



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM MUSEOLOGIA

AMANDA KATHLEEN MACHADO BARBOSA

**POÉTICAS DA VIRTUALIDADE:
DOCUMENTAÇÃO E ARQUIVAMENTO DE NET ART**

BRASÍLIA
2018

AMANDA KATHLEEN MACHADO BARBOSA

**POÉTICAS DA VIRTUALIDADE:
DOCUMENTAÇÃO E ARQUIVAMENTO DE NET ART**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para o curso de graduação em bacharelado em Museologia da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília. Orientador: Prof. Dr. Emerson Dionísio Gomes de Oliveira

Brasília
2018



FOLHA DE APROVAÇÃO

Poéticas da Virtualidade: Documentação e arquivamento de Net Art

Aluna: Amanda Kathleen Machado Barbora

Monografia submetida ao corpo docente do Curso de Graduação em Museologia, da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília – UnB, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharelado em Museologia.

Banca Examinadora:

Aprovada por:

Emerson Dionísio Gomes de Oliveira - Orientador
Professor da Universidade de Brasília (UnB)
Doutor em História - UnB

Monique Batista Magaldi – Membro
Professora da Universidade de Brasília (UnB)
Doutora em Ciência da informação - UnB

Anna Paula da Silva – Membro
Professora da Universidade Federal da Bahia (UFBA)
Mestre em Museologia - UFBA

Ana Lúcia de Abreu Gomes - Suplente
Professora da Universidade de Brasília (UnB)
Doutora em História - UnB

Brasília-DF, 23 de agosto de 2018.

Dedico esta pesquisa a todos que acreditaram em meu potencial.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador Emerson Dionísio Gomes de Oliveira pela orientação amigável e proveitosa. Por me auxiliar e orientar em projetos anteriores ao trabalho de conclusão de curso, aumentando meu conhecimento e curiosidade acerca da arte intrínseca à Museologia.

As professoras do curso de Museologia, por incentivarem e acreditarem em seus alunos, compartilhando suas experiências e mostrando competência nas matérias ministradas.

Aos funcionários do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo Fernando Piola e Marilda Giafarov pela colaboração e gentileza ao me ajudar com dúvidas referentes os processos de documentação e arquivamento que a instituição possui.

As minhas amigas museólogas que me acompanharam nesta jornada e me providenciaram momentos ótimos e frutíferos, podendo conhecer mais sobre a interdisciplinaridade que o curso de Museologia nos proporciona.

Ao meu pai, Carlos, por sempre compartilhar comigo o seu amor por tecnologia e informática, resultando nesta pesquisa. A minha mãe, Maria Goreth, por seu amor e carinho, acreditando sempre no meu potencial. As minhas irmãs, Karla e Alana por estarem sempre ao meu lado.

“Curators, conservators, and archivists are much closer to the future than most of us mortals. That’s because they store, catalog and preserve — they physically touch — the objects of the past and present that people in the future will see.”

Bruce Sterling

RESUMO

Esta pesquisa pretende analisar as estratégias utilizadas para a preservação de obras de arte em mídia, visando à documentação e o arquivamento como estratégia para a musealização das obras de net art. Para tanto, a metodologia utilizada foi o uso da revisão bibliográfica para o entendimento de como a museologia utiliza a documentação e arquivamento de obras de arte em mídia, de maneira que saibamos como ocorre o processo de musealização, compreendendo estes desafios e buscando trazer soluções para a demanda de obras com aparatos tecnológicos em instituições museológicas.

Palavras-chave: net art; documentação; arquivamento; musealização; Museu de Arte Contemporânea de São Paulo.

ABSTRACT

This Research intends to analyze the strategies used for the preservation of new media art artworks, aiming the documentation and archiving for strategy for musealization of new media art artworks. Therefore, the methodology used was the use of literature review for the understanding of how museology uses the documentation and archiving of new media artworks, so that we know how the process of musealization occurs, comprising this challenges and seeking solutions for the demand of artworks with technological devices in museological institutes.

Keywords: net art; documentation; archiving; musealization; MAC-USP.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 1 Obra “ <i>History of Art for Aiports</i> ” de Vuk Cosic, 1997. Representação da Vênus de Milo.....	19
Fig. 2 Uma das mensagens mostradas no site Hell.com quando o visitante tenta realizar o acesso.....	21
Fig. 3 Documenta Done como instalação na 49ª Bienal de Veneza, obra de Vuk Cosic.....	22
Fig. 4 Site do Female Extentions	23
Fig. 5 Obra <i>wwwwwwwww.jodi.org/</i> , 1995. Após clicar nestes embaraços, o visitante é levado a uma página com inúmeros links. Estes links os levam a ambientações diferentes que constituem desse mesmo caráter difícil de ser distinguido.....	25
Fig. 6 Obra <i>asdfg.jodi.org/</i> , 1998. O visitante fica a mercê desta chuva de caracteres que piscam na tela dando ao navegador um comportamento autônomo. A “libertação” da obra constitui de fechar a página do navegado.....	26
Fig. 7 Página da obra “My Boyfriend came back from the War” de Olia Lialina, 1996.	27
Fig. 8 Site da obra This Morning, de Alexei Shulgin, 1997.....	29
Fig. 9 Página da obra “Mouchette”. Ao clicar nas moscas que passeiam pela tela o visitante é surpreendido com imagens de conotação sexual e algumas reflexões acerca da morte da mosca, isto é, clicar na mosca irá matá-la	30
Fig. 10 Tentativa de acesso à obra Meshy, de Golan Levin, 1998. É possível encontrar este erro no endereço	31
Fig. 11 Obra <i>LandBeyonds</i> de Thiago Boud’ hors e Celso Reeks, 1997. Para o mais próximo do funcionamento do tempo de sua criação, é necessário que seja aumentado o tamanho da página para que haja interação com a obra	37
Fig. 12 Interface inicial encontrada ao acessar o site de O Livro depois do Livro, 1999	45
Fig. 13 Índice que a obra O Livro Depois do Livro possui. Na versão impressa este índice contém títulos que correspondem a termos utilizados na criação de websites.....	47

Fig. 14 “Capa” de <i>Recycled</i> , 2001. As letras se movem conforme o usuário manipula o cursor do mouse	5
Fig. 15 Menu de links. Ao clicar em cada um dos links o usuário é levado a uma página pertencente à outra obra, que se encontra separada das demais	53
Fig. 16 Estes códigos estão criptografando cenas do filme <i>Blow Up</i> , na qual a obra se espelha para seu funcionamento. Na versão arquivada pelo ZKM há algumas diferenças de coloração e caracteres	55
Fig. 17 Cópia do Samsung que Beiguelman possuiu. É relativa à como a obra se comportava no tempo de sua criação	56
Fig. 18 Animação com questionamentos em <i>Wop Art</i> , 2001. “eu prefiro simulando” e “eu prefiro estar emulando”	57
Fig. 19 “Capa” de <i>Ceci n’est pas un nike</i> , 2002	58
Fig. 20 Ferramenta que era utilizada para a destruição dos <i>Nikes</i>	59
Fig. 21 <i>I Lv Yr GIF</i> , 2013. Funcionalidade da obra no smartphone como seu suporte	61
Fig. 22 <i>Cinema Lascado</i> , 2010	62

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

GAMA	Gateway to Archive of Media Art
FCI	Faculdade de Ciência da Informação
MAC-USP	Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo
MAM-SP	Museu de Arte Moderna de São Paulo
UnB	Universidade de Brasília
USP	Universidade de São Paulo
VMQ	Variable Media Questionnaire
ZKM	Centro de Arte e Mídia

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 CAPÍTULO 1	15
1.1 Net art, web art, Arte on-line.....	15
1.1.1 Hacktivismo.....	19
1.1.2 Um pequeno panorama da história da net.art.....	24
1.2 Lidando com as problemáticas.....	31
1.3 Existe net art no espaço off-line?.....	37
3 CAPÍTULO 2	44
2.1 Projetos artísticos que se encontram arquivados em museus ou instituições culturais.....	44
2.2 Errar, experienciar, criar e usufruir.....	61
4 CAPÍTULO 3	64
3.1 Documentação	64
3.2. Arquivamento.....	72
3.3 O Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo.....	80
3.3.1 Net art no MAC-USP.....	85
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
REFERÊNCIAS	92

1 INTRODUÇÃO

Emulação¹, migração², armazenamento³, reinterpretação⁴... Palavras que se encontram em voga para discutir a respeito das estratégias de preservação para obras de artemídia, sendo questionadas e conversadas dentro do universo museológico. Quanto mais a produção de obras que utilizam mídias tecnológicas como seu suporte cresce a necessidade para que se estude e preserve estas obras.

A escolha em pesquisar as estratégias para documentar e arquivar as poéticas da *net art* se dá devido a sua complexidade em ser preservada e atualizada, trazendo as instituições museológicas os principais desafios de musealizar a *net art*. Esta poética utiliza o sistema *on-line* como sua interface, e, muitas vezes, só é existente quando integrada com o computador.

Ao trazer estas problemáticas, estamos questionando os museus sobre como seria possível musealizar estas obras, trabalhando em coleções, e incorporando-as em sua instituição. Também questionamos acerca de sua atualização e expositividade e, também, trazendo aqui a discussão sobre as interações emergentes entre o sistema *on-line* e *off-line*.

O Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo se define como museu universitário e como a primeira instituição pública a ter em seu acervo obras de *net art*. Recebendo de doação da artista Giselle Beiguelman⁵, uma das pioneiras da *net art* no Brasil.

Ao nos depararmos com a existência de um acervo de *net art* em uma

¹ De acordo com o glossário do *Variable Media Network*, o termo emulação “pode ser aplicada geralmente em qualquer fabricação ou substituição dos componentes de uma obra”.

² De acordo com o glossário do *Variable Media Network*, “para migrar uma obra de arte é envolvido a atualização do equipamento e do material de origem”

³ De acordo com o glossário do *Variable Media Network*, “A maior estratégia de conservação de uma coleção – e a estratégia padrão para a maioria dos museus – é armazenar uma obra fisicamente... A maior desvantagem em armazenar materiais obsoletos é que a obra de arte pode espirar uma vez que estes materiais efêmeros cessam sua função”

⁴ De acordo com o glossário do *Variable Media Network*, “A estratégia de preservação mais radical é reinterpretar um projeto toda vez que ele é recriado... Reinterpretação é uma técnica perigosa quando não é garantida pelo artista, mas pode ser que seja a única maneira de recriar uma performance, instalação ou projeto de *net art*”.

⁵ Entramos em contato com Beiguelman, mas no momento não obtivemos respostas aos questionamentos enviados.

instituição brasileira, fomos instigados a questionar quais desafios uma instituição possui quando se trata em trabalhar com a documentação e o arquivamento da *net art*. A documentação de *net art* não acontece apenas com o seu processo de inclusão. A obra também é documentada por completo. Quando pensamos em arquivá-las, pensamos em armazená-las, pensamos em estratégias para que a instituição trabalhe este armazenamento de maneira compreensiva, de maneira que possa ser que seja respeitado e musealizado o seu tempo de criação.

O interesse em pesquisar sobre *net art* vêm de parceria com o professor Emerson Dionísio Gomes de Oliveira. O projeto “Registro e reapresentação de obras de arte contemporânea: poética e narrativa nas obras de Suzete Venturelli”, realizado em 2015, e que buscou compreender melhor como a museologia utiliza as estratégias de preservação em obras de arte computacionais nos trouxe até a discussão da virtualização do museu, bem como criação de arquivos para documentação de suas obras.

Para tanto, esta investigação encontra-se vinculada ao “Eixo 1 – Teoria e Prática Museológica” do curso de Museologia, da Faculdade de Ciência da Informação (FCI) da Universidade de Brasília (UnB). Esta pesquisa encontra-se neste eixo devido aos questionamentos acerca dos desafios que as instituições museológicas possuem ao incorporar em seu acervo obras que se apropriam das mídias tecnológicas para sua existência, na perspectiva de uma história das práticas em museus.

A presente pesquisa encontra-se dividida em três capítulos. O primeiro capítulo nos apresenta uma revisão teórica para melhor introduzir os conceitos de arte mídia e *net art*, bem como sua criação, aprofundando-se em algumas obras que foram importantes para a história da *net art*. Ainda, o capítulo introduz questões para pensarmos em sua problemática.

O segundo capítulo nos apresenta a artista Giselle Beiguelman, pioneira em *net art* no Brasil, bem como seus projetos net artísticos que se encontram documentados e arquivados em instituições museológicas do mundo inteiro.

E por fim, o terceiro e último capítulo nos leva a questionar acerca das práticas de documentação e arquivamento para que possamos compreender

melhor como incorporar estas estratégias em obras de *net art*, além disso, conversamos com funcionários do MAC-USP para que possamos compreender melhor como a instituição incorpora e coleciona *net art* e como tem sido realizado o trabalho de documentação e arquivamento nesta instituição.

CAPÍTULO 1

Ao nos depararmos com a discussão emergente entre a artemídia e suas demandas, somos inseridos dentro do que é rotulado de pós-digital. De acordo com Christiane Paul (2017), os termos pós-digital e pós-internet buscam apoderar-se de obras de arte e objetos que são definidos por processos digitais e ambientes *on-line*, como a internet. Enquanto as obras baseadas na cultura pós-digital artística se tornam facilmente integradas ao *mainstream* que o circuito da arte possui, a artemídia em todas as suas formas ainda se encontra longe de se integrar a este universo *mainstream*. Ainda segundo Paul (2017), “durante décadas, o relacionamento entre a arte digital e o mundo *mainstream* das artes e instituições tem sido notoriamente desconfortável” (PAUL, 2017, p. 184).

Este desconforto é apontado por Oliver Grau (2014), quando diz que não é exagero afirmar que estamos enfrentando uma espécie de desaparecimento de uma forma artística, e neste caso, apontamos que esta forma artista é denominada pelo o que chamamos aqui de artemídia. Este mesmo argumento é sustentado por Paul, que afirma que instituições e organizações estão utilizando novas tecnologias em suas infraestruturas, de maneira que estão conectando e distribuindo através de seus sites e mídias sociais. Porém seus espaços ainda dão ênfase às artes tradicionais, ignorando todo o aspecto tecnológico que a artemídia possui.

