

**Paula M. Perissinotto**  
Doutoranda em Artes Visuais do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo; Mestrado em Poéticas Visuais (ECA/USP 2001) Especialização em Curadoria e Práticas Culturais em Arte e Novas Mídias pelo MECAD / ESDI em (Barcelona / ES); Especializada em novas mídias, arte contemporânea e cultura digital; <https://orcid.org/0000-0001-6063-2876>; [paula2020@usp.br](mailto:paula2020@usp.br).

## Desafios para preservação de acervo no campo da arte e tecnologia

### Challenges for preserving collections in art and technology fields

**Resumo:** A problemática da preservação de tipo especial de obra de arte que pertence ao campo da arte e tecnologia é abordada na perspectiva das especificidades das próprias obras datadas desde os anos 50, como por exemplo: *Cinecromáticos* (1953), de Abraham Palatnik; *Crown TV* (1965), de Nam June Paik e *net.flag* (2019), de Mark Napier. Estas obras serão analisadas como estudos de caso de preservação e terão suas histórias e suas restituições levadas em consideração. A interlocução estará balizada nos textos de Rinehart & Ippolito (2014) e Sweeny (2015), que trazem ao tema a memória social, a obsolescência, a falibilidade tecnológica, a questão política que permeia a discussão, e o papel de legitimação dos atores e das instituições culturais envolvidas. Apontamos a iniciativa da plataforma ADA - *Archive of Digital Art* (1999/2020) que documenta, cataloga, armazena e disponibiliza ao público o histórico e contexto de obras criadas digitalmente, que por

**Silvia Laurentiz**  
Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP, 1999) e Livre-docente em Artes (ECA / USP, 2011). Professora Associada do Departamento de Artes Plásticas e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Fundadora e Líder do Grupo de Pesquisa Realidades (ECA/CNPq, 2010); <https://orcid.org/0000-0003-4212-0441>; [silvia laurentiz@gmail.com](mailto:silvia laurentiz@gmail.com)

ora funcionam como referência da memória destas obras.

**Palavras-chave:** Preservação; Arte e tecnologia; Memória social; Acervo cultural.

**Abstract:** This text outlines the problem of preserving artworks that belong to art and technology fields at the same time. This subject is approached from the perspective of the specificities of the works dated since the 1950s, such as: *Cinecromáticos* (1953), by Abraham Palatnik; *Crown TV* (1965), by Nam June Paik and *net.flag* (2019), by Mark Napier. These works will be analyzed as study cases of preservation. The dialogue will be based on the texts of Rinehart & Ippolito (2014) and Sweeny (2015), which bring to the theme of social memory, obsolescence, technological fallibility, the political issue that permeates the discussion, and the role of legitimation of the actors and cultural institutions involved. The initiative of the ADA Archive of Digital Art (1999/2020) is pointed out as a platform which documents, catalogs, stores and makes available to the public the history and context of works created digitally, which for now work as a reference in the memory of these works.

**Keywords:** Preservation; Art and technology; Social memory; Archive.

### Introdução

Visamos iniciar um tema relacionado ao campo da arte e tecnologia, mais especificamente, a preservação das obras de arte que utilizam ou se apoiam em suportes eletrônicos. Para tanto, analisaremos algumas obras produzidas a partir dos anos 50 e que fizeram uso da eletrônica, da computação e do advento da Internet.

A reflexão tenta assimilar pontos essenciais que já foram apresentados em livros como: *Re-collection: Art, New Media, Social Memory* (2014) de Richard Rinehart e Jon Ippolito e *Dysfunction and Decentralization in New Media Art and Education* de Robert Sweeny (2015), que tratam diretamente da preservação e das características próprias da arte com vínculos inextricáveis à Internet, à eletrônica e ao digital. O desafio de preservar essas obras perpassa a sua inserção na história da arte, e a como se constituirão as suas memórias. Mesmo que alguns museus e instituições demonstrem interesse em manter as referências artísticas e históricas dessa modalidade de

arte, as condições para uma preservação adequada não foram ainda completamente alcançadas. O enfrentamento dessa problemática mobiliza conceitos dentro do tema maior da arte e tecnologia, como: obsolescência e falibilidade tecnológicas, memória social e arquivo; que já foram identificados de alguma forma nos livros supracitados.

