse respeito, <<http://variablemediaquestionnaire.net/>>. Acesso em: 14 maio 2014.

9. Cf, a esse respeito, <<http://www.incca.nl/>>. Acesso em: 14 maio 2014.

Os artistas e produtores são eficientes documentalistas de seus próprios trabalhos. Ajudam-nos a sistematizar as muitas vezes complexas etapas de desenvolvimento do trabalho e também suas ambiências, relacionando as obras com um espaço e um espectador-usuário, que participam ambos da composição. Os artistas, ao explicitarem seus processos criativos e de produção, garantem de certa maneira uma vida futura para seus trabalhos.

Assim, preparamos um material que busca atender às necessidades da comunidade internacional de pesquisa em arte digital, e procuramos manter conexão com os consórcios de preservação desse eixo da arte. Essa articulação é de importância vital para os arquivos não institucionais.

Atento a esse cenário no qual os aparelhos de documentação tendem a se tornar mais dinâmicos e instáveis, o File voltou-se ao seu arquivo através da prática de documentação que prioriza a contextualização cultural e acompanha a dinâmica e os fluxos da informação que são hoje de trânsito intenso – trabalhando, portanto, nas fronteiras entre a perenidade dos acervos e o fluxo da informação.

Botaniq

O projeto de documentação *Botaniq*¹⁰, de Gabriel Vanegas, não tem um formato *high tech* ou uma complexa base de dados. É uma iconografia documental e de abordagem *low tech*. Através de um workshop *site specific* realizado em exposições de arte digital, Gabriel convida o público a criar registros, partindo da escolha de uma das obras exibidas depois de uma imersão na exposição. A experiência e a interação do público com o trabalho, representados através de ferramentas multimídia, captam e reinterpretam a essência das obras.

Botaniq foi inspirado nas expedições do século 16, que através de desenhos e relatos textuais documentavam todo um universo distante e inédito para a Europa da época. Segundo as palavras do próprio Gabriel, “é um olhar documental para a obra de arte além de sua materialidade”, instaurando, assim, questiona-

10. Cf, a esse respeito, <<http://botaniq.org/>>. Acesso em: 14 maio 2014.

mentos que estão no centro desta exposição: “Como a arte é experimentada e consumida? E como podemos documentar a experiência com os objetos de arte?”

Considerações finais

Destacamos em nossa análise a dificuldade com o trato da informação no âmbito da arte digital e discutimos que ambientes de informação nessa área, para além do registro, tendem a trabalhar nos eixos da multiplicação das possibilidades e da criatividade. Entendemos que manifestações e ruídos contingentes dos arquivos acomodam uma abrangência não tecnicista de sua compleição, operando nas instabilidades e aleatoriedades dos ambientes de informação das artes digitais. É sob o estímulo dessa tensão entre a contingência e a permanência, e não a neutralizando, que – acreditamos – surgirão hipóteses para a compreensão das dinâmicas do fluxo informacional na contemporaneidade, inserindo no eixo da representação da arte um vocabulário potencial e criativo.

Referências

- FROHMANN, B. Documentation Redux: Prolegomenon to (Another) Philosophy of Information. *Library Trends*, v. 52, n. 3, 2004. Disponível em: <<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/1683/Frohmann387407.pdf?sequence=2>>. Acesso em: 14 maio 2014.
- _____. Foucault, Deleuze, and the Ethics of Digital Networks. In: CAPURRO, R.; FRÜBAUER, J.; HAUSMAN-NIENGER, T. (Ed.). *Localizing the Internet: Ethical Issues in Intercultural Perspective*. Munich: Fink, 2007. v. 4.
- _____. Documentary Ethics, Ontology, and Politics. *Archival Science*, Dordrecht, v. 8, n. 3, p. 165-180, 30 Dec. 2008.
- GUASCH, A. M. *Arte y archivo, 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal, 2011.
- GUATTARI, F. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- LARA, M. L. G; ORTEGA, C. D. A noção de documento: de Otlet aos dias de hoje. *DataGramZero - Revista de Ciência da Informação*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, abr. 2010.
- PAUL, C. *Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media*, 2005. Disponível em: <<http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Paul.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2014.
- POPPER, F. *Art of the Electronic Age*. New York: Harry N. Abrams, 1993.

Os passados como futuro: o museu como produtor e artista¹

RUDOLF FRIELING

Confusões e complexidades regem nossas relações com o passado, o presente e o futuro da arte e das mídias. As distinções entre esses três tempos entrelaçaram-se de tal maneira que começo a pensar sobre o passado como futuro. Mas, aqui, falo como um curador de artemídia que trabalha em um importante museu de arte moderna. Não falarei sobre a questão do meio digital ou sobre a migração do formato analógico para o digital, ainda que tais assuntos estejam implícitos neste artigo. Prefiro abordar o que a equipe de curadoria do San Francisco Museum of Modern Art (SFMoMA), chamaram , em 2010, de “The More Things Change”. A mudança não é necessariamente um valor positivo. O que ela traz de conotação positiva é a dinâmica de sair de uma situação estática, introduzindo a impermanência. Ainda assim, permanência, continuidade e sustentabilidade são fatores que contribuem para a ideia de que museus são contrários a mudan-

1. O título se refere à exposição “The More Things Change”, realizada de novembro de 2010 a novembro de 2011 no San Francisco Museum of Modern Art (SFMoMA), com curadoria conjunta de todos os curadores da instituição.