1.1 Net art, Web art, Arte on-line...

Na definição de alguns conceitos, optamos pelo uso da artemídia quando se trata de obras de arte na qual sua criação comporta suportes de tecnologia midiática, seja esta ambientada no sistema *on-line* ou não. O termo artemídia,

tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. Stricto sensu, o termo compreende, portanto, as experiências de

diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Mas, por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica. (MACHADO, 2007, p.7)

Isto é, a artemídia vai além da arte que utiliza o computador como seu suporte. Ainda de acordo com Machado (2007), a artemídia também contempla campos que antes não eram estruturados, como o ambiente virtual, a criação artística na rede – e aqui podemos incluir a *net art* – *softwares* e *hardwares* com a função de serem compatíveis com futuras obras interativas, e muitos outros.

Desta maneira, é possível que a artemídia abrace termos cunhados anteriormente como “arte e tecnologia”, “arte eletrônica”, “arte computacional”, entre outros conceitos. No Brasil, não existe uma concordância correta sobre qual termo utilizar, de maneira que muitos artistas preferem particularizar seus trabalhos ao invés de usar uma nomenclatura abrangente. A escolha do termo artemídia se dá por conta de ser o mais próximo do termo “*media art*” e “*new media art*” frequentemente debatido e utilizado no circuito internacional.

Porém alguns autores discordam do termo, como Buschmann (2013). O termo “*media art*” pode até se encontrar estabilizado, mas ainda sim seria obsoleto, pelo fato de se tratar de um conceito impreciso, não específico e heterogêneo. Neste caso, *media art* conceituaria apenas uma característica material e não uma temática orientada. A *media art* se encontraria definida apenas pelas suas características e não por sua conceitualidade. Buschmann argumenta que se fossemos utilizar de critérios para a documentação de obras recentes, o termo *media art* seria redundante. Desta maneira, é considerado o abandono do termo *media art* para uma designação diferente e mais ampla como “*art with media*” ou “*art through media*” (BUSCHMANN, 2013, p. 201).

Já Paul (2008) considera a nomenclatura “*new media art*” que se torna presente no final do século XX, como parte de uma transição fluida entre o analógico e o digital. Isto é, para a autora, a *new media art* é caracterizada como um processo orientado, baseado pelo seu tempo, tornando-se dinâmico e real. A *new media art* é de caráter participativo, colaborativo, performativo, moldável,

variável e customizável. Por se tratar de obras que utilizem o computador como sistema de criação, e pelas últimas publicações referentes ao tema com este termo, a utilização do termo artemídia para conceituar sua poética continua de abrangência correta.

Com a compreensão básica de que a *net art* situa-se dentro da artemídia, procuremos conceituar os termos *net art*, *web arte* e *arte on-line*.

De acordo com Wolf Lieser (2010), o conceito *net.art* – com um ponto – constitui o que seria a área menos comum da artemídia. Ela buscaria agrupar todas as obras de arte apenas encontrada na internet ou que sua concepção se baseia neste suporte. Isto é, apenas seriam obras de *net.art* aquelas que foram criadas especialmente para este meio, e não páginas online que sustentam *sites* de galerias ou de divulgação. Em seu glossário é possível encontrar o termo *net.art* linkado com as

obras artísticas que se podem encontrar na Internet ou que foram criadas exclusivamente para este ambiente. Nesta modalidade não se incluem as obras artísticas digitalizadas que sejam divulgadas pela internet (LIESER, 2010, p. 271)

Já para Lucia Leão (2005), o termo *net.art* apenas se refere ao conceito estético utilizado nas primeiras experiências com a internet.

Ainda segundo Leão, o conceito da net arte seria o mais amplo de todas as suas poéticas abrigando a web arte, arte on-line e *net.art*. A web arte seria relacionada apenas aos navegadores utilizados e ao WWW, enquanto a arte *on-line* teria como seu escopo o estar *on-line* para sua existência, isto é, a obra deixaria de existir se saísse do sistema *on-line*.

Na carta manifesto “Introdução a *net.art* (1994-1999)”, a *net.art* é definida como criada “a partir do mau funcionamento de um *software*, originalmente usado para descrever atividades de arte e comunicações na internet.” (SHULGIN; BOOKCHIN, 2005, p. 507).

Para tanto, utilizaremos o termo *net art* por se agrupar todas as outras artes já definidas e pela sua usabilidade no debate internacional.

Segundo o relato de Leão (2005),

em dezembro de 1995, Vuk Cosic recebeu uma mensagem anônima em seu e-mail. Devido a uma incompatibilidade de software, o texto, ao ser aberto, apresentou uma aparência quase que totalmente ilegível. O único trecho que fazia algum sentido formada a palavra: net.art. Algo mais ou menos assim:

[...] JB~g#\|;Net.Art{-^s1{[.]} (LEÃO, 2005, p. 536)

Surge então o primeiro conceito definido para a *net art*. De acordo com Lieser, os artistas perceberam que podiam utilizar o *World Wide Web* – o famoso WWW – para que o sistema funcionasse abertamente e não de maneira hierárquica. Seria possível o envolvimento do público em suas obras, quase como um compartilhamento de ideias. O conceito de posse é, até então, pouco ortodoxo, como aponta Lieser, ao colecionador. Esta obra não é tocada, ela existe e imerge dentro de um sistema, e no caso, sistema pertencente ao WWW.

De acordo com Edmond Couchot (2005),

a arte em rede quer ser tudo, imediatamente; coloca no centro de suas preocupações a ideia da participação magnificada pelos sistemas digitais e – trata-se de um ponto decisivo – aumentada pela potência dos automatismos calculados, sem limite no espaço, sem espera, sem intermediário, fora de qualquer instituição. (COUCHOT, 2005, p. 524).

A *net art* trabalha com a possibilidade de não haver possibilidades, não há limites na rede, há apenas a liberdade poética de sustentar domínios, interagir e trazer ao público a imersão que o virtual provoca no real.

Em 2001, Vuk Cosic e a dupla de hacktivistas 0100101110101101.ORG tiveram a oportunidade de fazer parte da 49ª edição da Bienal de Veneza. Cosic apresentou a obra *History of Art for Airports*⁶, transformando grandes obras da história da arte em “linguagem simbólica de letrados” (LIESER, 2010, p.112).

⁶ O site encontra-se arquivado no *Rhizome* e pode ser encontrado no endereço: <<https://rhizome.org/art/artbase/artwork/history-of-art-for-airports/>> acesso em: maio de 2018

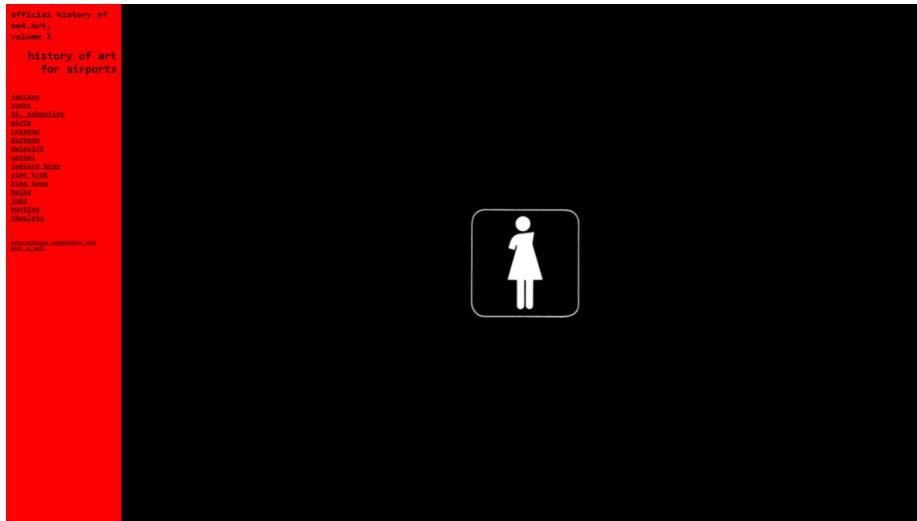


Fig 1. Obra “*History of Art for Airports*” de Vuk Cosic, 1997. Representação da Vênus de Milo. Encontrado nos arquivos do Rhizome: <<http://archive.rhizome.org/artbase/1725/>> Acesso em: maio de 2018.

Já os hacktivistas do 0100101110101101.ORG apresentaram um vírus com o nome *Bienale.py*, que iniciou suas atividades no dia da inauguração da bienal. A intenção dos artistas era a de “demonstrar com esta performance como pode provocar-se uma situação de histeria neste meio” (LIESER, 2010, p.113). Apesar de que, no caso do *Bienale.py*, fora avisado com antecedência, de maneira que os visitantes pudessem ativar seus equipamentos com programas antivírus.

1.1.1 Hacktivismo

É importante salientar a participação do hacktivismo na história *da net art*, pois ambas as artes convergem entre si. Afinal, o hacktivismo também utiliza do sistema *on-line* como suporte para composição de suas obras. Obras estas que no caso, podem ser remetidas a clonagem de sites, hackeamentos, ou até mesmo protestos utilizando o sistema *on-line* como sua plataforma.

De acordo com Lieser (2010), o Hacktivismo é a

Modalidade artística que faz parte da net art. Move-se no limite da arte e da atividade dos hackers. O confronto com as relações de poder econômicas e políticas, também na Internet, é no hacktivismo um tema central (LIESER, 2010, p. 271)

O hacktivismo procura questionar a rigidez e os truques que algumas páginas web utilizam, como por exemplo, o de manter as primeiras posições em sites de buscas, como o *Google*. Além disso, no sistema *on-line* é possível encontrar páginas protegidas, que precisem de senhas ou acesso pago para que se visualize seu conteúdo. Para tanto, é questionado este rigor que *softwares* e páginas da internet utilizam, partindo do pressuposto que a web é um sistema de códigos abertos. Segundo Lieser (2010), o conflito criado entre as relações de poder com especificidades públicas e econômicas também é um dos objetivos do hacktivismo. Sendo assim, alguns artistas procuram desafiar os limites estabelecidos pelo sistema *on-line*, invadindo e atacando páginas de empresas ou instituições de grande renome. No entanto, esses trabalhos procuram possuir aspectos estéticos, ou de desconstrução daquilo que, Lieser chama de “ânsia de desconstrução”, denominado pela necessidade de desconstruir e questionar o conteúdo apresentado.

Um exemplo de invasão de página na web é o caso do site *hell.com*. *Hell.com* era um suposto museu virtual para obras de *net art*, porém secreto. O usuário que desejasse visitar este site seria abordado com perguntas importunas e inconvenientes, que exigiam uma senha, ou a “possível venda de seus órgãos”. Para que fosse possível acesso ao conteúdo oculto, este usuário deveria desembolsar cerca de aproximadamente 10 dólares por mês. O assinante possuiria um e-mail com o endereço *@hell.com* e acesso ao site de maneira livre.

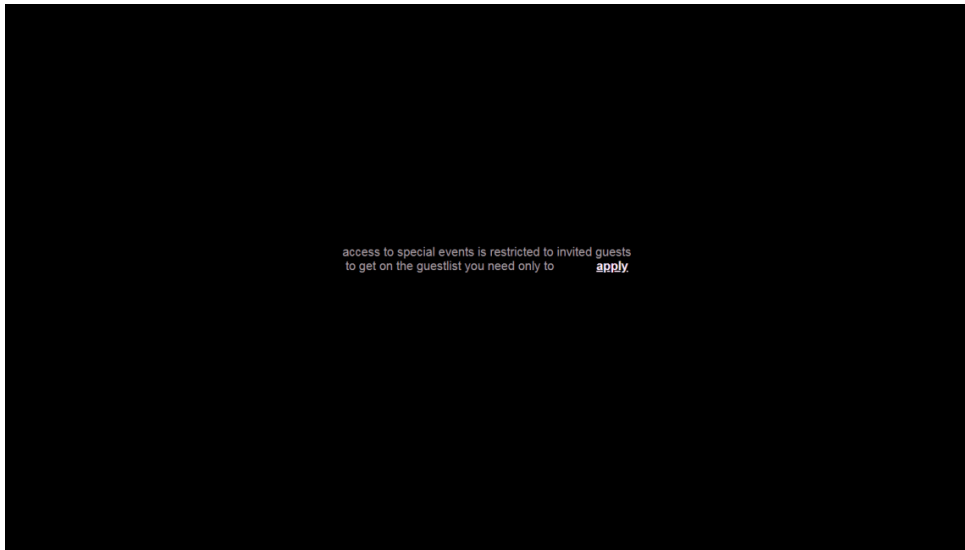


Fig 2. Uma das mensagens mostradas no site Hell.com quando o visitante tenta realizar o acesso.

Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20010411030725/http://hell.com:80/1/index.html>>

Acessos: 11 de abril de 2001

Em 1999, após lançar uma exposição destinada ao público privado e uma aberta para o público do *Rhizome*, o *hell.com* manteve-se aberto por 48 horas. Com esta oportunidade, o coletivo 0100101110101101.ORG hackeou o *hell.com*. Ao copiar todo o conteúdo do site, os usuários poderiam ter acesso ao que o *hell.com* tanto abrigava, acessando pelo site do 0100101110101101.ORG⁷. Os artistas não concordavam com o acesso limitado que o *hell.com* oferecia, pois a *net art* deveria ser um fórum aberto. Posteriormente, o coletivo foi processado pelo hackeamento do *hell.com*.⁸

Outro exemplo clássico de site clonado é o *Documenta X*, importante exposição de arte contemporânea que ocorre a cada cinco anos na cidade de Kassel, Alemanha⁹. A *Documenta X* trouxe importantes obras do campo da *net.art*. Ao saber que no final de sua exposição, a *Documenta* retiraria o site do

⁷ Atualmente o *hell.com* não existe mais, seu site foi leiloado para venda de seu domínio e por fim acabou não sendo comprado, se acessado atualmente encontrará apenas um site para compra de seu domínio. Entretanto a versão copiada e heackeada pelo 0100101110101101.ORG do site encontra-se disponível no endereço: <<http://0100101110101101.org/files/hell.com/>> Acesso em: maio de 2018

⁸ Informação disponível no endereço: <<http://classic.rhizome.org/portfolios/artwork/29820>> Acesso em: maio de 2018

⁹ Disponível em: <<http://www.documenta12.de/en/about-documenta.html>> Acesso em: maio de 2018

Documenta X, Vuk Cosic, sem autorização, acabou clonando o site e o transformando na obra *Documenta Done*¹⁰, sendo disponibilizada em sua página web. De acordo com Lieser, essa obra acabou sendo exposta como instalação na 49ª Bienal de Veneza.