Este artigo objetiva também apresentar hipóteses para preservação e reconstituição de obras cujo suporte tenha sido extinto, ou tornado inacessível. Justifica-se o interesse pela conservação de parte de uma produção artística na área da arte e tecnologia, levando-se em conta a dificuldade para sua preservação, seu suporte, as formas para se gerar um registro permanente, e o contexto em que são realizadas.

Uma parcela significativa das práticas artísticas contemporâneas gira em torno da arte e tecnologia. Assim como aconteceu anteriormente com a fotografia e o cinema durante muito tempo, certas manifestações artísticas sequer são reconhecidas oficialmente como arte. O irônico é que, hoje, quando se olha para trás, tanto a fotografia quanto o cinema tornaram-se pontos de referência de uma estética que transformou o conceito de arte ao longo do século XX.

O vínculo das artes com a tecnologia não é novidade. Mas, desde o início do século XX, nota-se uma necessidade latente – e, que foi vindo à tona, dos futuristas italianos aos construtivistas russos – das artes plásticas rearticularem o aspecto estático das obras, tornando-as mais dinâmicas e com novas propriedades. A Arte cinética, por exemplo, desde a década de 50 abre uma frente para a relação das artes com a tecnologia. Não é de se estranhar, uma vez que o modernismo se caracteriza por um período de descobertas e inovações tecnocientíficas, e que definem o estilo e a produção de

sua época. Apenas citando brevemente, a televisão teve início na década de 1930, primeiramente na Alemanha, seguida pela Inglaterra, EUA e União Soviética (no Brasil, apenas em 1950), e com ela surgem importantes discussões sobre emissão, transmissão e circuitos de difusão de informação. Assim como no surgimento da videoarte, no começo dos anos 60, quando foi disponibilizado comercialmente o *Portapak* (gravador portátil de videotape), esta discussão foi ampliada e os artistas passaram a usar essa tecnologia. Inúmeras pesquisas vieram depois com o uso de produtos eletrônicos até o advento do computador pessoal, o *Apple I*, inventado em 1976 pelos americanos Steve Jobs e Stephen Wozniak. E, em seguida, a Internet tornou-se acessível no final do século XX. Um panorama primoroso pode ser encontrado em Arlindo Machado (1988, 1993, 2000, 2007), onde o autor demonstra como as artes e os meios comunicacionais convergem e divergem no universo da cultura, remodelando a linguagem e o pensamento. MACHADO chega a ser categórico quando diz que:

Se toda a arte é feita com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio (MACHADO, 2007, p. 10).

E começamos analisando a instalação do artista Nam June Paik intitulada *Crown TV*, de 1965. Esta obra constitui-se a partir de um televisor de tubo de raios catódicos produzido na década de 60, nos EUA. O artista criou uma conexão de cabos neste aparelho para exibir um padrão estético geométrico oscilante transgredindo a função usual do aparelho, que era basicamente o da transmissão de algum

[1] “Fondation Langlois: Nam June Paik – Biography” (2005). *Nam June Paik: Global Visionary*. Smithsonian American Art MuseumTV” (2012). Disponível em <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=729> e <https://americanart.si.edu/exhibitions/paik>. Acesso em: 29 jul. 2020. escultura.

programa, noticiário ou de entretenimento. Outro dado relevante é que não apenas se promovia um novo padrão visual, onde ondas sonoras eram visualizadas, mas, mais do que isso, discutia-se como o próprio canal e meio de comunicação, produzido para disseminar massivamente informação, fazia parte da sua proposição estética. O termo em inglês “*mass media*”, que no Brasil passou por dificuldades para ser traduzido, chegando a ser utilizadas as palavras meio, modo, mediação, até que finalmente aportuguesamos para mídia (com seus inúmeros desmembramentos: multimídia, intermídia, artemídia etc.), carrega as questões dos modelos comunicacionais para a discussão estética. E neste trabalho, Paik transferiu os eletrodos que normalmente transmitem o som dos alto-falantes para a saída visual do aparelho. Agindo assim, desconstruiu a função original do aparelho de emitir mensagens, a partir da distribuição de informação onde um único polo irradia a mesma mensagem para muitos pontos, reinventando seu modo de operação e transformando seu modelo de representação.