ças e estão cada vez mais em conflito com uma arte que as estimule. A noção de museus e suas condições e práticas institucionais como algo estático tem sido desafiada por artistas há muitas décadas. Já é hora de nós – curadores, arquivistas e conservadores – também contribuirmos para incluir a mudança em nossas práticas institucionais. Minha proposta de achar formas de *incorporar* os passados como futuro está inherentemente relacionada à ideia e à prática do museu como um local de produção constante e um agenciador. Essas duas noções têm um efeito fundamental nas práticas de aquisição, exposição e preservação da arte.

A análise do museu como produtor não é uma virada institucional, social ou curatorial. Pode até nem ser uma virada, e sim um potencial que tenha sido sempre um aspecto essencial da arte contemporânea – ainda que muitas vezes negligenciado. Mas o museu lida com produtos ou com arte? Todo museu com uma coleção de objetos também oferece produtos fabricados como mercadorias vendidas em uma área específica para isso – a loja do museu. Quando os objetos são vendidos próximos a galerias, nas chamadas lojas-satélite, a fronteira entre essas duas dimensões distintas deixa de ser tão clara, atraiendo críticas com relação à comercialização do negócio principal do museu, que é a exposição de objetos de arte, e não a venda de produtos.

Na lógica do museu, um produto não é considerado um objeto de arte. Na verdade, é uma justaposição bastante singular: os produtos saem do museu pela loja, enquanto os objetos de arte entram no museu por meio da catalogação e, idealmente, permanecem na instituição. A revenda de um item colecionado é contrária à ética da maior parte dos museus, uma vez que sua missão mais fundamental é salvaguardar objetos valiosos produzidos por produtores culturais – no caso, os artistas. É normal pensarmos em museus como “guardadores de coisas”, em especial coisas valiosas, mas certamente não os consideramos museus “distribuidores de coisas”. No passado, a crítica aos museus era frequentemente direcionada à ideia de um espaço institucionalizado no qual a arte dinâmica simplesmente morre. No século 20, gerações de artistas – de Malevich a Smithson –, ou mesmo os artistas pioneiros da artemídia, desprezavam os museus por não os considerarem espaços apropriados para a arte.

Se dermos um salto para o século 21, vemos um conjunto diferente de questões que os artistas utilizam para desafiar qualquer tipo de instituição. Hoje, eles pedem aos museus para que colaborem, participem e formalmente atuem como coprodutores de sua “arte”. Como pode um museu tornar-se produtor quando todos nós operamos com a premissa implícita de que museus não produzem, mas sim colecionam objetos? Primeiramente, trarei um argumento indicando que tal distinção não se sustenta mais no campo da arte contemporânea, e que cada “apresentação” de uma instalação contemporânea não pode ser separada de sua “reapresentação”. A seguir, mostrarei que a história das instalações de um trabalho em suas diferentes exposições contribui para o entendimento da obra precisamente por destacar as diferenças entre elas. Poderia também dizer “por meio da concretização de passados possíveis”. E é o discurso abordando essas diferenças que gera significado e práticas futuras. Finalmente, analisarei a prática atual na arte contemporânea, que pode ser descrita como uma “re-visão” do passado, como foi proeminente mostrado por Marina Abramovic em sua exposição no New York Museum of Modern Art (MoMA) em 2010, por exemplo. Que tipo de revisão vem ocorrendo nos dias de hoje? O que é isso que vem como uma releitura, uma re-performance ou – para usar um termo mais em sintonia com o mundo digital – uma atualização? Começarei a explorar esses temas enfocando um meio que não poderia estar mais distante das questões levantadas durante o Simpósio Futuros Possíveis. Acredito que chame a atenção e seja interessante considerarmos um exemplo que envolva o meio da pintura – que, no meu entendimento, antecipa os conceitos-chave de variabilidade e performance, tão centrais à artemídia.

Um objeto nada passivo: a emergência da não permanência

Um dos ícones da arte moderna do século 20, a série “White Paintings”, criada por Robert Rauschenberg em 1951 no Black Mountain College, na Carolina do Norte, é um trabalho que existe como um conjunto – mais precisamente em seis iterações –, conforme a conceitualização inicial do artista. O SFMoMA possui a versão com três painéis, mas há também exemplos com um, dois, quatro, cinco e sete painéis; mis-

teriosamente, o número seis nunca existiu. Em nosso contexto, o que me interessa é um aspecto pouco conhecido da história da produção dessa série, que interpretei como sendo um gesto de resistência contra a singularidade do artista e de sua obra.