Fig 3. Documenta Done como instalação na 49ª Bienal de Veneza, obra de Vuk Cosic.

Disponível em: <<https://anthology.rhizome.org/documenta-done>> Acesso em: maio de 2018

Em 1997, foi muito questionado a falta de net artistas femininas. Cornelia Sollfrank iniciou o projeto “*Female Extensions*” que se tratava de duzentos e oitenta obras de *net art* criadas por mulheres. O nome “*Female Extensions*” se deu devido ao projeto “*Extensions*” criado pelo Museu de Arte de Hamburgo. O projeto “*Extentions*” foi uma das primeiras mostras de competição de *net art* no mundo,

¹⁰ É possível acessar a obra em dois endereços, através da exposição antológica de *net art* do *Rhizome*, pelo endereço <http://archive.rhizome.org/anthology/documenta-done.html>, no qual a obra aparece em uma emulação do navegador Netscape. E pelo endereço <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>. Vuk Cosic pertence ao Laboratório de Arte e Ciência Ljudmila, talvez isto explique sua hospedagem. A propósito, o site do Documenta X ainda existe e é possível encontrá-lo pelo endereço http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frm_home.htm, no qual Beiguelman (2017) aponta que o site do documenta X encontra-se arquivado e interligado de “maneira misteriosa” ao Documenta 12.

realizada em 1997, e anunciada por um museu. Na verdade, Sollfrank havia criado a personalidade de mais de duzentas artistas do mundo inteiro, criando diferentes endereços de e-mails e vinculando a estes e-mails uma obra de *net art* criada por um programa com o objetivo de gerar obras desta poética. Este programa viria a ser chamado de *net.art generator* posteriormente.

Os jurados ficaram impressionados com quantidade de obras enviadas por artistas femininas, não percebendo que se tratava de uma farsa. Apesar de todo o esforço criado para questionar a falta de artistas femininas, no final do *Extentions* apenas homens ganharam esta premiação. Ao mesmo tempo em que eram comunicados os vencedores, Sollfrank expôs a verdade por trás de seu projeto em uma conferência pública. Posteriormente a artista denominou este projeto de “*Female Extentions*”.

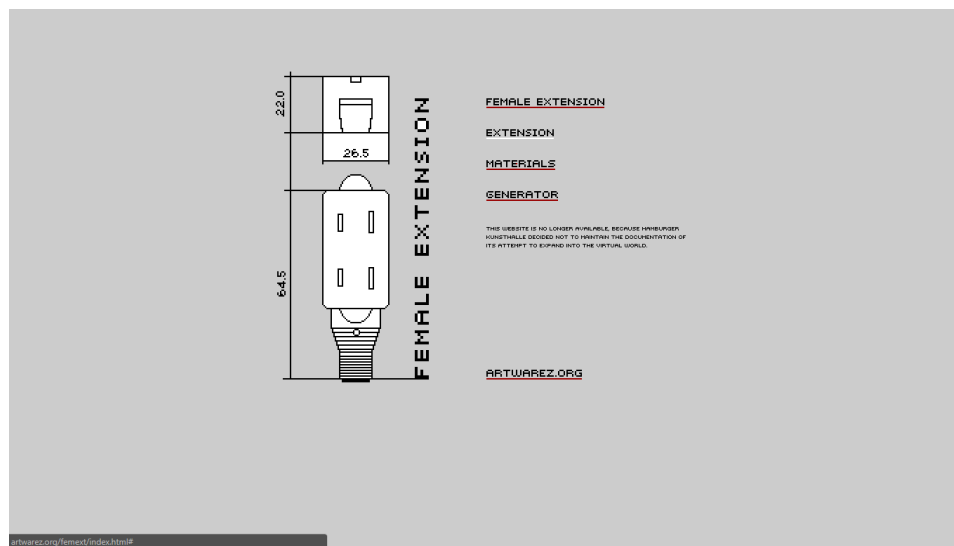


Fig 4. Site do Female Extentions¹¹. Informações encontradas no endereço:
<<http://artwarez.org/femext/index.htm>> Acesso em: maio de 2018.

Os questionamentos implicados no hacktivismo nos fazem pensar sobre quais valores o mercado de arte atribui em cima das obras de *net art*. O

¹¹ O Museu de Arte de Hamburgo optou por não manter as obras de *net art* criadas por Cornelia Sollfrank. Na área Female Extentions acima, contém uma breve documentação do projeto com lista de cada obra e o nome das “artistas” falsamente criadas para serem creditadas a estes sites. Infelizmente, estas obras contêm links quebrados e a maioria não possui mais seu funcionamento, justamente pela decisão tomada pelo museu por não manter a funcionalidade deste projeto.

hacktivismo é uma das poucas formas artísticas que ainda se mantém viva sem se depender de conteúdo ou recursos econômicos. Como aponta Lieser (2010), a determinação em debater e promover protestos que estes artistas possuem dão novos impulsos na cena artística, sobretudo no sistema *on-line* em que a *net art* se encontra.

1.1.2 Um pequeno panorama da história da *net.art*

No que se diz respeito à linha do tempo que perpetua sobre a história da *net art*, Lieser aponta e traz exemplos de artistas responsáveis pela construção desta poética. Neste caso, é importante ressaltar a utilização do termo *net.art*, pois assim seria denominado ao conceito que inclui os artistas pioneiros na arte pela rede.

No estado puro da *net.art*, temos a dupla de artistas Jodi (junção dos nomes Joan Heemskerk e Dirk Paesmans). Suas obras são inusitadas e causam impacto naqueles que visitam seus sites. Diferentemente de outros net artistas que se utilizam de ateliês *on-line* para hospedarem suas obras e compartilharem reflexões e debates, cada trabalho de Jodi possui uma página web própria, na qual aquele que automaticamente clica no link já é levado de imediato até a obra.

Em 1995, a dupla apresentou o “www.jodi.org”¹², que se constitui de embaraços contendo códigos em HTML.

¹² A obra pode ser acessada no endereço <http://www.jodi.org/>



Fig 5. Obra www.jodi.org/, 1995. Após clicar nestes embaraços, o visitante é levado a uma página com inúmeros links. Estes links os levam a ambientações diferentes que constituem desse mesmo caráter difícil de ser distinguido.

Na obra “www.asdfg.jodi.org/”¹³, criada em 1998, são apresentados alguns caracteres animados que nos remetem a um sistema caótico. A barra da página move-se sem controle algum, chegando a mudar compulsivamente de desenhos feitos por estes caracteres. Segundo Lieser (2010), este tipo de comportamento proveniente da obra era o que poderia acontecer se o computador se comportasse de maneira independente. O uso do mouse nesta obra de nada serve, somente para sua “libertação”, que acontece ao fechar a página. Ao retratar a dupla Jodi em sua obra “*History of Art for Aiports*”, Vuk Cosic apresenta um animado quadrado preto e branco, em homenagem a obra “[asdfg.jodi.org](http://www.asdfg.jodi.org/)”.

¹³ Encontrada no endereço <http://www.asdfg.jodi.org/>



Fig 6. Obra asdfg.jodi.org/, 1998. O visitante fica a mercê desta chuva de caracteres que piscam na tela dando ao navegador um comportamento autônomo. A “libertação” da obra constitui de fechar a página do navegador.

A net artista russa Olia Lialina é pioneira na *net art* interativa. Suas obras eram vendidas de maneira que o domínio destas era registrado no endereço IP do comprador. Lialina possui o ateliê virtual *art.teleportacia*. Em seu ateliê é possível encontrar suas obras, artigos e algumas reflexões acerca de seus trabalhos artísticos. A interface do *art.teleportacia* alude aos primórdios da *net.art*, onde sua ambientação era relacionada ao tempo de criação.

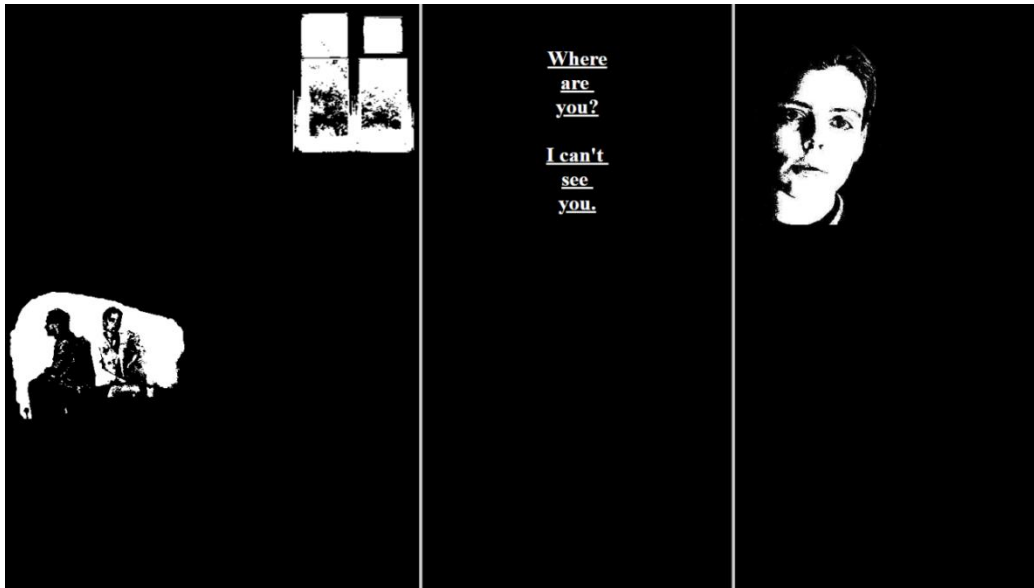


Fig. 7. Página da obra “My Boyfriend came back from the War” de Olia Lialina, 1996. Fonte: <<http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>> acesso em: maio de 2018

De maneira curiosa, a net artista Olia Lialina também teve seu ateliê clonado e hackeado pelo 0100101110101101.ORG. O coletivo acreditava na liberdade da criação das obras pela internet, de maneira que não deveriam ser vendidas, e sim abertas ao público. Ao clonar o *art.teleportacia*¹⁴, os hacktivistas falsearam uma exposição em seu nome, atrelando ao “período heroico de híbridos”¹⁵. Atualmente, ao tentar acessar a página clonada do *art.teleportacia* encontramos a seguinte mensagem “*upgrade your browser, please*”, o que talvez nos leve a pensar não exista interesse do 0100101110101101.ORG na preservação desta clonagem.

Para Lialina, a clonagem do 0100101110101101.ORG se resume a uma paródia, “enquanto a clonagem seria uma identidade completa”¹⁶. A intenção do coletivo 0100101110101101.ORG era a de questionar a venda das obras de *net art*, partindo do pressuposto que a arte na rede é de livre fruição, de maneira que todos podem ser artistas. Como o coletivo não clonou toda a interface do site, mas

¹⁴ As obras da artista se encontram todas no endereço <http://art.teleportacia.org/>

¹⁵ Informação encontrada no link <<http://0100101110101101.org/copies/>> Acesso em: maio de 2018.

¹⁶ Em entrevista com Luther Blissett, Olia Lialina afirma que “What is made on 0100101110101101.ORG is a parody, clone means complete identity” disponível em: <<https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9907/msg00035.html>> Acesso em: maio de 2018.

sim utilizaram desta interface para realizarem protestos, a artista não considera que seu site tenha sido clonado, e sim copiado. Lialina ainda agradece a paródia de sua galeria, pois acabou atraindo novos clientes e publicidade positiva para *art.teleportacia*. Quando questionada acerca da originalidade, a net artista afirma que por mais que possam existir inúmeras galerias semelhantes a *art.teleportacia*, mesmo sendo cópias ou simplesmente “paródias”, como descreve o caso do 0100101110101101.ORG, apenas sua galeria seria mantida no final das contas. A não conservação destas galerias poderiam trazer espaços com informações desatualizadas e links quebrados. Neste caso, somente esta galeria se manteria como válida por sua constante atualização realizada pela artista.

Um net artista de importância em sua trajetória é Alexei Shulgin, também russo, e que possui como seu ateliê online o *easylife*¹⁷. Uma das obras destacadas por Lieser (2010) é o site “*This Morning*”, de 1997. “*This Morning*” brinca com as possibilidades existentes no suporte *on-line*. O visitante é recebido por frases simplórias que definem a reflexão de uma pessoa que acabou de acordar, até serem bombardeados por informações ao mesmo tempo. As páginas que voam pelo navegador utilizado causam conflitos no sistema operacional.

Segundo Lieser (2010), a única maneira de se libertar destas páginas seria fechando o navegador utilizado. Ao visitar a obra só foi possível esta libertação após reiniciar o computador, pois o fechamento do navegador utilizado não condicionava na sua interatividade com o sistema operacional.

¹⁷ As obras do artista podem ser encontradas no endereço <http://www.easylife.org>

**Well I woke up this morning
and realised that**

Fig. 8. Site da obra *This Morning*, de Alexei Shulgin, 1997. O print só foi possível com o bloqueamento do pop-up.