O fato pertinente aqui é que toda vez que esta obra é exibida, ela requer uma TV analógica, e hoje em dia não é tão fácil encontrar aparelhos de TV analógicos. Tampouco é fácil encontrar técnicos capazes de ajustar os parâmetros de conexão dos áudios e vídeos para se criar o padrão estético na tela sugerido pelo artista. Esta obra de Paik é reconhecidamente um dos primeiros marcos da videoarte. Por isso mesmo, ela se tornou uma prioridade de preservação, além de ter sido escolhida como estudo de caso na exposição *Seeing Double: Emulation in Theory and Practice*, em 2004, realizada no Museu Guggenheim, em Nova York. Os curadores da exposição discutiram estratégias de preservação para a obra, e concluíram que a única condição para preservar a sua dinâmica essencial seria o armazenamento dos próprios *hardwares*. A proposta de *Seeing Double* foi

[2] *Seeing Double: Emulation in Theory and Practice*, Solomon R. Guggenheim Museum” (2004). Disponível em < <https://www.variablemedia.net/e/seeingdouble/>>. Acesso em: 24 jul. 2020.

[3] “Radical, playful, plugged in, The Harvard Gazette.” Disponível em <https://news.harvard.edu/gazette/story/2018/07/harvard-showcase-for-korean-artist-nam-june-paik/>. Acesso em: 24 jul. 2020.

uma tentativa de resgatar e discutir os *estragos do tempo*, apresentando uma série de instalações artísticas originais combinadas com suas versões emuladas. Na documentação da exposição, há uma breve explicação da versão original e a identificação de que posteriormente foi feita versão para recriação da obra. Um dos desafios é que a proposta da obra consiste em subverter as funcionalidades de um aparelho cotidiano de televisão (incluído aqui o conceito televisão em si) para produzir efeitos estéticos que não eram esperados para este *hardware*. E isto acontecendo no contexto da televisão da época de sua criação, nada comparado às nossas televisões atuais. E, apesar desta ser uma solução possível, ainda assim, retira de certa forma sua inspiração contestatória.

O próximo exemplo que apresentaremos é a obra *Cinecromático*, de Abraham Palatnik, de 1953, que nos propõe o desafio similar de preservação. No catálogo da exposição retrospectiva de Abraham Palatnik, no Itaú Cultural São Paulo, em 1999, Frederico Morais explica como os dispositivos de Palatnik funcionam:

Em uma tela de plástico que cobre a frente de seus dispositivos, ele projetou cores e formas acionadas por motores elétricos, criando um efeito luminoso com seu próprio timing. Usando motores e lâmpadas, ele substituiu a tinta - como uma dimensão do material - pela luz refratada. O tempo da iluminação era controlado a partir de um console com interruptores para cada lâmpada. O espectador vê apenas as formas coloridas projetadas na frente do dispositivo Cinecromático. No interior, havia cerca de 600 metros de fios elétricos em cores diferentes, ligando 101 lâmpadas de tensões variadas, girando vários cilindros em velocidades variadas. A luz é projetada através de um conjunto de lentes e formas e um prisma para refratar as cores. (MORAIS, 1999, p. 09).

A obra foi exibida duas vezes em São Paulo no ano de 1953.

[4] Na 2ª Bienal Internacional de São Paulo e na 1ª Exposição Nacional de Arte Abstrata. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9891/abraham-palatnik>. Acesso em: 29 jul. 2020.

Abraham Palatnik é um pioneiro da arte tecnológica e os aparelhos *Cinecromáticos* podem ser considerados um marco da arte e tecnologia no Brasil. Kristhyan Natal, produtor e projetista luminotécnico, trabalhou com Palatnik na montagem da exposição *Abraham Palatnik: A Reinvenção da Pintura*, realizada no MON (Museu Oscar Niemeyer), em Curitiba, em 2014. Ele concebeu uma solução de preservação para as lâmpadas queimadas dos aparelhos *Cinecromáticos* do artista, conforme explicaremos a seguir. Os três parágrafos seguintes são relatos do produtor Kristhyan Natal sobre sua restauração da obra de Palatnik, retirados de uma discussão online *Webinar* (2014).