Rauschenberg expôs a série pela primeira vez em 1953, em uma galeria em Nova York, e foi criticado por esse ato destrutivo. Mas a percepção de um ato, em vez de um “trabalho”, já vinha desde o Black Mountain College. As “White Paintings” inspiraram John Cage, que estava lá na mesma época, a produzir uma vira-dia igualmente radical em sua arte. Cage interpretou as superfícies em branco como “pistas de pouso” ou receptores de luz e sombra, argumentando que, se um pintor podia pintar “nada”, um compositor também deveria poder fazer o mesmo. O resultado foi sua famosa composição 4’33”. O que é menos conhecido, entretanto, é que Rauschenberg instruiu colecionadores e museus a “revitalizarem” seu trabalho se fosse necessário. Era um argumento do artista que seus painéis pintados precisavam ter o maior “frescor” possível. Mas quem valida o produto acabado? Em vez de insistir em ser o único a poder executá-lo, Rauschenberg confiava na colaboração. Isso está exemplificado em suas cartas para Billy Klüver, que preparava uma exposição no Moderna Museet de Estocolmo na década de 1960 e era amigo de longa data e colega de Rauschenberg na criação e na prática dos “Experiments in Art and Technology” em Nova York. Ao enfrentar problemas pragmáticos simples, como ter um painel disponível imediatamente para expor, Rauschenberg deu a Klüver permissão para produzir sua própria cópia para a exposição, mas com a condição de que ela deveria ser enviada a ele depois de exposta. Klüver deu as instruções para Pontus Hultén, diretor do museu: “Elas não devem ser marcadas como cópias”². O painel exibido foi até mesmo datado como sendo de 1951.

É uma prática bastante comum que museus e instituições desconsiderem a intenção original de um artista quando esta interfere em suas regras e padrões. Repintar uma pintura é claramente uma dessas intervenções dramáticas que os museus tentam evitar a todo custo, e para isso têm o apoio da política moderna de conservação, que só permite intervenções reversíveis. No entanto, no SFMoMA, a prática é respeitar ao máximo a intenção e o conceito do artista. Assim, no departamento de conservação do acervo do museu, há uma lata de tinta branca

2. Cópia de carta no arquivo do Getty Research Institute, Los Angeles.

dedicada à repintura da “White Painting”. Ao mesmo tempo, fica uma incômoda interrogação quanto à consistência da execução. De fato, muitos museus que possuem uma “White Painting” participam de um grupo de pesquisa para discutir suas abordagens e execuções, que são provavelmente distintas. Ao mesmo tempo, foi sempre mantido um contato direto com o artista, enquanto ele vivia, e hoje com os responsáveis por seu legado e detentores dos direitos sobre suas obras. Assim, podemos deduzir que a maior parte dos painéis não mostra uma superfície pintada por Rauschenberg, mas uma executada por curadores de museus.

Gosto muito desse exemplo da história da reprodução da arte como uma quebra de paradigma – da produção de um objeto a ser contemplado à produção de um efeito. Aqui, o efeito está na “percepção de frescor”, que Rauschenberg imaginava com tamanha qualidade para se tornar uma tela de sombras projetadas pelos visitantes.

É pequena a distância que separa a abordagem radical de Rauschenberg em relação à pintura da arte conceitual das práticas processuais de performances da década de 1960. Podemos citar como exemplo David Lamelas, que, em 1968, fez dez declarações definitivas sobre sua prática artística, incluindo a de #6: as obras “não existem como produto final, pois nunca estão finalizadas” (Lamelas, 2004, p. 247). Umberto Eco, em seu livro *Obra aberta*, de 1962, foi o primeiro e o mais importante autor a criar uma teoria sobre essa nova etapa da arte contemporânea nos anos 1960. Hoje, ao observar as práticas contemporâneas pós-estúdio, podemos concluir que os artistas continuaram a tirar a ênfase da condição de objeto diferenciado e a dar maior importância ao aspecto aberto e experencial de instalações e performances. O que é exposto em museus é o resultado de um esforço colaborativo entre artista, galeria e funcionários administrativos, técnicos e a curadoria do museu. Dessa forma, “dimensões variáveis” tornou-se o termo técnico mais comum da arte midiática e contemporânea. Uma instalação se adapta a diferentes espaços de forma distinta, sendo novamente configurada cada vez que for instalada.

Indo além das práticas individuais dos artistas, a partir das duas exposições mais importantes de Lucy Lippard – 557,087 (Seattle) e 995,000 (Vancouver) –, as instituições passaram até mesmo a produzir arte. Assim, tornou-se uma prática

institucional comum ter curadores, órgãos públicos e museus assumindo a responsabilidade de negociar as complexidades do processo de encomendar e produzir arte em espaços públicos. No entanto, a parte menos visível dessa questão é a frequência e a extensão com que são utilizadas réplicas, cópias para exposição ou, como também são às vezes chamadas, novos originais ou cópias originais, feitas com ou sem o consentimento do artista, em exposições e mostras de arte. No ambiente da artemídia, a noção de cópia é bem aceita, mas ela se aplica a uma condição muito mais ampla na arte contemporânea. Podemos afirmar sem hesitar que, com frequência, a arte não é nem uma certeza nem algo permanentemente presente; ela emerge como um ato de apresentação temporário.