Obra disponível em: <http://www.easylife.org/this_morning/> Acesso em: maio de 2018

Outro exemplo a ser citado é a obra *Mouchette* – inspirado em um romance de 1937, e adaptado para filme em 1967. A jovem *Mouchette*, desanimada com a vida, decide suicidar-se. Segundo Lieser (2010), o site *Mouchette*, de início se parece com uma plataforma criada em sua época e destinada aos problemas comuns que garotas adolescentes possuem. Porém, ao clicar no menu de links que se encontra na obra com títulos condicionados a coisas do dia-a-dia de um jovem, o visitante pode deparar-se com imagens perturbadoras. Até recentemente, não foi descoberta a real identidade do net artista interligado a esta página, de maneira que talvez o sucesso que a obra “*Mouchette*” exista graças à identidade anônima¹⁸ que ainda se mantém. É possível o seu acesso e a contemplação da interface em que nada mudou.

¹⁸ No meio da pesquisa, descobrimos que a identidade da obra *Mouchette* é responsável pela net artista Martine Neddham, que utiliza da criação de outras personalidades virtuais. Maiores informações referentes à obra e sua criação se encontram disponíveis em <<http://neddam.info/mouchette/mouchette-org/>> Acesso em: julho de 2018.

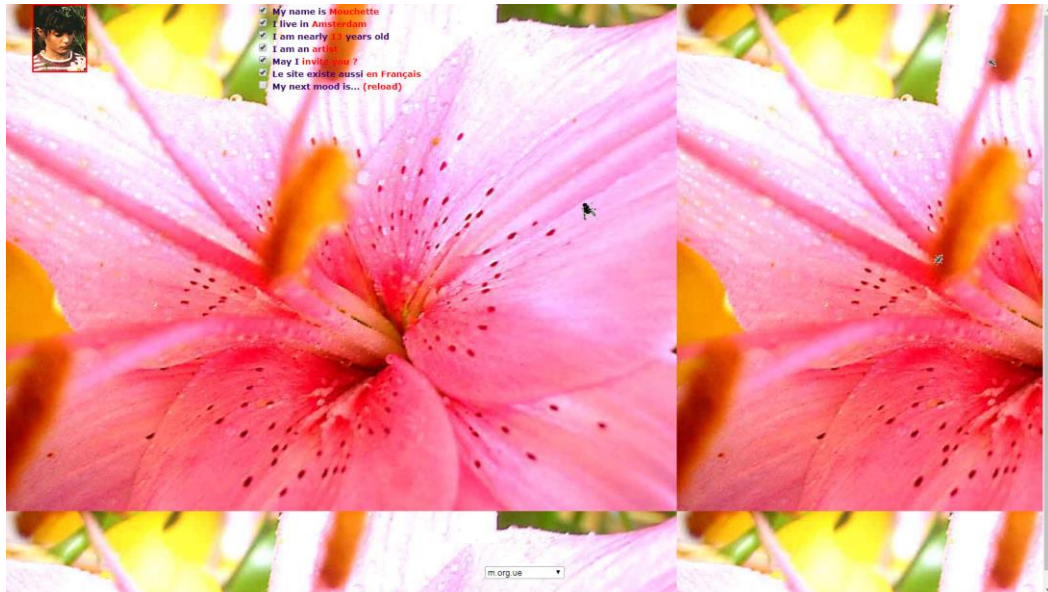


Fig. 9. Página da obra “Mouchette”. Ao clicar nas moscas que passeiam pela tela o visitante é surpreendido com imagens de conotação sexual e algumas reflexões acerca da morte da mosca, isto é, clicar na mosca irá mata-la. Disponível em: <<http://www.mouchette.org/>> acesso: em maio de 2018.

Alguns artistas vão além do permitido e mesclam suas obras com *softwares* para seu funcionamento. É o caso do net artista Golan Levin, que utiliza da linguagem de programação Java para a criação de suas obras. Golan Levin possui o ateliê Flong¹⁹, na qual é possível entrar em contato com suas obras e reflexões. Trazido como exemplo por Lieser (2010), a obra “*Meshy*” foi criada em 1998, sendo restaurada em 2006. Consiste em uma estrutura emaranhada e fluídica, de maneira que o movimento com o mouse irá propiciar sua interatividade, criando diferentes formas.

¹⁹ Suas obras se encontram disponíveis no endereço <http://www.flong.com/>



Fig. 10. Tentativa de acesso à obra *Meshy*, de Golan Levin²⁰, 1998. É possível encontrar este erro no endereço <<http://www.flong.com/storage/experience/meshy/>> acesso em: maio de 2018.

1.2 Lidando com as problemáticas

Couchot (2005) considera a tela do computador inferior em comparação a suportes como a fotografia ou o cinema. Para o teórico, as obras literárias conseguem manter-se além da *net art*, exigindo competências maiores. As únicas possibilidades que esta poética possui seria apenas o teclado e o mouse como ferramentas de diálogo. Além disso, ainda pontua que o público esperado na participação destas obras não seria o suficiente. Isto é, o único público que demonstra interesse na *net art* seria o público assíduo deste universo. O teórico argumenta que os “sites de artistas frequentemente não são mais excitantes que as galerias e os museus” (COUCHOT, 2005, p. 526).

Definitivamente existem problemáticas no universo da *net art*, de maneira que a obsolescência destes sites poderá acontecer rapidamente, afinal é caro manter um site atualizado. De acordo com Couchot, a *net art* não faz parte do

²⁰ Para acessar ao site, é necessário que se faça o download do software Java para sua reprodução. Porém ao instalar o software, o navegador utilizado (Internet Explorer) considera que os atributos utilizados para o site são maliciosos, interrompendo sua reprodução.

sistema da arte contemporânea, isto é, a *net art* manter-se-ia fechada em si mesma.

É considerável trazermos estas problemáticas e como seus teóricos a enxergam e utilizam seus argumentos para compreendermos melhor os problemas existentes no universo da *net art*. Para Leão,

Mesmo sabendo do caráter de incompletude que acompanha essa empreitada, uma primeira cartografia das poéticas de rede se justifica pela importância de estar organizando, documentando e analisando obras de extrema ousadia e criatividade. (LEÃO, 2005, p. 540)

É importante conhecer suas “poéticas das redes” para uma organização e documentação de maneira minuciosa. Para Leão, a *net art* se divide em três poéticas, sendo as poéticas da programação, as poéticas da navegação e as poéticas dos bancos de dados.

Nas poéticas da programação, o foco se encontra relacionado ao *software*, nas quais os artistas questionam e ironizam os *softwares* já existentes. Leão nos leva a filosofia hacker quando se questiona acerca da usabilidade dos *softwares*, criticando e expondo as fragilidades deste sistema – neste caso o sistema de *softwares*. O hacktivismo não só critica a imposição que este sistema traz como também nos leva a questionar coisas como aceitação de *softwares* fechados, mas que possuem falhas em seu sistema. Ou até mesmo a compra de aplicativos, quando estes deveriam manter o seu código aberto. Leão também questiona a utilização do *software art* dentro da *net art* e como sua elaboração implica na interatividade tanto questionada por Couchot.

As poéticas de navegação comportam trabalhos que utilizam do navegador para existirem, e por muitas vezes são denominadas de *browser art*. Por fim são expostas as poéticas dos bancos de dados, que compreende que o computador pode nos levar a uma nova forma de expressão: a do banco de dados. As obras utilizam-se destes bancos de dados reunindo inúmeras informações e repassando ao seu público. Estes projetos podem ser facilmente encontrados em bibliotecas.

Christiane Paul (2014) acredita que a poética do banco de dados consiste em um *hardware* de armazenamento de dados e um *software*, repassando as informações coletadas para o usuário com o objetivo de interagir e compreender

sua narrativa. As poéticas apresentadas por Leão apresentam as problemáticas de arquivamento. É necessária a discussão de ambientes *on-line* para a documentação destas obras.

No que diz a respeito da distribuição de conteúdos *on-line* e, sobretudo sobre a disposição que as obras de *net art* se encontram no espaço virtual, Domenico Quaranta (2014) reflete e questiona:

Hoje, a banda larga nos permite publicar materiais *on-line* em sua resolução original. Se eu baixar este conteúdo, serei proprietário de uma cópia ou de um original? É claro que é uma cópia, mas quando não há mais nenhuma diferença material entre cópia e original, tal distinção ainda faz sentido? E devemos nos importar com isso, quanto a questão fundamental é a sobrevivência de uma dada obra? (QUARANTA, 2014, p. 238).

Quaranta faz essa relação entre o valor que a obra e sua cópia possuem e se isto deveria ser considerada uma cópia. Se pensarmos acerca da sobrevivência de uma obra, o fato desta ser original ou cópia possui legitimação para ser colecionada? É uma pergunta a ser questionada, pois estamos não só falando de colecionar e preservar obras que existem no ambiente *on-line* – como as obras de *net art* – mas também a contemplação de sua legitimação, visto que muitos sites são originais, e por sua efemeridade, podem tornar-se cópias quando deixam de existir. Fragmentos de sites de *net art* inexistentes podem tornar-se a obra? É essencial que o arquivamento destes fragmentos seja emergencial? Ou é necessário que documentação desta obra – que se encontra em estado de esquecimento – poderá substituir sua existência? Estas são questões que ainda encontram-se aberto, devido aos questionamentos acerca da *net art* no circuito de artemídia brasileiro.

Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss apresentam o *Netzspannung.org*²¹ em 1997, que surge no momento propício para a discussão de arquivamento de obras de artemídia, sobretudo a *net art*. A questão proposta pelos criadores do *netzspannung.org* é sobre o “valor adicional que um arquivo digital possui” (FLEISCHMANN; STRAUSS, 2014, p. 176).

A plataforma trabalha com a exposição destas obras em contexto de

²¹ Disponível em: <http://netzspannung.org/index_en_flash.html> Acesso em: maio de 2018

pesquisa. É necessário que o visitante saiba o que pesquisar no site. O processo de algoritmo para a inclusão das obras de artemídia na plataforma se dá de maneira artística, de maneira que os próprios artistas e alguns colaboradores podem contribuir com diferentes pontos de vista. De acordo com Fleischmann e Strauss (2014) o que é importante para ambos é a relação que a mídia possui com a interatividade. É de interesse a discussão que os artistas salientam quando se trata da pesquisa em arquivos digitais. O usuário precisa saber o que está pesquisando, de maneira que os dados podem se tornar acessíveis a este. Por muitas vezes, o pesquisar de maneira aleatória acaba gerando performances na pesquisa pela obra de arte. Não há uma narrativa explícita, o usuário apenas está usufruindo da oportunidade de entrar em contato com as obras arquivadas.

Ao navegar pelo *netzspannug.org* com o propósito da pesquisa, o usuário mantém contato com quatro formas disponíveis de arquivamento, de maneira que ele se encontre livre para escolher qual mais lhe agrada. A *classic view* permite ao visitante a pesquisa das obras em formato de lista. O *archive browser* concede a realização da pesquisa por meio dos artistas arquivados, obras ou as palavras-chaves que os arquivos compõem. O *randomizer* possibilita o acesso a uma interface com 50 obras aleatoriamente escolhidas, o que torna interessante para o pesquisador que não sabe o que investigar. Por fim, o site apresenta o *semantic map* nas versões em alemão e inglês que permite ao usuário o acesso de forma estrutural aos critérios utilizados pelo *netzspannug.org*, além do *media-flow*, que fornece aos usuários uma interface com “pensamentos fluentes, que podem ser interrompidos e desvendados pelo observador” (FLEISCHMANN; STRAUSS, 2014, p. 187). De maneira curiosa, ao tentar acessar as interfaces do *semantic map* e do *media-flow*, o usuário é levado a uma página com códigos em XML e erros de servidores internos, questionando a total usabilidade do site.

Em contrapartida ao *netzspannug.org*, e ainda questionando sobre arquivamento de obras de artemídia, em 2004 é lançado o *Medien Kunst Netz*. Assim como o *netzspannug.org*, o *Medien Kunst Netz* também é de origem alemã, sendo criado para a apresentação de obras de artemídia. Estas obras são apresentadas em forma de ensaios acerca de sua criação e da discussão da

artemídia em plataformas fechadas. De acordo com Fleischmann e Strauss (2014), o visitante do *Medien Kunst Netz* pode utilizar o site como autoaprendizagem, visto que sua interface é mais passível de interações.

Instituições que vão além do arquivamento de obras de artemídia como o *Rhizome*²², investem em investigações e formas de salvaguardar sua poética de maneira que possíveis pesquisas e usabilidades sejam pensadas para o futuro. Afinal, segundo Quaranta, estratégias de documentação são mais inteligentes que a preservação e o funcionamento destas obras em fruição. Um exemplo é a *Net Art Anthology*²³, exposição *on-line* criada no período de dois anos para a respectiva narrativa linear que contempla a história da *net art*, apresentando desde seus primórdios até a “saturação de mídias sociais”.

Paul (2014) acredita que os modelos de bancos de dados podem ser aplicados para a documentação, arquivamento e preservação da arte, isto é,

o banco de dados pode servir como uma estrutura para o arquivamento de metadados sobre arte e abordagens de preservação, ou como uma estrutura para o arquivamento da arte em si e de seu contexto (PAUL, 2014, p.305)

Como exemplo, Paul cita o *Variable Media Questionnaire*²⁴ (VMQ), que se utiliza de entrevistas com artistas para que sejam migradas, recriadas ou preservadas as obras de artemídia. Este questionário funciona como um instrumento que determina como o criador gostaria que sua obra fosse preservada ou recriada no futuro. Paul aponta que a estrutura do VMQ tem se baseado em componentes utilizados em obras de artemídia como: material (o suporte que a artemídia precisa para seu funcionamento), a fonte (se é um software livre ou

²² Disponível em: <<http://rhizome.org/>> Acesso em: maio de 2018

²³ Disponível em: <<https://anthology.rhizome.org/>> Acesso em: maio de 2018

²⁴ O Variable Media Questionnaire “é designado para ajudar o artista e usuários, com guias escritos para traduzir seus trabalhos para novas mídias uma vez que o seu suporte original encontra-se expirado. Este questionário é diferente de qualquer protocolo até agora proposto para catalogação e preservação destas obras. Requer ao artista que defina o seu trabalho de acordo com componentes funcionais como a “exibição de mídia” ou “código fonte” em vez de termos dependentes como “projeção de filme” ou “Java”. O paradigma das mídias variáveis também auxilia os artistas a escolherem qual é a estratégia mais aproximada para lidar com o deslize inevitável que resulta em traduzir para novas mídias como: armazenamento (o naufrágio de um PC), emulação (rogar o jogo Pong em seu laptop), migração (colocar um Super-8 em DVD), ou a reinterpretação (Hamlet em uma sala de chat).” (tradução nossa)

Disponível em: <<http://variablemediaquestionnaire.net/>> Acesso em: maio de 2018

customizado), a sua ambientação (se existe no sistema *on-line* ou *off-line*) e a interação (isto é, se existir). Nesse caso, afirmamos que “questões como arquivamento, documentação e preservação de *net art* tornam-se cada vez mais urgentes” (PAUL, 2014, p. 306).