A primeira ideia foi a substituição das lâmpadas. Para isso procurou-se no mercado as mesmas lâmpadas usadas na época pelo Palatnik para realização de testes. Infelizmente, nenhuma delas se encontrava disponível. Além disso, muitas das lâmpadas utilizadas eram pintadas pelo próprio artista, tornando-as um objeto único e fazendo com que o vidro da lâmpada fosse parte da obra. (NATAL, 2020, relato oral).

Foi necessário buscar uma forma de abrir o vidro e acessar o núcleo da lâmpada para preservar a cor original. Ao testar esta segunda solução, com as lâmpadas do mercado, viu-se que essas acabavam se quebrando. Kristhyan então criou um equipamento para abrir os vidros das lâmpadas originais e tentar mantê-las na sua íntegra sem danificá-las. Esse equipamento visava a troca do núcleo da lâmpada, a manutenção da cor original, e a posterior solda, mantendo a arte daquela intacta. (NATAL, 2020, relato oral).

Feito isso, a segunda etapa foi a de desenvolver um sistema interno na lâmpada para adquirir a mesma intensidade de luz, de temperatura e de reprodução da cor que um filamento de tungstênio geraria. O primeiro ponto foi pegar duas lâmpadas, uma aberta e

uma original, (até aqui lâmpadas “atuais” eram utilizadas para o estudo), inserir um elemento interno, e, por meio de testes de câmara escura e de fotometria, chegar na potência certa do LED inserido dentro da lâmpada para ter a mesma intensidade da original. Outro desafio foi buscar a reprodução exata da cor que emite a luz de dentro da lâmpada para o bulbo. (NATAL, 2020, relato oral).

Para o ajuste final, Kristhyan usou seus conhecimentos de fotografia. Imagens das cores em diferentes etapas do processo foram capturadas para então atingir as mesmas características das lâmpadas originais. (NATAL, 2020, relato oral).

A partir daí, com a autorização de Peter Tabjes um dos curadores da exposição citada e do próprio artista Palatnik, a restauração das lâmpadas queimadas da obra foi realizada. Podemos observar que não se nota a diferença de cor e intensidade entre a lâmpada original e a que foi restaurada. Palatnik aprovou a solução acreditando que esta seria a possibilidade de preservação da obra para o futuro.

Apesar deste exemplo bem-sucedido, a reconstituição das peças de obras de arte não resolve de fato o problema, a menos que a obra venha acompanhada de seu próprio hardware, como na proposta do exemplo anterior. O que mesmo assim pode também distorcer sua poética, pois quando Nam June Paik usa um aparelho de TV, significa que ele não necessariamente está se referindo a uma peça única, ao contrário, ele apresenta uma proposta que pode ser adaptada para qualquer aparelho de TV da época. Porém, uma vez que os aparelhos da época estão obsoletos, eles viram “peça de museu”, e, portanto, tornam-se peças únicas. E, no caso de *Cinecromático*, de Abraham Palatnik, trata-se de uma pintura viva com dinâmica cromática, e não consta em suas motivações que ele estivesse interessado em construir uma lâmpada única. Estes são alguns para-

doxos que estas obras enfrentam para que sejam preservadas.

Vejamos mais um último exemplo. Muito mais recente, as obras nascidas inteiramente em ambientes digitais, com narrativas em hipertexto, denominadas *netart*, datam do final da década de 90. Seria um esforço vão o armazenamento de tais obras no seu formato original, pois estes são superados constantemente. Ou seja, mesmo que se guardasse aparelho, dispositivo e mídia, as conexões web e plataformas não são mais as mesmas, e não conseguiriam processar tais trabalhos. Mesmo se emulássemos os sistemas originais, a velocidade e processamento dos dados poderiam alterar sua estética, uma vez que hoje possuímos processadores muito mais potentes e redes com conexão muito mais veloz. Portanto, reconstituir tais obras não é tão simples, e como dissemos, velocidade, qualidade e processamento de transmissão podem modificar os resultados. Poderíamos ainda apresentar estes trabalhos em uma rede fechada e dedicada, que simularia seu funcionamento, o que conceitualmente fere seus princípios ordenadores originais. E se estivermos emulando sistemas antigos, não recairemos na mesma discussão: um sistema emulado é de fato aquela obra?