Some Assembly Required³

Até que ponto o museu deve interpretar as instruções do artista é uma questão bastante debatida por gestores de coleções e conservação. Usando os termos empregados por Lamelas, se o processo nunca está finalizado, tampouco parece haver um objeto claramente definido a ser adquirido. “O que vamos receber?” é, portanto, uma pergunta padrão em todo processo de aquisição atual. E a pergunta é relevante porque as coisas são, por definição, pouco claras. A artemídia tem sido especialmente eficiente em alargar os limites do que costumamos considerar como sendo um objeto artístico. *Submasters*, equipamentos específicos, instruções ou manuais em arquivos, impressões de referência, cópias de exibição, arquivos baixados ou enviados por e-mail, comprimidos ou não – a instituição deve definir, em primeiro lugar, quais as condições específicas da obra de arte, para então produzir uma mostra concreta, que raramente se parece com o que estava guardado no depósito. Em outras palavras, é sempre necessário algum nível de montagem, e o objeto colecionado depende de um conjunto de variáveis de hardware e software que precisam ser executadas diariamente para exibi-lo. Além da performatividade inerente de uma máquina ou de um roteiro constituir a experiência da mostra, outros fatores de ordem administrativa, curatorial e

3. N.O.: “Montagem necessária”, em tradução livre do inglês.

institucional também são igualmente responsáveis por condicionar o desempenho do “objeto” ao longo do tempo.

Michael Fried chamou tudo o que poderia ser percebido de “teatralidade” performativa e temporal, embasando sua crítica nos efeitos da arte minimalista da época. Embora “teatralidade” às vezes ainda tenha uma conotação preconceituosa, considerada antiarte, hoje é usual nos referirmos à “performatividade” de uma obra, reconhecendo assim a falta de uma separação clara entre o mundo das performances e o das artes visuais. Nossa entendimento da performatividade em relação à coleção de artes visuais precisa aceitar mais do que a montagem operacional de partes, como em uma linha de montagem em que todos os componentes foram decididos pelo artista. Em nosso contexto aqui, montagem refere-se a uma produção que é mais do que a simples execução de um roteiro, um código ou uma partitura, sendo também uma *performance em condições variáveis*. E é importante ressaltar que isso vai mais além das condições de tecnologia ou material. Examinaremos, como exemplo, um trabalho que é extremamente “teatral” e, ao mesmo tempo, muito específico em termos de exigências para todas as suas exibições.

Onde está a arte quando não há nada a ser mostrado além da produção de novos objetos? Toda vez que a obra *Untitled (Golden)* (1995), de Felix Gonzalez-Torres, é exibida, ela precisa ser produzida com contas de plástico e instalada em dimensões variáveis, mas seguindo instruções bem específicas definidas e relacionadas ao local em que será mostrada. Não são somente as contas que compõem o trabalho – elas também precisam funcionar como uma separação total, mas transparente, entre dois espaços. Além disso, precisam brilhar e se mover quando os visitantes passam por elas. Minha proposta, então, é que a arte é uma experiência baseada na performatividade de vários componentes, e é o conjunto desses elementos que constitui o trabalho.

Meu interesse, aqui, não está em saber como um processo performativo, temporário e para um local específico é representado em um museu como um objeto ou um documento (ver as vitrines de Joseph Beuys ou a diferença entre uma performance e sua gravação em vídeo ou filme; ver Vito Acconci, Marina Abramovic/Ulay e muitos outros). Hoje, somos confrontados com uma mudança no local da produção. As obras não são apenas *representadas e feitas para* museus, mas tam-

bém feitas por e em museus. Em quase todos os museus de arte moderna ou contemporânea, é possível encontrar diversas mostras em exibição que não dependem mais de objetos únicos, e sim de *cópias originais*, isto é, de *cópias feitas para desempenhar o papel de originais com base em contratos e regras*, e de *experiências únicas*.

Uma dessas experiências inusitadas nos mostra como o uso real de uma obra de arte participativa pode ser imprevisível. Um segundo exemplo de um trabalho de Felix Gonzalez-Torres – *Untitled (Stack Piece)* –, da coleção do SFMoMA, exige somente que o museu abasteça regularmente uma pilha de cartazes, de forma que ela nunca se esvazie por completo, porém sem dar ao visitante nenhum tipo de instrução. Na verdade, este precisa descobrir sozinho se pode ou não pegar um cartaz – e essa ambiguidade é um componente essencial da obra *Untitled (Stack Piece)*. O trabalho é distribuído organicamente aos membros da comunidade local e aparece como um cartaz normal em muitos locais, quartos e escritórios. Será coincidência que esse trabalho compartilhado tão abertamente provoque respostas igualmente produtivas?

Quando a obra foi exibida no SFMoMA em 2010, ninguém previu que a permissão para pegar os cartazes livremente poderia ser interpretada de uma forma singular, como no caso da artista local Stephanie Syjuco. Stephanie estava realizando uma mostra em uma galeria particular do outro lado da rua e vinha ao museu frequentemente para pegar alguns cartazes com a única finalidade de reempilhá-los em sua própria exposição⁴. Artistas, curadores, conservadores e críticos não devem mais se perguntar se um trabalho foi instalado em sua forma original, e sim se o efeito da experiência da obra é comparável à sua última iteração. Nesse caso, a exposição pública dos cartazes em uma galeria particular é um ato ilegal? Tecnicamente, sim, mas o mais importante é o espírito de apropriação e a noção de compartilhamento que está inserida na prática de Gonzalez-Torres. Considero a intervenção de Syjuco um ato legítimo de deslocamento, especialmente quando consideramos que toda sua produção artística está centrada nas noções contemporâneas de apropriação e produção de réplicas.