A autora ainda questiona acerca do arquivamento e preservação da *net art*:

se essa arte é intrinsecamente contextual – uma vez que frequentemente toma o contexto como seu conteúdo por meio do processo de “linkagem” –, as instituições precisam preservar e arquivar seu contexto em permanente mutação? Registrar e arquivar o contexto da arte (por exemplo, por meio de catálogos, artigos sobre arte histórica e coleções de materiais secundários) sempre foram tarefas realizadas por museus, historiadores de arte, instituições de pesquisa e afins. Mais do que qualquer outra forma de arte, a arte na rede leva a mudanças de contextos, uma vez que é potencialmente mutável e pode evoluir por meio de diferentes versões devido a contribuições pelo público e a mudanças no seu hábitat – a internet. (PAUL, 2014, p. 307)

A sua mutação se dá devido às mudanças que o sistema *on-line* possui, por se tratar de um sistema que se molda de acordo com as tendências que o universo *mainstream* proporciona. O arquivamento de *net art* precisa ser “vivo”, isto é, de acordo com Paul, ele precisa se adaptar as demandas evolutivas das obras de *net art*. Por mais que elas estejam interligadas ao seu tempo de criação, com as frequentes atualizações dos navegadores, sites de busca, e da interface do sistema, para manter-se viva estas obras precisam de frequentes atualizações.

Paul sugere que para a documentação das obras de *net art*, é necessário que o arquivo contenha cópias do projeto em diferentes estágios, também documentando os aspectos da ambientação que a obra possuiu durante o seu tempo de existência e discussões *on-line* sobre essas obras, sejam em blogs, fóruns, etc²⁵. De acordo com Paul, mesmo que o número de ferramentas para a criação de conteúdos *on-line* – sendo algumas destas obras de *net art* – tenha sido criadas recentemente, são poucas as ferramentas específicas para a sua

²⁵ É interessante apontar que no meio da pesquisa das obras de *net art*, foi possível encontrar fóruns brasileiros e internacionais que discutiam sobre a sua usabilidade, vindo de usuários curiosos que questionavam acerca destas obras, de maneira que tentavam descobrir do que se tratava, ou se eram apenas meras falhas do sistema, ou portais para possíveis vírus de computador.

conservação.

1.3 Existe *net art* no espaço off-line?

Lucas Bambozzi (2014) discute a conservação desta poética. O artista comenta sobre o passado não salvaguardado das exposições de arte *on-line* realizadas na Casa das Rosas, tendo como exemplo a mostra competitiva *Web Art Contest*, que premiou os net artistas brasileiros Celso Reeks e Thiago Boud'hors pela obra *LandsBeyonds*²⁶, que mistura os elementos de sua época de criação com questões literárias.



Fig. 11. Obra *LandBeyonds* de Thiago Boud' hors e Celso Reeks, 1997. Para o mais próximo do funcionamento do tempo de sua criação, é necessário que seja aumentado o tamanho da página para que haja interação com a obra.

Ainda segundo Bambozzi, por questões de gestão cultural, boa parte deste acervo e sua história acabaram-se perdendo, cabendo aos artistas que participaram destas exposições a questionarem a falta de preservação dos primeiros anos da *net art* no Brasil.

²⁶ A obra encontra-se disponível em: <<http://www.distopia.com/LandsBeyond/>> Acesso em: maio de 2018.

Bambozzi prefere acreditar que “não se tenha dado o devido tempo para a pesquisa, a documentação e a devida inclusão na história” (BOMBOZZI, 2014, p. 224). O que nos leva a questionar sobre a não-escolha da instituição no que se diz ao arquivamento destas obras. Seria falta de conhecimento? Ou como o artista afirma, seria falta de tempo para fosse pesquisado e preservado uma parte da história da *net art* brasileira?

O autor também afirma que a documentação das obras de artemídia vai além de apenas conservar estes aparatos tecnológicos, ou “objetificar” o imaterial que muitas vezes se encontra presente no ato de experienciar da obra. Mas sim a preservação dessa experiência, da fruição que o visitante absorve enquanto interage com as obras. De maneira que, o simples fato destas mídias terem um prazo rápido de obsolescência, acaba refletindo na falta de desinteresse de sua conservação pela parte das instituições culturais, museus e de curadores de exposições.

Bambozzi ainda questiona sobre

o que acontece se por algum motivo saírem do mercado os servidores utilizados pelo artista, os softwares empregados para acesso aos arquivos (algo corriqueiro no mercado de aplicativos) ou mesmo desaparecerem as informações que apontam para a existência do projeto naquele local específico? Nesse contexto de obras digitais associadas a dispositivos móveis, cabe ao artista amarrar os elementos do trabalho em estratégias de documentação, de tradução de contextos e de “backupeamento” de todo um sistema, às vezes bastante complexo. (BAMBOZZI, 2014, p. 231)

No caso da *net art* é considerável questionar acerca dos navegadores utilizados na época de sua criação, na conexão que fora utilizada naquela época, e se a obra foi criada para aquele espaço de tempo. Obras criadas nos últimos anos da década de 1990 tinham como função a utilização de sua conexão e tempo, dando um ar artístico à “lentidão” causada pela conexão discada.

O autor também afirma que não há “garantias de que alguém, instituição ou não, irá fazê-lo, a não ser o próprio artista” (BAMBOZZI, 2014, p. 230). O museu poderá vir a realizar todas essas demandas que a artemídia oferece, cabendo isto ao próprio artista realizar sua manutenção e conservação, e no caso das obras de

net art não é diferente. O museu até pode conservar esta obra, mas por muitas vezes, cabe ao artista manter seu *site* sempre atualizado. De certa forma, poucos museus estão aptos a discutir tais questões, que se encontra em escopo atual. Se pensarmos na obsolescência destas mídias, e no esquecimento que provocam se não preservadas. Isto é, de acordo com Bambozzi, as instituições parecem não ter interesses compatíveis com as necessidades que o digital precisa para manter-se vivo.

Quando pensamos em esquecimento, podemos citar Netochka Nezvanova²⁷ que:

foi uma figura importante no ambiente da internet na virada do milênio. Além de produzir músicas e obras de arte por meio de softwares, Nezvanova tornou-se conhecida na rede por sua personalidade complexa e seu comportamento geralmente agressiva *on-line*, por suas múltiplas identidades, pela opacidade da pessoa (ou pessoas) escondida através da persona utilizada na internet e por sua linguagem, que mesclava jargão da internet, e linguagem normal. Ela apareceu na rede pela primeira vez em 1995 e foi desaparecendo gradativamente depois de 2002. (QUARANTA, 2014, p. 243)

Não há informações completas sobre esta artista (ou grupo de artistas²⁸), seus softwares não se encontram mais possíveis, e nem existem arquivos de referência no *Rhizome*. E quando questionado em relação ao arquivamento, a artista não demonstra entusiasmo na preservação de suas obras. Outro artista também mencionado por Quaranta é o artista, ator e música americano Kevin Bewersdorf que possuía certa presença entre os anos de 2007 a 2009 na web, antes que o próprio eliminasse todas suas obras. Talvez a única referência mantida por Bewersdorf fosse uma página web²⁹ com o objetivo de desaparecer

²⁷ De acordo com Medien Kuntz Netz, Netochka Nezvanova foi um “pseudônimo de um grupo de artistas de intermídias e autores de softwares. Um de seus produtos é o video programa em tempo real Nato.0+55 e o sistema de composição cross-media nebula.m81”. O Medien Kuntz Netz possui em seu acervo a obra nebula.m81 porém nem o software da obra de arte ou o website desta se encontram disponíveis para acesso.

Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/artist/nezvanova/biography/>> Acesso em: maio de 2018

²⁸ Quaranta afirma que Nezvanova foi um pseudônimo utilizado por uma artista, enquanto o Medien Kuntz Netz afirma que foi um pseudônimo utilizado por um grupo de artistas, então não existe consenso quanto a verdadeira identidade deste artista ou coletivo.

²⁹ Disponível em: <<http://www.purekev.com/>> acesso em: maio de 2018.

pouco a pouco a cada dia. Atualmente a página encontra-se em branco. Quaranta atualmente possui um blog – ou projeto curatorial on-line como o autor chama – responsável por reunir todo material referente à Bawersdorf. O blog chama-se *Share your Sorrow*³⁰ e atualmente possui até *gifs* que foram enviados pelo próprio artista para compor este acervo.

Essa falta de interesse não é só observada da ótica do artista, como também do próprio museu, visto anteriormente no projeto *Female Extentions*. Por escolha do Museu de Arte de Hamburgo, as obras criadas não foram conservadas, de maneira que existam apenas links quebrados para os sites referentes.

Neste aspecto, podemos observar que no âmbito da preservação existem obras, que por seu aspecto naturalmente efêmero, desaparecem rapidamente. E isso não é só observado no sistema *off-line*. É necessário que possam existir diálogos entre a instituição e o artista, de maneira que ambos trabalhem juntos pela sua salvaguarda.

Ao trabalhar com a exposição *Colect the WWWorld: The Artist as a Archivist in the Internet Age* realizada na Casa de Artes Eletrônica de Basileia e no espaço de *coworking 319 scholes*, em Nova Iorque, Quaranta deparou-se com a escassez de conhecimento no que se diz a respeito da coleção de arquivos, ainda mais se não se sabe sobre sua procedência. Isto é, se é uma cópia ou uma original. O teórico também questiona sobre como convencer colecionadores de que é possível a compra e preservação de arte na rede, ainda mais que se trata de obras que “podem ser facilmente baixadas por qualquer um” (QUARANTA, 2014, p. 240). Os arquivos podem ser compartilhados, mas ainda sim possui um determinado complexo de efemeridade, de maneira que a atualização de seus componentes podem diminuir sua usabilidade e deslegitimar o seu valor quanto à sua expositividade.

Ainda, segundo Quaranta, o que se encontra disposto na Internet poderá vir a tornar-se um link quebrado futuramente, como já observado em algumas

³⁰ O blog encontra-se disponível em: <<http://shareyoursorrow.tumblr.com/>> Acesso em: maio de 2018.

práticas de arquivamento que o *netzspannug.org* oferece. Desta maneira, o autor afirma que:

Essa é uma das razões que levam artistas ativos on-line a colecionarem, arquivarem, armazenarem e reutilizarem todo tipo de material – de álbuns do Flickr a vídeos do Youtube, de fotos do Google Street View ao Machinima, de arquivos midi a coleções de MP3, de antigos cliparts a retratos corporativos, de gifs animados a comentários de blogs. (QUARANTA, 2014, p. 238).

Estes questionamentos procuram ser levados aos museus e espaços de comunicação museológica pela carência de recursos utilizados para colecionar o que se mantém vivo no universo virtual. Ou o que estava vivo até ontem. Entretanto, estes questionamentos não são respondidos, uma vez que as instituições se utilizam de aparatos tecnológicos para criar comunicação com seu público, mas ainda dão ênfase as exposições de obras de artes tradicionais, adotando estratégias que não são tecnológicas (PAUL, 2017).

Além disso, Quaranta também afirma que alguns artistas podem até se adequar aos meios exigidos pela arte, mas que sempre vão desafiar essas exigências, comportando-se de maneira “mais radical”. Este radical é referenciado a artistas que afirmam que suas obras são apenas aquelas que se encontram no ambiente online. A sua transferência para mídias que oferece uma ambientação *off-line* desvaloriza a sua criação, indo contra o meio de produção principal, que ocorre de maneira viva, no ambiente virtual.

Como parte do acervo do *Whitney Museum of American Art*, Christiane Paul (2014) conta sobre os desafios de arquivamento acerca da obra *The World's First Collaborative Sentence*³¹, de Douglas Davis. A obra foi doada ao *Whitney* em 1995, na qual haviam sido doados o seu conceito e o registro dos primeiros dias da obra. Este *site* permite que o visitante digite um texto, contribuindo para uma frase que continua de maneira interminável tomando todo o suporte que a página web comporta. De acordo com Paul, *The World's First Collaborative Sentence* é um “clássico da arte na internet” (PAUL, 2014, p. 308).

³¹ A obra pode ser encontrada no endereço <http://artport.whitney.org/collection/DouglasDavis/live/> da qual o usuário é introduzido a obra, de maneira que ele pode vir a interagir colaborando com o funcionamento da obra ou apenas lendo as mensagens deixadas por usuários anteriores.