A questão se mantém: Como preservar essas obras? É fato que a possibilidade de reescrita de seus códigos e a consequente adequação a outros formatos tem sido recorrente. Há um exemplo emblemático: Em 2019, a obra *net.flag*, do artista Mark Napier, foi recuperada pelo Museu Guggenheim em conjunto com o artista num processo de “restauração” para a linguagem Java, aceita nos navegadores de Internet atuais.

Inicialmente é necessário apresentar brevemente o contexto desta obra. Pela web, manifestações estéticas como o caso do trabalho de Mark Napier se iniciaram de forma descentralizada. Os artistas começaram a se lançar livremente, sem a intermediação de

agentes, instituições públicas e museus propriamente ditos. E em decorrência, implicações importantes nascem da apropriação deste outro espaço expositivo que é trazido para o campo cultural e criativo.

Imediatamente a isso, e no decorrer da sucessão dos formatos digitais, a questão da obsolescência (dos sistemas operacionais, dos ambientes produzidos em diferentes linguagens de programação, dos *plugins*, dos navegadores etc.) se apresentou aos envolvidos nesse tipo de criação. Mais especificamente, a questão de como ficariam a coleção e a conservação destas obras, uma vez que a tecnologia que lhes foi usada como suporte não se encontraria mais acessível passado algum tempo. Convém ressaltar que um formato de arquivo corresponderia, em termos materiais, à plataforma, ao suporte, interface, e que o artista o utiliza como expressão e conteúdo da sua obra. Assim como a tela, pincéis e tintas estão para a pintura. Essa questão, que alcança também um nível filosófico e conceitual, será apenas mencionada aqui, pois nosso recorte se concentra mais nos casos concretos analisados e nas tentativas de solução já produzidas.

Antes de continuar, permitam uma pequena digressão para definirmos acervo, próximo às reflexões da museologia. Um acervo é o conteúdo de uma coleção privada ou pública, podendo ser de caráter bibliográfico, artístico, fotográfico, científico, histórico, documental ou misto. Tanto os acervos públicos como os privados podem estar ainda desorganizados, ou já institucionalizados e sistematizados conforme regras museológicas. Atentemos para uma definição clássica de museologia:

[7] Ver *Internet art* em <[https://en.wikipedia.org/wiki/Internet\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Internet_art)>. Acesso em: 24 jul. 2020.

[8] “Restoring Mark Napier’s Online Work *net.flag* for a Changing World”. Disponível em <https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/restoring-mark-napiers-online-work-net-flag-for-a-changing-world>. Acesso em: 24/07/2020.

A museologia é uma ciência que estuda a relação específica do homem com a realidade, consistindo na coleta e conservação sistemática e intencional de objetos inanimados, materiais, móveis e principalmente tridimensionais selecionados que documentam o desenvolvimento da natureza e da sociedade e fazem uma profunda pesquisa científica e cultural deles (GREGOROVÁ, 1980, p. 20).

É surpreendente que a definição não contempla a efemeridade da obra. Fica evidente o embate com a tradição clássica da arte quando o assunto é a intersecção entre arte e tecnologia. O campo de práticas e instituições culturais conhecidas como arquivos, bibliotecas, museus, coleções e etc., que é o campo da legitimação e da preservação da arte numa corrente “oficial”, tem recebido um aporte de demandas inéditas com o material que já nasce digital e se não sabe muito bem como lidar com ele. Isso evidencia um problema filosófico de fundo. Todas as obras de arte possuem uma parte impalpável, que é a do seu significado, valor de mercado, singularidade, originalidade, contexto, etc. Hoje, com as criações na Internet, que causam eventos que se propagam numa escala global, o suporte, a tecnologia, a interface, o meio, não deveriam ser menos importantes que todas essas questões relacionadas às obras e suas poéticas.