4. Stephanie Syjuco, “Raiders: International Booty, Bountiful Harvest (Selections from the Collection of the A____ A____ M____)”, exposição na Catherine Clarke Gallery, São Francisco, 2011. Ver crítica de Gwen Allen no *Artforum*, out. 2011.

Diversas instalações de uma obra em circunstâncias e espaços diferentes podem ser comparadas por meio da documentação de suas semelhanças e diferenças para que seja realizada uma avaliação crítica. As narrativas geradas por essas diferenças documentadas levarão a instituição que coleciona a obra a reavaliar continuamente sua própria prática. O museu tornou-se *de facto* um local produtivo de re-visão das condições e dos contextos mutáveis de cada trabalho que envolva variáveis. Nessa perspectiva, podemos relembrar a frase oriunda da famosa declaração de Tommaso di Lampedusa em *Il Gattopardo*: “as coisas precisam mudar para que possam continuar as mesmas”.

De fato, as coisas mudaram

Passo agora a comentar quatro aspectos que se tornaram fatores críticos no processo de produção de obras de arte com ou em museus: encenação de documentos, configuração de mídia, produção e exposição de trabalhos e apresentação de obras relacionais. Por sabermos que as coisas realmente mudaram, esses quatro aspectos podem ser considerados atos de dramatização, exigindo uma abordagem institucional diferente da própria ideia de colecionar baseada na noção de mudança constante.

Encenação do documento: Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz

Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz entraram para a história da artemídia ao realizar *Hole in Space* em 1980, unindo dois espaços públicos em Nova York e Los Angeles durante três noites por meio de uma projeção pública e uma transmissão em vídeo ao vivo. Os artistas chamaram isso de uma “escultura de comunicação pública”. O evento performático havia sido exibido antes somente como uma documentação em preto e branco das melhores partes ou como uma instalação de trinta minutos de duração a partir de um total de três gravações em vídeo de duas horas cada uma. Para a “The Art of Participation: 1950 to Now” (Frieling, 2008), uma exposição em que exploramos o papel público do museu tendo em vista o

contexto tecnológico e social contemporâneo do século 21, o museu produziu o primeiro arquivo digitalizado completo das seis horas dos dois lados do evento, criando uma instalação de vídeo sincronizada em paredes opostas, em referência às duas janelas dos locais originais. Assim, os visitantes do museu observavam duas audiências de 1980, uma de frente para a outra. Foi construído um novo espaço, onde dois eventos em tempo real “desintegravam-se” para se transformar em uma única arena pública composta por quatro lados com audiências em pé. Os visitantes do museu olhavam duas audiências “históricas”, que eram tanto audiência como participantes diretos. Ao mesmo tempo, os visitantes de 2008 estavam também olhando os demais visitantes do outro lado da sala, uma reprodução aproximada da natureza dialógica da performance da época. *Hole in Space*, como muitas outras obras apresentadas na “The Art of Participation”, mostrou uma ação e sua audiência.

Embora a encenação de *Hole in Space* tenha permitido viver pela primeira vez os desdobramentos desse encontro dramático em tempo real, o local da experiência obviamente mudou – saiu do Lincoln Center for the Performing Arts em Nova York e da loja de departamentos Broadway no shopping center Century City em Los Angeles para uma ala dentro do SFMoMA. A encenação foi muito além da apresentação da filmagem de um documentário. Produziu-se um novo trabalho híbrido baseado nas gravações históricas, com um novo conjunto de arquivos digitais que foi devolvido aos artistas depois da exibição. Nenhum trabalho foi adquirido, e a pergunta sobre o que exatamente era a obra em questão permaneceu sem resposta. Porém, testou-se um modelo de como exibir eventos performáticos do passado, transformando uma experiência que poderíamos considerar “intransferível” em uma reencenação experiencial regida por termos distintos.

Configuração de mídia e atos de tradução: Harrell Fletcher/Miranda July e Stephanie Syjuco

O trabalho *Learning to Love You More*, de Harrell Fletcher e Miranda July, é uma plataforma on-line que definiu setenta tarefas variadas a serem realizadas – da número 1, “Faça uma roupa de criança em tamanho adulto”, a de número 70, “Dê

adeus". Do seu início em 2002 até o encerramento em 2009, o projeto contou com a participação de mais de oito mil pessoas. Em 2010, o SFMoMA comprou o site e todos os materiais transitórios relacionados, tendo concordado que o museu, ou outra instituição que pegasse emprestado o trabalho, poderia exibi-lo em qualquer formato, recorte ou representação, eletrônica ou fisicamente. A única condição era que houvesse o compromisso de apresentar também informações contextuais sobre todas as setenta tarefas e, idealmente, de sempre refletir a natureza colaborativa do trabalho por meio do engajamento de um colaborador artístico – uma decisão conceitual de dar continuidade aos fundamentos participativos do trabalho sem, contudo, agregar mais tarefas.