A autora ainda aponta os desafios de preservação do qual o Whitney propôs a realizar. Um dos primeiros a ser citado é sobre o processo de transferência do servidor do *Lehman College Art Gallery* – de onde a obra de Douglas Davis mantinha seu servidor originalmente – para o servidor do *Whitney Museum*. Os servidores possuíam códigos que foram ocultados e que eram de extrema importância, pois davam ao usuário a contribuição proposta pelo artista. Outro problema citado foi o estado de obsolescência que muitos dos links interligados a obra pelos visitantes continuam, eles se encontravam quebrados e inexistentes. O estado do qual a obra se encontrada inicialmente trouxe a autora uma série de questionamentos como

Deve-se fazer mudanças cosméticas ou deixar nas páginas o estilo “sujo”, com estética sem formatação? As seções que contém os caracteres coreanos devem ser “arrumadas” para se tornarem legíveis? Deve-se traduzi-los? Ou preservar a falta de legibilidade como testemunho de restrições e dos limites que a língua cria nessa rede supostamente “global”? Deve-se deixar as quebras de links, pontuando a natureza efêmera da rede como hábitat da arte? Ou pesquisar na Wayback Machine tentando resgatar as páginas às quais *The Sentence* estava originalmente ligada? (PAUL, 2014, p. 309)

Quando se trata da preservação, o museu deverá estabelecer diálogos com o artista para compreender melhor quais demandas serão utilizadas na conservação de sua obra. Como no caso desta obra em específico não foi possível obter sua opinião ou demandas relativas à obra, Paul cita que a equipe de preservação decidiu criar duas versões da obra. *The Sentence* estava, até então, composta pela versão “viva” e uma “histórica”, resolvendo os desafios encontrados em sua obra.

A versão interativa busca recuperar a usabilidade da obra permitindo ao visitante sua interação, na qual todos os textos expostos se encontram no seu tamanho original. Quanto aos links quebrados, estes se manterão assim, dando uma alusão à efemeridade da obra, denotando a possibilidade do desaparecimento das obras em rede.

Já a versão restaurada deixa o código original “praticamente intocado” mostrando a sua experimentação original, quando esta obra parou de funcionar.

Os visitantes não podem interagir, e para os links quebrados foram utilizadas páginas do *Wayback Machine* para que os visitantes acessem as páginas utilizadas naquela época.

De acordo com Paul, a conservação da *The Sentence* forneceu um modelo possível para lidar com os desafios encontrados na conservação das obras de arte na rede, também relacionando seus questionamentos quanto ao arquivamento destas obras.

Nos casos aqui apresentados podemos compreender melhor sobre as formas de conservação e arquivamento das obras de *net art*. Desde o esquecimento de toda uma geração de obras de *net art* das quais problemas de gestão cultural ocasionaram na perda de sua memória. Também podemos constatar que existem desafios para a preservação da *net art*, na qual o artista não se interessa, ou a própria instituição não mantém este interesse – no caso do Museu de Arte de Hamburgo não se sabe se é pelo questionamento acerca da falta de artistas femininas ou se não há preparo da instituição –, na qual é questionado acerca de sua documentação. Artistas que possuem interesses emergenciais de colaborarem com curadores para que o pouco que lhe resta seu trabalho artístico até desafios institucionais de museus que procuram conservar suas obras para que os visitantes possam fruir ao máximo de sua autenticidade.

CAPÍTULO 2

A artista e teórica Giselle Beiguelman é professora de livre docência na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de São Paulo³², sendo autora de vários livros que possuem como assunto o nomadismo contemporâneo e a cultura digital. Beiguelman publicou *O Livro depois do Livro* – que além de livro físico também funciona no sistema *on-line* como obra de *net art* e e-book, *Nomadismos Tecnológicos* e *Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais*. Entre suas obras principais de *net art*, destacam-se a obra *O Livro depois do Livro* (*The Book after The Book*), *Poetrica*, *Code Up*, *Wop Art* e *Ceci n'est pas un Nike*.³³

Nos atentamos apenas as que se encontram hospedadas e arquivadas por outras instituições culturais. Isto é, obras que não são só atualizadas por Beiguelman como também pelas instituições que se tornaram responsáveis pela conservação de seus trabalhos artísticos.

2.1 Projetos artísticos que se encontram arquivados em museus ou instituições culturais

A primeira obra a ser analisada é *O Livro depois do Livro* (*The Book after The Book*)³⁴, primeira obra de Beiguelman e pioneira na história da *net art* brasileira.

³² Coordenou a FAU/USP de 2013 a 2015, na qual leciona desde o ano de 2011. A artista procura focar sua pesquisa na preservação de obras de artemídia, ativismo e arte na cidade, bem como as estéticas de memória no século XXI. Atuando na produção de artemídia desde 1994 e na sua preservação desde 2010, auxiliou na criação dos portais como o UOL e o BOL

³³ Informações retiradas no endereço: <<http://www.desvirtual.com/bio/>> Acesso em: maio de 2018.

³⁴ A obra se encontra disponível nos endereços <<http://www.desvirtual.com/thebook/>> e nos arquivos do Rhizome <<http://archive.rhizome.org/artbase/2065/thebook/>>. Acesso em: maio de 2018.



Fig. 12. Interface inicial encontrada ao acessar o site de *O Livro depois do Livro*, 1999.³⁵

Em 1999, *O Livro depois do Livro* surge com o auxílio da Fundação Vitae. Pelo convite do artista, curador e diretor do ZKM Peter Weibel, o site foi lançado e exposto na exposição NET_CONDITION. Entre os anos de 2002 e 2003, o projeto foi transformado em um livro e e-book, no qual são compostos de ensaios e reflexões sobre o mundo da cibercultura e literatura. Segundo Beiguelman (2003), estes ensaios encontram-se definidos por categorias, desta forma não há necessidade de ler o livro de forma linear. Beiguelman também reflete em seu livro a construção da cultura híbrida³⁶, compreendendo que novas tecnologias não substituem as antigas.

O mundo cibernético promete o crescimento nos dispositivos móveis, e com isso é necessário que existam reflexões sobre a relação que os espaços *off-line* possuem com os *on-line*, e como pensar na sua aproximação. O usuário pode auxiliar na construção da narrativa da obra. Em *O Livro após o livro*, o leitor que manipula a leitura, seja ela de maneira impressa ou *on-line*, estará interagindo e participando de sua narrativa, que se encontra moldável. Este mesmo leitor, ao

³⁵ Segundo Beiguelman no evento realizado pelo MAC/USP: *MAC encontra os artistas*, afirma que o fundo cinza era uma das poucas cores disponíveis para a criação de sites, dando a alusão de um *passe-partout*.

³⁶ Beiguelman define que o híbrido seja “pautado pela interconexão de redes e sistemas on e off-line” (BEIGUELMAN, 2005, p. 160).

entrar em contato com a versão impressa, o e-book e a obra no espaço virtual, acaba tendo interações e sensações diferentes. Na versão impressa existe a liberdade de poder escolher qual capítulo ou reflexão poderá ser lido primeiro, enquanto na versão online o leitor — e neste caso o também usuário — não possui esta mesma liberdade de escolha em sua leitura. O usuário é simplesmente levado a novas contemplações a cada “clicação” de seu mouse.

Segundo Beiguelman (2003), a elaboração de *O Livro depois do Livro* na sua forma virtual, digital ou impressa não foi pensada em complementaridade, mas sim como uma adição no que é exposto e conversado entre essas três formas de literatura. Não é apenas o ler o texto, mas sim a fruição do que é representado pela obra.

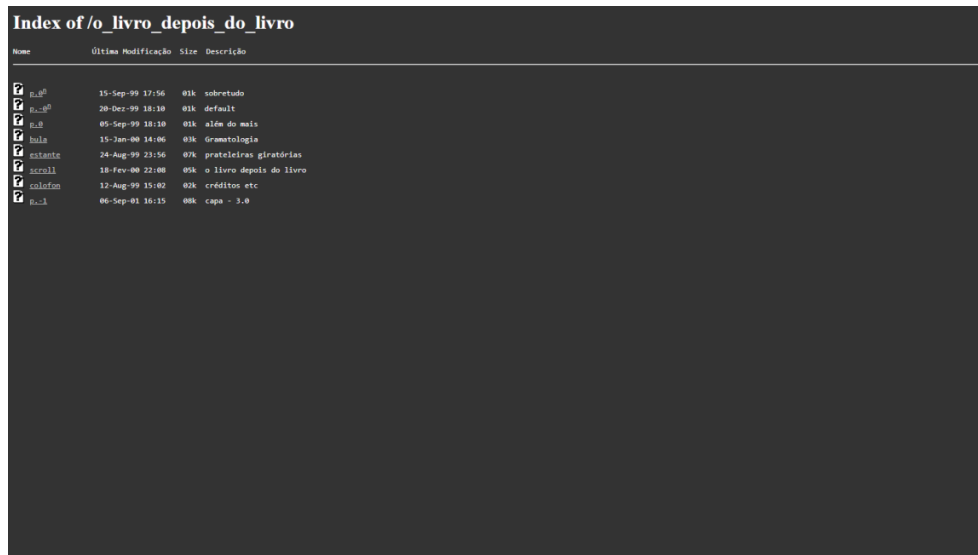
A discussão do processo literário que se encontra imerso no meio virtual é trabalhada em *O Livro depois do Livro*, que questiona, de maneira falseada, o fim do livro no espaço real. A internet não é só o seu suporte, mas também se comporta como sua interface, característica na *net art*. As cores do site refletiam no ambiente reverso que a internet possuía em sua época. Os sites eram chamativos e *O Livro depois do Livro* possui uma interface com cores escuras, utilizando a escala negativa da página impressa.³⁷

Conforme Beiguelman (2003) aponta, o computador se transforma em espaço de memória, mas também contribui para o esquecimento. Esquecimento este que é muito discutido no campo da *net art*, visto que existe a problemática na conservação dos sites. O espaço *on-line* encontra-se em constantes mudanças, e caso a obra não se reproduza, pode vir a cair neste esquecimento. O livro não possuirá seu fim, mas apenas seria reinventado nos meios tecnológicos, onde sua linguagem necessita ser repensada, dentro do suporte utilizado — neste caso, o computador.

Em *O Livro depois do Livro*, trabalhada em sua virtualidade, o usuário encontra-se dentro de uma espécie de teia de aranha, com tantos links e tantas possibilidades de leitura dentro do ambiente. O visitante pode até perder-se no

³⁷ Informação retirada do evento *MAC encontra os artistas*, Disponível em: <<http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873>>. Acesso em: maio de 2018.

início, pois há muita informação difundida, resumida em um emaranhado de caracteres distintos. Após um simples click, o usuário é levado a uma página que remete a um “índice”, muito utilizado em livros, mas que entrega ao visitante uma ideia de comodidade, de encontro com o livro impresso.



Nome	Última Modificação	Size	Descrição
o_livro	15-Sep-99 17:56	01k	sobretudo
o_livro	20-Dec-99 18:10	01k	default
o_livro	05-Sep-99 18:10	01k	além do mais
o_livro	15-Jan-00 14:06	03k	Gramatologia
o_livro	24-Aug-99 23:56	07k	prateleiras giratórias
o_livro	18-Feb-00 22:00	05k	o livro depois do livro
o_livro	12-Aug-99 15:02	02k	créditos etc
o_livro	06-Sep-01 16:15	08k	capa - 3.0

Fig. 13. Índice que a obra O Livro Depois do Livro possui. Na versão impressa este índice contém títulos que correspondem a termos utilizados na criação de websites.

Após o primeiro click, o usuário é levado a uma página com palavras que se movem, munidas de algumas setas e independentemente da seta a ser clicada, o usuário será levado ao mesmo local. Uma página branca irá aparecer, com as inscrições em letras pretas “No Livro depois do Livro O texto se confunde com a noção de Lugar A Imagem só se revela por uma inscrição textual A Visão agora é um dado da Escrita Implode-se a referência do Volume A Dimensão da Página é o Peso”³⁸.

Quando clicado, o visitante é levado a uma página “piscante” com a inscrição “Depois de mais de 500 anos, deparamos-nos com o desenvolvimento de uma nova forma de cultura escrita, que é um híbrido de substratos digitais e impressos. A idéia da biblioteca não organiza mais o conhecimento. Funciona

³⁸ Retirado de O Livro depois do Livro. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/thebook/>>, Acesso em: abril de 2018.

como um nó de uma rede, um conjunto de prateleiras giratórias, uma nova máquina de ler.³⁹ Neste momento, o visitante se encontra prestes a percorrer dois caminhos, seja clicando em “prateleiras giratórias” ou “máquinas de ler”. A partir deste momento, a obra toma narrativas distintas, inserindo o leitor em reflexões ou obras de *net art* que se relacionam com o conteúdo apresentado em *O Livro depois do Livro*. É certo que algumas destas obras não funcionem mais, talvez nem possuam seus projetos originais, pois estamos caminhando em um ambiente de virtualização da memória, mas que também é condenado ao esquecimento.

Nestas reflexões, é possível observar que não há narrativas lineares, e a relação entre a literatura e o livro só acontece por conta de seu conteúdo. Ocorre um padrão ao mesmo tempo em que é questionado o sentido dos textos elencados na obra. É provável que haja um esforço do usuário em compreender as reflexões utilizadas, interagindo com a obra em sua cibridização.

Há compreensões particulares acerca da visão que o público possui da obra, por muitos momentos parecendo desagradável. A leitura dotada de caracteres especiais e embaçada, além de letras corridas e telas que piscam possam gerar um desconforto ao olhar do visitante rente a tela do computador. Mas ainda sim, é um risco que o visitante tenha que tomar, afinal, geralmente, a *net art* utiliza-se da experimentação. Pelo olhar curioso do visitante, de querer interagir com a tela do computador e compreender, por muitas vezes, o que a obra deseja transmitir.

O Livro depois do Livro procura refletir sobre a transformação literária existente no contexto da internet. Problematizando a relação que o leitor e o livro possuem com o suporte impresso e falseando a argumentação de que o livro, na sua interface impressa, se encontra próximo ao fim. O usuário tinha a possibilidade de imergir em um mundo onde não havia a linearidade de ir “para frente” e “para trás”. Ele precisava trabalhar dentro do que suas escolhas o ofereciam, compondo novas narrativas, que a cada visita vão se dissipando,

³⁹ Retirado de *O Livro depois do Livro*. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/thebook/>>, Acesso em: abril de 2018.

criando novos itinerários de leitura. Era perdido seu ponto de partida, e seu começo nunca era o mesmo.