Pelo apresentado, nosso enfrentamento caminha em direção às soluções concretas e às hipóteses teóricas – para o problema da preservação, da investigação dos conceitos que permeiam essa discussão quando pensamos em arte e tecnologia: obsolescência e falibilidade tecnológicas, memória social, arquivo. Nesse momento, retomaremos à discussão inicial da interlocução com os autores Rinehart & Ippolito (2014) e Sweeny (2015). A obsolescência e a falibilidade tecnológicas foram definidas como:

Technologies fail. They are sometimes built to fail, whether as a guard against further damage, as in the case of the circuit breaker, or due to the marketplace, in the case of planned obsolescence. They fail in the hands of the user, where they might be misused by individuals who have not read the product specifications or are abused by those trying to push the technologies beyond how they are intended to perform. (SWEENEY, 2015, p. 14)

A falibilidade de uma tecnologia é um aspecto que a distingue do que entendemos por arte. É trivial constatar, mas uma obra de arte tradicional nunca deixa de funcionar. Apesar de sofrer um desgaste natural pelo tempo, ela não sofre curto-circuito! Já com as tecnologias é diferente. Elas vão à falência, podem parar de funcionar, se tornam obsoletas. As questões da temporalidade, do tempo histórico e seu contexto se apresentam noutros termos quando incorporamos esse problema à reflexão da arte.

Por exemplo, quem estuda história da arte ou mesmo para o diletaante, uma instituição cultural como o Museu do Louvre permite um contato direto com o passado. Pode-se estar frente a frente das grandes obras criadas pelos mestres da pintura, como Peter Paul Rubens (1577-1640), Leonardo da Vinci (1452-1519), Albrecht Dürer (1471-1528), Raphael (1483-1520), Pieter Bruegel (1525-1569), entre tantos. Através de suas obras é possível dialogar com cada um deles e descobrir os seus anseios, buscas, conflitos e devaneios da época. Esse contato nos oferece a oportunidade de mergulhar num mundo que só podemos imaginar, e as alusões a outras épocas estimulam e enriquecem a nossa imaginação. Há um grande esforço humano pela preservação dessas obras. Já no caso da extinção de uma tecnologia – de um formato, de um *software* ou *hardware* –, esse esforço ainda não foi devidamente reconhecido e resolvido. Extinta, extingue-se também a obra que lhe carregava como suporte.

[9] “Tecnologias falham. Às vezes, falham por proteção contra danos adicionais, como no caso de um disjuntor ou falham também devido aos interesses mercadológicos, como a obsolescência planejada. Falham também nas mãos do usuário, que não lê as especificações do produto ou que arrisca usá-las além do que elas foram feitas para executar.” (SWEENEY, 2015, p. 14, tradução nossa).



Rinehart & Ippolito em *Re-collection: Art, New Media, Social Memory* (2014) chegam a um conceito subjacente a toda essa discussão e que confere um alcance ipopolítico: a memória social. Como podemos construir a memória social dessas novas produções estéticas? O que deixaremos para as novas gerações? O conceito de memória social é apresentado como a forma com a qual as sociedades constituem a sua própria memória – a de memória de longo prazo, em termos civilizatórios. A memória social, segundo os autores, pode ser dividida em duas categorias, a formal e a informal. A memória social formal é canônica e frequentemente amparada pelas instituições tradicionais, como museus, bibliotecas e arquivos de caráter cultural. A memória social informal é caracterizada como folclórica e distribuída popularmente na forma de lembranças. A mediação da memória social formal pelas instituições tradicionais comumente legitima algumas obras, que então passam a ser consideradas arte, e deslegitima outras, que terminam por não entrar em suas classificações.