Para a primeira apresentação no SFMoMA, como parte da exposição *The More Things Change* em 2011, convidamos Stephanie Syjuco, uma artista local, para colaborar. Ela argumentou que deveriam ser apresentadas todas as peças recebidas a partir das setenta tarefas, não por meio da exibição de um arquivo, mas como uma apresentação consecutiva de todas as mídias. Para isso, ela transferiu todo o material para setenta arquivos de *playback*, compilando vídeo, áudio ou apresentações de slides sequencialmente e transferindo o texto escrito para uma narração de áudio. De maneira a facilitar a percepção dialógica, a cada dia eram apresentadas duas tarefas lado a lado, totalizando 35 dias de pares consecutivos para chegar às setenta tarefas. A configuração das cópias de exposição foi um ato de tradução para um novo contexto, o que indicou a mudança de algo fundamental: o trabalho aberto foi encerrado com a tarefa de número 70 – "Diga adeus". A exposição, entretanto, espelhou a natureza dialógica da obra ao permitir que duas tarefas fossem percebidas lado a lado. A transposição de uma "contribuição ativa para uma tarefa" para um "consumo passivo na condição de audiência em um museu" foi mais uma mudança que sinalizou uma transição, ainda que não como forma final. Aqui, o que é "produzido" é fundamentalmente "modificado"; portanto, será que ainda permanece "o mesmo"? Embora eu não tenha uma resposta definitiva, acredito que seja uma estratégia válida em todos os trabalhos performativos: como não há um original, somente a mudança pode produzir a sensação de limites, condições e continuidade específicos. Em outras palavras, a permanência está baseada na mudança e na variabilidade.

Produção e exposição de trabalhos: Jochen Gerz e *The Gift/San Francisco*

Quando artistas e público produzem e compartilham arte, o desafio do museu passa a ser o de se engajar mais ativamente na cultura de participação, sempre levando em consideração o contexto de comunicação de massas, em constante evolução, além de tecnologias de criação de redes e publicação no regime de “faça você mesmo”. Isso dá maior ênfase às galerias de exposição de museus, que passam a servir também como ateliê ou estúdio para o público. Embora tenha um foco diferente, o artista alemão Jochen Gerz utilizou uma estratégia similar à de Stephanie Syjuco, reunindo dois locais – estúdio e galeria – em um único espaço de exposição para atender ao desejo do público de se ver representado em um museu.

Para o *The Gift/San Francisco*, apresentado como parte do “The Art of Participation: 1950 to Now”, Gerz concordou em deixar o museu produzir uma versão local do seu trabalho participativo *The Gift*, que teve início em 2000 na França e na Alemanha. O artista forneceu o conceito e algumas diretrizes básicas para a produção do que se tornou um conjunto de 1.900 retratos fotográficos em branco e preto feitos no local durante o horário de visitação do museu. Este, por sua vez, montou um estúdio fotográfico completo, com fotógrafos voluntários, e aberto gratuitamente à participação de todos. Depois de tiradas, as fotos eram reveladas, impressas, emolduradas e guardadas para, mais tarde, serem todas exibidas na mesma ala. O estúdio criou uma oportunidade para que os visitantes se inserissem fisicamente no museu, na forma de retratos, e também que voltassem ao final do período de duração da exposição para pegar e levar para casa o retrato emoldurado de outro participante.

Foi o público quem finalizou o trabalho ao emprestar seus rostos, tornando-se assim seu coprodutor junto com os operadores; já o “artista” nominal, Jochen Gerz, permaneceu ausente nesse processo e só voltou ao museu para o ato final de distribuir aleatoriamente um retrato para cada um dos oitocentos visitantes que retornaram à exposição. Com isso, ele reverteu o processo de museificação de objetos ao distribuir aos participantes o que o museu tinha originalmente produzido. Pode-se dizer que o artista inverteu a noção do museu como receptor e, potencialmente, colecionador do que é produzido em outro lugar.

No final, o SFMoMA comprou todos os arquivos digitais e uma série de impressões da exposição que não foram distribuídas. O artista deu permissão para que o museu expusesse um recorte menor de retratos – no mínimo vinte – como parte de sua coleção, porém sempre respeitando a diversidade de participantes, o que acaba tornando a escolha bastante subjetiva. Para Gerz, a mudança importante está no reconhecimento de que o trabalho é constituído por um ato de compartilhamento de sua coleção com os produtores, o que torna o museu um de seus acionistas sem qualquer direito de exclusividade. De fato, o trabalho está constantemente em estado de circulação.

Apresentação de um trabalho relacional quando o artista está ausente: de Hans Haacke a Tino Sehgal

A produção artística contemporânea está frequentemente centrada na presença do artista sem nunca produzir um objeto final – ver, por exemplo, Rirkrit Tiravanija, cuja presença é essencial para a apresentação de uma cozinha comunitária como obra de arte. O *The Gift*, de Gerz, enfatiza um movimento paralelo, que é a ausência do artista no projeto de final aberto. Assim, o papel do artista mudou consideravelmente nas últimas décadas – de um produtor exemplar para um consumidor exemplar. O museu tornou-se o produtor de um trabalho, e o artista, aquele que realiza a curadoria, julga, critica etc. O consentimento do artista com relação ao que está sendo produzido ainda é fundamental para as políticas do museu. Nesses tempos de pós-produção, e em nossa sociedade pós-mídia do século 21, a posição autoral artística atual não é ser criativo, mas ser crítico.