É preciso levar em conta a velocidade de internet utilizada na época. A obra foi criada na época das conexões por internet discada⁴⁰, garantindo uma poética que exigia a manipulação da obra como sendo um livro impresso. O usuário não tinha a possibilidade de voltar ou seguir adiante com a obra, sendo necessário romper com a cultura da linearidade, criando novas composições em sua interface. Segundo Beiguelman (2017), atualmente, estão sendo estudadas maneiras de que se possa retornar a essa atividade de perder-se nos links, reaproveitando um caráter que era essencial na obra⁴¹.

Ainda sim, a artista compara a sua obra, e até incorpora em um pouco de suas reflexões, com o conto “O Livro de Areia” do escritor Jorge Luis Borges, na qual é narrado um livro infinito que nunca poderia voltar a uma página antes lida. Em *O Livro depois do Livro*, após o visitante escolher a opção “prateleiras giratórias” é possível deparar-se com esta relação, onde se encontra a inscrição “Narrativas não lineares que reconfiguram a relação literatura/livro a partir da própria noção de volume...”. Ao adentrar a opção “Livros de areia”, o visitante é levado a uma página, que possui inúmeros links diferenciados, ambos levando a obras de *net art*. A qualquer movimento realizado no site, o visitante é transportado de uma obra até a outra. Na atualidade, nem todas as obras existem mais.

De acordo com Giselle Beiguelman, com a velocidade das “conexões discadas dos anos 1990, que não existem mais” (BEIGUELMAN, 2017, p. 30), as obras não possuem mais a mesma poética retratada nos tempos de sua criação.

Os scripts de programação não poderiam mais ser atualizados, pois seriam bloqueados pelos atuais regimes de segurança de rede. Estes bloqueios não se encontram apenas limitados ao navegador utilizado, mas também ao sistema

⁴⁰ Beiguelman (2017) explica que a conexão utilizada na época garantia uma execução mais “lenta” do site, e o impedimento de ir “para frente” e “para trás” impedia que a obra fosse manipulada como um livro impresso. A artista utiliza desse recurso para trabalhar a usabilidade da obra em torno da “lentidão” oferecida.

⁴¹ Informação retirada do evento “MAC encontra os artistas”, Disponível em: <<http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873>>. Acesso em: maio de 2018.

operacional. Isto é, estes regimes retiram a fruição que o usuário encontra após visitar uma obra de *net art*, pois por muitas vezes, o site pode ser considerado suspeito. Foi decidido que em *O Livro depois do Livro*, os recursos, até então, “proibidos”, seriam trocados por programas com certificados. Beiguelman também relata que não se trata de uma atualização do suporte, mas sim de uma reescrita do programa original. Também é assinalado pela autora que os sites que se encontram na obra seriam atualizados, mesmo que não existissem mais. Mas é questionada aqui a efetividade do serviço, pois de fato, algumas destas obras não existem mais, ou seus servidores já não funcionam. Atualmente o site faz parte do acervo do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo e do Rhizome⁴², importante instituição que investe no arquivamento de obras de artemídia, sobretudo a *net art*.

Para Beiguelman (2017), a discussão da conservação da *net art* vai além da discussão desta obra em si, implicando pensar em um conjunto de questões que vão desde o impedimento de acesso das obras até a infraestrutura de sua rede. É necessário que se reflita sobre os procedimentos utilizados para uma atualização, pois poderão garantir o registro de sua poética. Se pensarmos acerca da conservação da *net art*, certamente seria inviável por se tratar de ambiências dinâmicas. Ainda segundo Beiguelman (2017) gerir uma obra no sistema virtual, principalmente quando este tem a internet como suporte, precisa ser efêmero. Mas sua efemeridade não é destinada ao desaparecimento da obra em seu escopo geral, mas sim na versão do seu tempo de criação. A internet é um sistema do qual o artista não possui controle, e por muitas vezes a manutenção das obras podem não acontecer de maneira efetiva, pois a internet está em constante atualização, além das plataformas que podem simplesmente serem descontinuadas, conseqüentemente deixando de existirem.

A reflexão sobre o quanto a internet e os museus podem arquivar sites de *net art* torna-se uma discussão atual, por conta das problemáticas que uma obra artística criada a partir do espaço online em seus anos de início perpassa. No

⁴² A documentação da obra encontra-se disponível no endereço: <<http://classic.rhizome.org/artbase/artwork/2065/>> Acesso em: maio de 2018.

caso de *O Livro depois do Livro*, é certo que compreendamos que a ambiência que a obra possuía em 1999 não é a mesma dos dias atuais, o navegador não é o mesmo, as conexões não são mais as mesmas. Talvez até mesmo a lentidão provocada pela era das conexões dial-up não seja a mesma que a conexão de fibra ótica oferece, além da interface que os navegadores utilizam. A vivência do visitante que acessa e interage com estas obras são diferentes dos visitantes que imergiam nestas mesmas obras no início da *net art*, até porque há o sentimento de descobrimento e novo. É necessário que a museologia, em sua salvaguarda da memória, possa conferir esta mesma sensação nos visitantes atuais em sua narrativa. Talvez não um sentimento de descobrimento e tatear o novo, mas com sentimento de experienciar o início da era virtual no seu ambiente. A artista afirma que não dá pra trazer de volta o caráter original que a obra possuía, mas é possível reconstruir, mantendo a obra como uma nova obra, mas com os mesmos paradigmas.⁴³

De acordo com o seu ateliê *on-line* Desvirtual, o site *Recycled*⁴⁴, de 2001, exprime na “não existência” da obra. De maneira hipertextual, *Recycled* não possui nenhuma página. Todo o conteúdo existente na obra já foi criado antes, porém com outras finalidades e podendo compor formas em outras obras.

⁴³ Informação retirada do evento *MAC encontra os artistas*, Disponível em: <<http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873>> Acesso em: maio de 2018

⁴⁴ A obra encontra-se disponível em: <<http://www.desvirtual.com/recycled/>> Acesso em: maio de 2018. E também faz parte do projeto *NETescopio* do MEIAC (Museu Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporaneo) de Badajoz, encontrando-se disponível em: <<http://netescopio.meiac.es/proyecto/0017/desvirtual.com/recycled/index.htm>> Acesso em: maio de 2018.



Fig. 14. “Capa” de *Recycled*, 2001. As letras se movem conforme o usuário manipula o cursor do mouse.

O que é mostrado no *site* se comportava de maneira aleatória, de maneira que

As páginas de conteúdos movem suas linhas toda vez que você tenta voltar, exatamente do mesmo jeito hipertextual que foi trabalhado em *O Livro depois do Livro*, mas este site é reciclado, não é?⁴⁵

Após clicar no pequeno “*Recycled*” que possui abaixo das letras manipuláveis, o usuário é levado a uma página de links que fazem parte de outras obras de sua autoria. Por exemplo, os link “*page 0*” e “*reversion*” fazem parte da obra *O Livro depois do Livro*.

⁴⁵ Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/net-art-recycled/>> Acesso em: maio de 2018. Tradução nossa.



Fig. 15. Menu de links. Ao clicar em cada um dos links o usuário é levado a uma página pertencente à outra obra, que se encontra separada das demais.

O *NETescopio* ao arquivar o *Recycled* expõe a discussão acerca da reciclagem do domínio digital. É questionado acerca das possibilidades que a reciclagem dos conteúdos possa alterar na comunicação da obra, ou se os links reciclados e separados possuem uma nova narrativa, já que foram reutilizadas em outro contexto, seja este a de um trabalho artístico ou não. De acordo com a documentação da obra *Recycled* disponível no *NETescopio*, “para o usuário a experiência é assemelhada a *ready-mades* digitais ou acaba se transformando em um *déjà vu* de sessões de navegações anteriores”⁴⁶. Para Beiguelman, *Recycled* é fruto de um pensamento ingênuo, nostálgico e romântico. Seu trabalho possui acesso democrático, código aberto, fazendo parte do universo da poesia *cyberstream*⁴⁷.

Recycled é hospedado por Beiguelman em seu ateliê virtual, bem como também possui uma cópia como parte do projeto *NETescopio*, elencado ao Museu Iberoamericano de Arte Contemporânea de Badajoz. O *NETescopio*⁴⁸ consiste em um arquivo on-line com o objetivo do desenvolvimento contínuo da conservação de obras criadas para funcionarem na rede. Sua missão é de proteger – utilizando-

⁴⁶ Tradução nossa. Disponível em: <<http://netescopio.meiac.es/en/obra.php?id=109>> Acesso em: maio de 2018.

⁴⁷ Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/recycled/2ndhand.htm>> Acesso em: maio de 2018.

⁴⁸ Disponível em: <<http://netescopio.meiac.es/en/netescopio.php>> Acesso em: maio de 2018.

se do armazenamento de dados e atualizando conseqüentemente em sua base –, catalogando, e destruindo – as obras encontram-se disponíveis juntamente de uma pequena documentação referente às suas obras. Além de *Recycled*, o site da obra *Code_UP* também é arquivado pelo *NETescopio*.

Code_UP classifica-se como uma instalação que investiga as funções que os códigos possuem em dispositivos de comunicação móvel. No espaço expositivo o público poderia fotografar imagens com seus celulares e mandando-as via *Bluetooth* na quais eram transformadas em matrizes que poderiam ser manipuladas, adquirindo movimento e densidade⁴⁹. Este site não é considerado um trabalho de *net art*, mas é de extrema relevância, uma vez que é possível iniciar a discussão sobre como as possibilidades de diversas instituições artísticas possam manter em seus acervos o mesmo projeto net artístico de, e como cada atualização desta obra funciona, uma vez que por mais que seja a mesma obra, a maneira como cada instituição atualiza e arquiva esta obra poderá transformá-las em versões completamente diferentes.

*Code_UP*⁵⁰ foi apresentado em 2004, comissionado pela Nokia e tendo seu site inicialmente hospedado pelo ZKM. Com sua obra, Beiguelman nos lembra de que as imagens digitais são produtos de linguagem, na qual sua decomposição entre as cores RGB pode mudar toda a sua conceitualidade antes proposta. Acerca da atualização e hospedagem da obra, *Code_UP* possui duas versões. É questionada sua hospedagem em instituições distintas. Estas instituições possuem especificidades diferentes, e podem vir a manter a determinada atualização de suas obras de maneiras distintas, Beiguelman (2006) afirma que o fluxo em que as obras de arte no sistema *on-line* se encontram, utilizam-se do “aqui e agora”, de maneira que seus arquivos possam também ser deslocados.

⁴⁹ Informação disponível em: <<http://www.desvirtual.com/imageinterface/>> acesso em: maio de 2018.

⁵⁰ A obra encontra-se disponível nos endereços: <http://container.zkm.de/code_up/> acesso em: maio de 2018. E também é hospedada e atualizada pelo NETescopio, encontrando-se disponível em: <http://netescopio.meiac.es/proyecto/0015/code_up/web/english/index.htm> acesso em: maio de 2018.

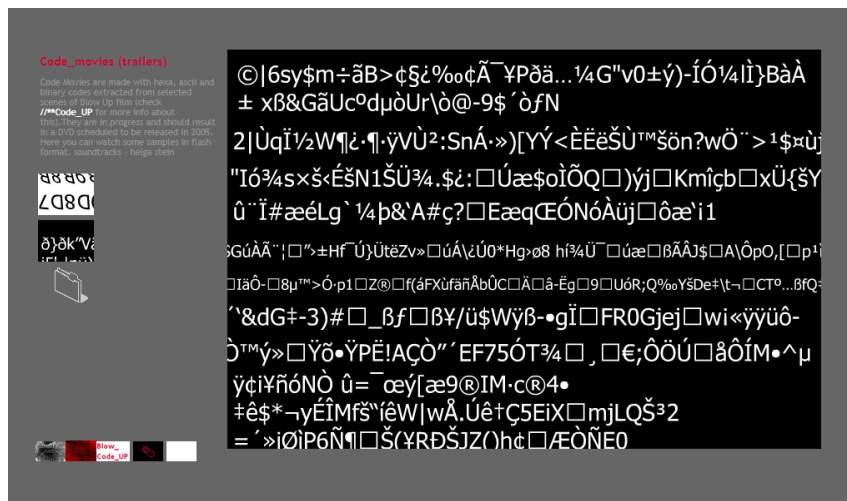


Fig 16. Estes códigos estão criptografando cenas do filme Blow Up, na qual a obra se espelha para seu funcionamento. Na versão arquivada pelo ZKM há algumas diferenças de coloração e caracteres.

Pensar acerca das versões existentes de uma mesma obra trás a reflexão sobre as obras *Recycled* e *//**Code_UP* e como estas instituições, além da própria artista, estão utilizando-se da atualização destas obras. Não só pela sua atualização, mas também por sua expositividade. Quais são os aspectos que não se assemelham nas versões? Como Beiguelman (2006) apontou anteriormente, a fruição do fluxo das obras se dá ao seu deslocamento, e podemos pensar sobre seu deslocamento como a possível “reprodução” destas obras em instituições culturais e de cunho museológico.

Os questionamentos acerca das experiências virtuais fizeram a artista questionar sobre a arte que se encontrava intrínseca ao desktop, perpetuando pelas transformações que a internet levava ao público e ao cotidiano de sua época. As indagações sobre o nomadismo tecnológico deixaram algumas sequelas com alguns conflitos com teóricos ao afirmar que a internet móvel haveria mais chances de vingar do que a internet fixa. Em 2001, o padrão WAP⁵¹ era inferior à internet fixa e Beiguelman fez assim seu primeiro site para celulares.

⁵¹ Wireless Application Protocol, um protocolo de dados desenvolvido para uso em dispositivos sem fio, como celulares. Disponível em: <<https://www.hardware.com.br/termos/wap>> Acesso em: maio de 2018.