A questão que nos toca aqui, de maneira mais contextualizada, é a de que a Internet é radicalmente distinta dessas instâncias de legitimação. Isso porque numa rede de computadores, a obra circula sem a necessidade de um crivo legitimador, e mesmo assim, podendo ser reconhecida ou não enquanto arte. O que, pela identificação dos autores, faz deste ambiente algo mais próximo da memória social informal. Essas duas categorias, formal e informal, são comumente consideradas incompatíveis, mas não deveriam ser excludentes, conforme menciona a professora Laura MILLER, especialista em estudos sobre arquivos. Ela diz: "*Records and archives are devices used in the process of transforming individual memories into collective remembering*" (MILLER apud RINEHART & IPPOLITO, 2014, p. 174), sugerindo que se trata de um liame entre a formalidade

e a informalidade. O enfrentamento dos desafios de preservação das obras que já nasceram digitais pode ser considerado um outro elo de ligação, uma vez que, a médio e longo prazo, o acesso a estes registros históricos pode acionar um processo transformador na construção da memória coletiva das novas gerações.

Uma estratégia unificada, que empresta taticamente recursos dos dois lados da memória formal e informal, pode ser mais eficaz para a preservação dos objetos culturais cujas características dificultam sua entrada à memória social – como é o caso das obras de arte em registros digitais. Certamente, nem todo objeto cultural é digital, e nunca será, mas uma porcentagem crescente de cada categoria citada neste artigo já nasce digital. Da mesma forma, as ferramentas e os meios pelos quais constituímos memória social – documentação, registro, armazenamento, comunicações, sistemas de gerenciamento – também são cada vez mais digitais. E, como vimos em nossas análises, tudo isso participa do efeito estético causado pelas obras deste tipo.

Não se sabe ainda como conduzir a construção da memória social em uma sociedade cada vez mais "nascida digital". Grandes instituições ainda sofrem com este desafio. No entanto, já se reconhece que preservar um conteúdo cultural nascido digitalmente, conforme Rinehart & Ippolito (2014) em *Re-collection: Art, New Media, Social Memory*, não é apenas uma pergunta a ser entregue aos que lidam diretamente com computação, ou, talvez pior ainda, para ser deixada aos acadêmicos especialistas em preservação, sem que com isso o tema adquira seu devido reconhecimento. Ela é relevante enquanto pergunta norteadora das possibilidades para preservar as representações artísticas de um tempo, uma época.

Importante ressaltar que as instituições que tomaram a frente nesta luta são também as que vêm decidindo o que será lembrado,

[10] "Registros e arquivos são dispositivos utilizados no processo de transformação de memórias individuais numa rememoração coletiva". (RINEHART & IPPOLITO, 2014, p. 174, tradução nossa).

o que será esquecido e a que interesses essas memórias coletivas atendem. Alguns artistas já foram escolhidos para serem lembrados por grandes instituições como o *ZKM (Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe)*, o *Medien Kunst Netz*, o *Rhizome Artbase*, *La Fondation Langlois*, e o tradicional *Guggenheim*.

Recentemente, assistimos ao empreendimento que conjuga pesquisa e implementação concreta de recursos, na busca de preservar a história da produção estética digital. A plataforma *Archive of Digital Art (ADA)*, por exemplo, é uma iniciativa relevante na área, coordenada pelo professor e editor-chefe Oliver Grau. Como pioneira no campo da pesquisa na área de arte e tecnologia, a *ADA* documenta o campo da arte tecnológica desde 1999. Atualmente, o projeto segue em desenvolvimento por meio de um conceito novo de documentação expandida, uma plataforma digital que evolui coletivamente em cooperação com artistas, pesquisadores e instituições internacionais da área.

Como as obras de arte digitais atuais são processuais, efêmeras, interativas, baseadas em multimídia e fundamentalmente dependentes das tecnologias que lhes servem como meios, elas exigem a reformulação do conceito de documentação como modificado ou "expandido". Foi atribuído ao sistema de documentação expandida de *ADA* uma alta importância a invenções artísticas, como interfaces, *displays* ou *softwares* inovadores. Com documentações em vídeo, dados técnicos, declarações de artistas, textos acadêmicos, invenções artísticas, discussões, informações bibliográficas, além de exposições e eventos, *ADA* tornou-se uma referência dessa área, porque consolidou um recurso capaz de amalgamar os anseios e iniciativas que já estavam em andamento.