Nesse sentido, “apresentar a coleção” inclui uma série de atos, como mostras variáveis, configurações temporárias de mídia, aceitação e mesmo estímulo à mudança e ao processo nas galerias, inclusão de contribuições de funcionários e do público e envolvimento em um diálogo crítico com o artista sobre a produção de experiências. A situação exposta é sempre complexa, apresentada de forma única a cada instante com o público. O que pertence ao museu é o direito de interpretar e apresentar um trabalho publicamente. E é exatamente nessa categoria que todos os trabalhos performativos de Tino Sehgal estão inseridos.

O SFMoMA comprou a performance *This Is New* (2003) como um trabalho contemporâneo que se relacionaria bem com a escultura performativa histórica *News* (1969), de Hans Haacke, exibida como parte da mostra “The Art of Participation”. Os dois trabalhos enfatizam a exibição de notícias diárias no seu núcleo conceitual.

No seu formato histórico original de 1969, *News* literalmente apresentava notícias verdadeiras e em tempo real, provenientes de uma agência de notícias alemã, por meio de uma impressora matricial instalada diretamente na sala de exibição. Em 2008, Haacke continuou a solicitar uma impressora com alimentação contínua de papel, porém atualizou a versão original ao fazer uma seleção cuidadosa de fontes on-line de notícias do mundo todo. A conexão telegráfica de notícias de 1969 tornou-se um RSS on-line, e o contexto local passou a ser global. Em todas as iterações, o trabalho produziu uma pilha escultural composta de semanas de notícias que os visitantes podiam olhar e ler. O formato da obra muda constantemente e pode ter seu tamanho reduzido conforme o espaço disponível para a mostra.

E qual é o *status* dessas pilhas de papel? Elas são um componente integral da obra de arte e devem ser permanentemente preservadas por conterem o conteúdo de apresentações do passado? Tal noção certamente seria rejeitada pela maior parte das pessoas responsáveis pela gestão de coleções. Afinal, ela é a personificação da impermanência. Nada é mais velho do que a notícia de ontem, não é? Essa questão nos leva à problemática da documentação, onde permanece em discussão e sem resposta tanto o que constitui um documento representativo para um trabalho performativo que envolve o tempo como a definição de quem deve realizar a documentação. Acredito que não seja mais possível pensar em uma única forma de documentação, e sim em uma forma híbrida de narração e documentação colaborativa. O próximo exemplo ajudará a esclarecer esse ponto ainda mais.

Um ano depois, em 2009, o SFMoMA comprou um trabalho bastante relacionado com o de Haacke – *This Is New*, de Tino Sehgal, realizado em 2003. Essa situação performativa, para usar o termo empregado pelo artista, permite ao atendente do museu selecionar uma manchete do dia, que é “interpretada”, como diz

Sehgal, ao ser dita para o visitante, se possível dando início a uma conversa sobre ela. Sehgal tornou-se internacionalmente conhecido por se abster radicalmente de utilizar qualquer documento factual ou visual. O que é menos conhecido a seu respeito é que ele insiste em agregar um valor monetário à performance, solicitando ao museu que pague honorários adicionais aos funcionários por desempenharem tarefas extras, que vão além de suas funções usuais. A criação de valor real a partir de uma situação imaterial é, portanto, um conceito fundamental de sua prática performativa.

Além disso, a prática situacionista de Sehgal produz uma série de discursos relacionados entre as instituições colecionadoras. Primeiro, ela elimina todas as questões sobre seguros e transporte quando “transportada” entre os locais de exibição. Ela deixa em aberto se o trabalho eventualmente acabará sendo modificado de forma substancial, como ocorre com a comunicação em traduções que resultam em uma total transformação da mensagem original devido ao ruído e decisões equivocadas. Isso poderia ocorrer aqui? Não, pois o trabalho deve ser instalado por um intérprete autorizado, geralmente o curador da instituição ou o colecionador privado, instruídos pessoalmente pelo artista. Então, como podemos pensar na preservação desse tipo de trabalho? Nesse caso, é bom saber que o trabalho existe em doze locais diferentes, com doze colecionadores diferentes. Coletivamente, podemos achar uma forma de estabelecer novamente os elementos essenciais desse trabalho se falarmos uns com os outros, mesmo quando o artista não estiver mais disponível. Assim, a conservação se torna realmente discursiva e, como não há registro na base de dados do museu, o trabalho só pode permanecer vivo se for apresentado sempre. Uma condição bem esperta por parte do artista, e que mantém o museu bem atento.

Produção de experiências

Quando um objeto de arte em uma coleção baseia-se em condições performáticas, como mídias ou participantes, faz sentido que as performances em si também se tornem colecionáveis. Do trabalho *Indigo Blue* (1991/2007), de Ann Hamilton, no qual um artista apaga letras em um livro impresso como parte de uma instalação

composta de uma pilha de roupas em algodão azul, à exposição recente *Instant Narrative* (2006), de Dora Garcia, que fez parte da mostra “Descriptive Acts” (2012), na qual mais de cem artistas individuais eram observados em tempo real escrevendo o que estava ocorrendo na galeria, o museu tornou-se coprodutor de um trabalho seguindo um conjunto de instruções específicas ou abertas. Na obra de Ann Hamilton, a performance era bem específica, não invasiva e silenciosa, enquanto, na de Dora Garcia, era uma situação mais aberta e interpretada diversificadamente. A “narrativa do instante” tornou-se uma interpretação subjetiva da palavra “observação”. Isso resultou em um turno meu como artista em uma série de *feedbacks* imprevisíveis com visitantes, que incentivavam o escritor e tentavam influenciar a narrativa. Novamente, o que estava sendo exibido era a performance de um roteiro no computador, as ações do artista e o *feedback* dos visitantes. Mas o que fazer com os documentos de *feedback*? Eu recebi pelo menos cinco desenhos pequenos de presente durante o meu turno. A produção de materiais transitórios deve fazer parte de exibições futuras ou do registro em arquivo?