Como breves considerações finais, gostaríamos de apresentar algumas constatações extraídas das interlocuções que construímos

até aqui. Há uma questão política subjacente a toda essa discussão. Os atores que decidem a constituição da memória social da arte não são política ou esteticamente neutros, e, por isso mesmo, precisam ser checados e também estar abertos ao diálogo com as formas de expressão artística contemporâneas, que são expressão de um tempo e contexto histórico. A questão das mídias digitais na arte, da obsolescência e da falibilidade tecnológicas são absorvidas (ou repelidas) pelos que constituem a memória social coletiva

Reconhecidos os *desafios para preservação de acervo no campo da arte e tecnologia*, parece estratégico que a documentação de arquivos de arte digital torne-se uma forma eficaz da construção da memória social coletiva, já que manter o contexto em que a obra foi criada, com documentações e registros técnicos, pode nos remeter a uma situação do passado. Quando pegamos hoje um CD-ROM, este não significa nada além de um objeto obsoleto, porém, se estiver acompanhado de textos e imagens acessíveis sobre seu conteúdo, pelo menos teremos uma ideia do que aquele objeto detém. Vimos que a obra *net.flag* de Mark Napier foi recuperada em 2019, porém quem nos garante que ela estará disponível em 2030/40 ou 50? O processo desta busca em manter a obra viva deve incluir a documentação das etapas alcançadas, com suas diferentes versões, emulações e adaptações, para podermos nos posicionar em relação aos avanços tecnológicos e aos esforços tanto dos artistas quanto das instituições na construção de nossas memórias.

## REFERÊNCIAS

GREGOROVÁ, Anna. *Museology - Science or just practical museum work? MUWOP - Museological Working Papers/DOTRAM.*, v. 1, 1980. Disponível em <<http://icofom.mini.icom.museum/publications-2/museological-working-papers/>> (in <https://drive.google.com/drive/>



folders/1mMBFbp6YAAwQnKNOJfGwhWPHQclp1efU). Acesso em: 30 jul.2020.

NATAL, Kristen. Relato oral. Participação em webinar. **Crônicas da art unlimited**: as histórias e os bastidores das exposições contados por quem faz. (2:10.38). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3WdA-VSZcxc>> Acesso em: 29 jul. 2020.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Ed. Zahar: São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. **Máquina e imaginário**: o Desafio das Poéticas Tecnológicas. Ed. EDUSP: São Paulo. 1993.

\_\_\_\_\_. **A televisão levada a sério**. Ed. Senac: São Paulo, 2000.

\_\_\_\_\_. **A arte do vídeo**. Ed. Brasiliense: São Paulo, 1988.

MORAIS, Frederico. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa400/frederico-morais>>. Acesso em: 30 de Jul. 2020. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

MORAIS, Frederico. **Retrospectiva**: Abraham Palatnik: a trajetória de um artista inventor. São Paulo: Ed. Itaú Cultural, 1999, organizada por Frederico de Moraes.

RINEHART, Richard; IPPOLITO, Jon. **Re-collection**: Art, New Media, Social Memory. Cambridge, MA: Editora MIT Press, 2014.

SWEENEY, W. Robert. **Dysfunction and decentralization in new media art and education**. Bristol, Reino Unido: Ed. Intellect Books, 2015.

#### Websites

ARCHIVE OF DIGITAL ART. Disponível em: <<http://www.virtualart.at/nc/home.html>>. Acesso em 13 jul. 2020.

FONDATION LANGLOIS. Disponível em: <<https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=729>> Acesso em 29 jul. 2020.

HARVARD UNIVERSITY. Disponível em: <<https://news.harvard.edu/gazette/story/2018/07/harvard-showcase-for-korean-artist-nam-june-paik/>>. Acesso em 09 mar. 2020.

MEDIA KUNST NETZ. Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz>>.

de/mediaartnet/>. Acesso em 19 mar. 2020.

RHIZOME ARTBASE. Disponível em: <<https://rhizome.org/art/artbase>>. Acesso em 19 mar. 2020.

SMITHSONIAN AMERICAN ART MUSEUM. Disponível em: <<https://americanart.si.edu/blog/eye-level/2012/27/662/nam-june-paik-television-medium>>. Acesso em 09 mar. 2020.