Segundo as condições da arte contemporânea, abordam-se abertamente mudanças e performatividade. O artista pode retirar-se e observar. E, ainda que a mudança não seja um valor em si, é importante reconhecer como as instituições devem se adaptar e operar de forma distinta. É necessário um ambiente de trabalho flexível e aberto para ser capaz de cumprir a missão fundamental de uma instituição colecionadora, que é a de refletir sobre o estado da arte tornando-se um participante ativo. Sua atividade, obviamente, é decorrente em grande parte do objetivo de manter a obra viva. Assim, ela produz suporte tecnológico para uma determinada obra, seja analógico, seja digital, e seguirá avaliando continuamente suas opções dialogando com o artista e o público. Aquilo que coleciona e que seus registros realmente trazem mudou milhões de vezes no passado da artemídia, e continuará fazendo o mesmo nos futuros possíveis. Não há necessidade de se criar um padrão; na verdade, os padrões são aceitos precisamente no momento de sua obsolescência. Um museu ativo aceita o que os artistas fazem e entregam e corre riscos.

Copropriedade, presença distribuída ao longo do tempo, narrativas discursivas e coletivas – todos esses componentes tornaram-se proeminentes graças a artistas como Julia Scher ou Tino Sehgal. É uma renovação constante, que interpreto aqui

como sendo emblemática, uma vez que antecipa a mudança na conservação – da prática histórica baseada em padrões, análises de materiais, intervenções reversíveis e afins à prática híbrida, discursiva e voltada ao trabalho de equipe, que inclui todos os participantes no campo. “Não há solução mágica”, não há questionários ou padrões que possam resolver nosso problema; é muito mais do que isso, fazendo referência ao trabalho fundamental de Roland Barthes – *Fragmentos de um discurso amoroso*. Podemos agora pensar o processo de exposição de uma coleção como sendo uma “performance expandida”, na qual o artista, a instituição e o público são coprodutores de uma experiência única baseada em objetos variáveis, performativos, e em situações participativas. E essa situação presente de uma coleção exibida como performance pode se estender para além das paredes do museu a qualquer momento. Sua casa também pode se tornar o local de uma coleção compartilhada. Na verdade, o momento mais poético da “The Art of Participation” foi o último dia, quando todas as fotos do *The Gift* deixaram o museu na forma de uma coleção pública de oitocentas fotografias distribuídas, tendo o museu como centro e local de distribuição.

Posfácio

Em um e-mail ao autor deste artigo datado de 28 de setembro de 2012, a artista americana Julia Scher, cuja obra *Predictive Engineering 2 [PE2]* faz parte da coleção do SFMoMA, fez o seguinte comentário sobre a re-encenação de sua instalação:

O encantamento, o prazer ou o medo de observarmos a nós mesmos evoluiu desde a década de 1990. E mais o ‘conseguir ser visto’, a crise do momento. No museu, vocês têm o contrato do PE2 dizendo que, para qualquer nova apresentação, instalação ou deslocamento da obra, é possível substituir qualquer tecnologia ultrapassada por outra mais atual (assim como quaisquer materiais), contanto que se mantenha o conceito da ideia original. Portanto, isso se coloca como um desafio interessante de opções. O PE2 ou o 3 podem existir como um grande drone voador no céu, como chips inseridos nos visitantes do museu, pulsos de microondas eletrificados, comunicação por

iPhone ou pequenos gestos simbólicos que fazem parte da arquitetura, um ‘feixe de luz’ (rampenlicht) apontado para as pessoas no final de um corredor.

Para apoiar o *PE2*, o museu (sua morada) e o site para *Predictive Engineering 2*, simplificar os elementos pode ser uma forma de se fazer. Vereinfachen. No entanto, se considerarmos pelo outro lado e o *PE2* servir para alguma coisa, será para mostrar a impressionante complexidade de nossas vidas na condição de seres visionários e vigilantes.

Com este tributo a Julia Scher e à sua aceitação poética das complexidades e das mudanças constantes, podemos renovar nossa prática como curadores, colecionadores, conservadores ou educadores.

Referências

- FRIELING, R. *The Art of Participation: 1950 to Now. Museum of Modern Art*. San Francisco: Thames & Hudson, 2008.
- LAMELAS, D. Mi sistema de trabajo en 1968. In: KATZENSTEIN, Ines (Ed.). *Listen Here Now! Argentine Art of the 1960s: Writings of the Avant-Garde*. Trad. Eileen Brockbank. New York: Museum of Modern Art, 2004.