Surge assim a obra *Wop Art* [WAP + op art].⁵²

Apresentado em 2001, *Wop Art*⁵³ “procura articular propostas artísticas desenvolvidas com tecnologias nômades e de hibridização de espaços e mídias” (LIMA, 2012, p. 56). Desenvolvido como a tecnologia WAP, a *Wop Art* na interface do celular de sua época transmitia efeitos óticos na tela do celular (fig.17), criando a interação móvel com o usuário. Isto é, a *net art* iria além da arte dentro do suporte da internet, ela ultrapassaria seus limites atingindo também celulares de sua época.



Fig.17. Cópia do Samsung que Beiguelman possuiu. É relativa à como a obra se comportava no tempo de sua criação.

No site referente à obra *Wop Art* (fig.18), Beiguelman produz um pequeno manifesto a favor da vida móvel, nunca finalizada, porém de legibilidade. As informações perpetuam por todo o seu sistema *on-line* e seus suportes, de maneira que Giselle questiona sobre

⁵² Informação retirada do evento *MAC encontra os artistas*, Disponível em: <<http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873>> Acesso em: maio de 2018.

⁵³ Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/wopart/>> Acesso em: maio de 2018.

qual a diferença entre o que você mantém em seu HD, disquetes, CDs ou arquivos zipados?

Nenhuma.

Eles são idênticos no reajuste do sistema informativo. Eles não são idênticos por sua experiência e pela fascinação da lógica da clonagem. (BEIGUELMAN, *Wop Art*, tradução nossa⁵⁴)

A arte feita para interagir na interface WAP necessita da atenção do seu público. As imagens apresentadas na obra possuem um movimento incerto, que define rápida efemeridade. De acordo com Lima (2012), a artista cria harmonia entre a ilusão de ótica e a interface móvel. Segundo Beiguelman, foi possível a criação de poemas visuais mesmo com toda a precariedade que o sistema WAP oferecia. Ainda com todas as problemáticas de seu tempo, foi possível a existência de sua obra, apesar da efemeridade.⁵⁵ Atualmente não é mais possível mostrar seu funcionamento, pois a conexão não é a mesma de sua época. Desde 2015 a obra faz parte do acervo do MAC-USP.



Fig. 18. Animação com questionamentos em *Wop Art*, 2001. “eu prefiro simulando” e “eu prefiro estar emulando”

Em *Ceci n'est pas un Nike* (fig.19), desenvolvido para a 25ª Bienal de São Paulo, Beiguelman discute acerca da desorganização que é criada entre a interface e a superfície. De acordo com a artista, essa desordem atravessa

⁵⁴ Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/wopart/about.htm>> Acesso em: maio de 2018.

⁵⁵ Informação retirada do evento *MAC encontra os artistas*, Disponível em: <<http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873>> Acesso em: maio de 2018.

inúmeras instituições não conseguindo trazer tamanha “lição dada por Magritte em sua série de quadrinhos de cachimbo” (BEIGUELMAN, 2003, p.19) *Ceci n'est pas un pipe* (Isto não é um cachimbo). Tendo como referência os cachimbos de Magritte, *Ceci n'est pas un nike* questiona as diferenças existentes entre as imagens e suas representações⁵⁶. O visitante é convidado a destruir, criar ou enviar o seu próprio *Nike* para compor o site da obra.



Fig. 19. “Capa” de *Ceci n'est pas un nike*, 2002.

Ao adentrar no site de *Ceci n'est pas un nike*, o visitante pode escolher entre a “criação ou destruição” de seu *Nike* ou visualizar os *Nikes* criados pelo No-Nike_Center, galeria dos *Nikes* criados e destruídos pelos visitantes e enviados para a composição de sua obra. Com os recursos utilizados para a destruição do *Nike* (fig. 20) – que hoje não se encontram mais acessíveis –, os visitantes criavam suas “artes” e enviavam ao e-mail da artista que colocava em sua galeria as novas artes referentes ao *Nike* utilizado para a sua fruição artística. Caso o visitante esteja curioso, também poderá encontrar nos ícones *ptg* e *eng* informações acerca da criação da obra.

Beiguelman relata sobre as problemáticas existentes em levar uma obra de *net art* para uma Bienal em 2002. Naquela época, curadores e artistas pensavam sobre como trazer a *net art* para exposições físicas, onde os sistemas *on-line* e

⁵⁶ Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/25thbienal/>> Acesso em: maio de 2018

off-line se encontrassem, afinal a *net art* era considerada um “hype”. Na época, havia complicações em explicar sobre obras de *net art* que compunham de links que levassem para fora da obra, como o caso de *O Livro Depois do Livro*, que transporta o visitante para outras obras.⁵⁷

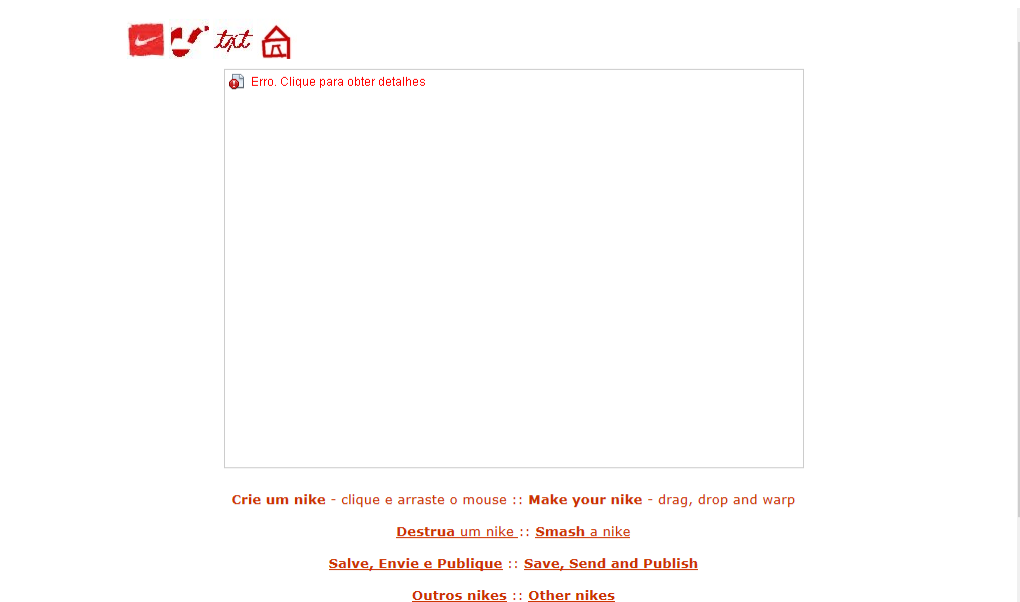


Fig. 20. Ferramenta que era utilizada para a destruição dos *Nikes*.⁵⁸

Segundo Beiguelman, os “scripts e rotinas” não funcionam mais, precisando ser refeitas. A artista afirma que a equipe responsável pela atualização da obra terá de refazer esta ferramenta, de maneira que, seus visitantes possam remandar os seus *Nikes* auxiliando na criação de uma “fábrica mais atual”⁵⁹. Desde 2016, *Ceci n’est pas un nike* faz parte do acervo do MAC-USP, sendo doado pela própria Giselle Beiguelman para a instituição.

Como parte da cultura de toda a história da *net art* na web 1.0, *I Lv Yr GIF* – pronuncia-se *I Love Your GIF* – surge como projeto de *net art* webapp – aplicativo

⁵⁷ Informação retirada do evento *MAC encontra os artistas*, Disponível em: <http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873> Acesso: em maio de 2018.

⁵⁸ Ao acessar no navegador google chrome o usuário se depara com a mensagem “If you had a Java-capable browser, you’d see a really cool applet here.”, enquanto no navegador internet explorer o software do Java que seria utilizado para acessar a obra encontra-se bloqueado pois o navegador considera o software de origem suspeita e maliciosa.

Disponível em: http://desvirtual.com/nike/img_gen.htm Acesso em: maio de 2018.

⁵⁹ Informação retirada do evento *MAC encontra os artistas*, Disponível em: <http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873> Acesso em: maio de 2018

de funcionalidade disponível para smartphones ou *iPads* – totalmente produzido com *gifs* das coleções pessoais de artistas como Jimpunk, Marisa Olson e Superbad⁶⁰. O *Low Tech* e o *Wi-fi* se encontram, traduzindo no futuro e no passado da internet juntos em uma obra que pode ser acessada por smartphones. Essas animações são distorcidas até que possam compor toda uma tela, seja de um monitor para computador ou de smartphone.

A artista conta que só conseguiu a funcionalidade da obra em *iPads* e *iPhone*, de maneira que o público possa “ver com as mãos”. As imagens saem das telas, possuindo características táteis. A qualidade das imagens imersivas é entregue ao *I Lv Yr GIF* pela sua capacidade de perder-se na sua ambientação, na qual o visitante experimenta as imagens, imergindo em seu contexto⁶¹.

A usabilidade de *I Lv Yr GIF* ocorre tanto em smartphones como na tela do computador, de maneira que o visitante possa escolher qual suporte utilizar para interagir com a obra. A qualidade de possuir uma obra que trabalhe com a interação no smartphone trás a discussão sobre ambientações móveis que Beiguelman experienciou em 2001 com *Wop Art*. O que acontece em *I Lv Yr GIF* poderia acontecer em *Wop Art*.

⁶⁰ Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/i-lv-yr-gif-webapp/>> Acesso em: maio de 2018.

⁶¹ Informação retirada do evento MAC encontra os artistas, Disponível em: <<http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873>> Acesso em: maio de 2018

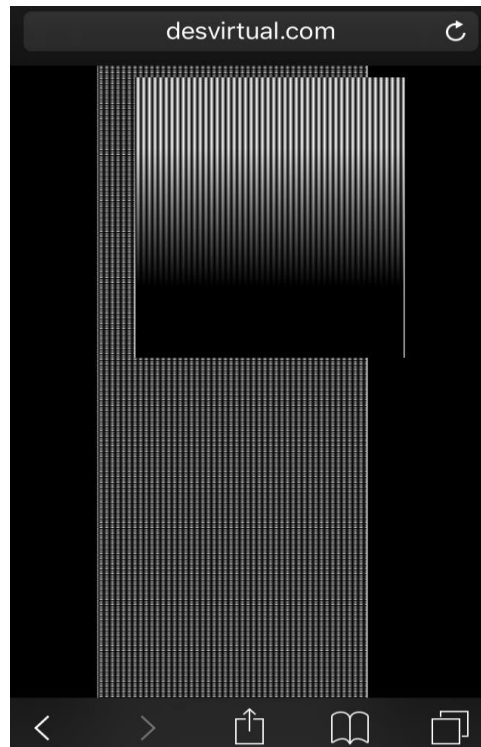


Fig. 21. I Lv Yr GIF, 2013. Funcionalidade da obra no smartphone como seu suporte.

2.3 Errar, experienciar, criar e usufruir

Um dos discursos que move a obra *Cinema Lascado*, lançada em 2010 (fig. 22), é a série de erros que se sucederam para a criação da obra, mas que ainda sim compõem toda sua poética. A vídeo-instalação é composta de duas filmagens do Elevado Costa e Silva, em São Paulo, vistas de cima e de baixo. Misturam-se a alta e baixa tecnologia, “combinando vídeo HD (High Definition) com a técnica de GIFs animados” (BEIGUELMAN, 2016, p. 151). Segundo a artista,

O resultado é uma série de sequências que desconstroem o espaço, que é então recriado como ruído visual, conduzido pelas cores predominantes do entorno. De maneira intermitente, ele joga com saturação e supressão para reconstruir a percepção do entorno e da cidade, antiga e nova, acima e abaixo, a ferramenta e o dispositivo. (BEIGUELMAN, 2016, p.151)

O projeto constitui-se como uma série de erros e de processos de edições, nas quais eram incluídas problemáticas na gravação das imagens, em sua edição,

nos defeitos do software utilizado para sua gravação, enfim, em todo o seu processo de criação.

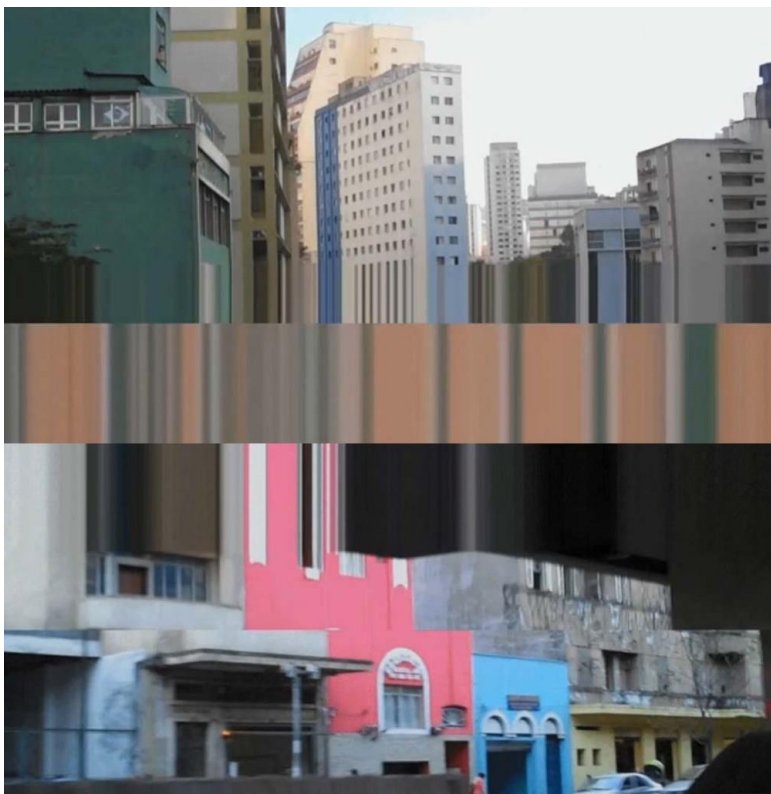


Fig. 22. *Cinema Lascado*, 2010. Imagem disponível em: <<http://www.desvirtual.com/cinema-lascado/>> Acesso em: maio de 2018.

Quando montada, a artista expõe que por falta de espaço colocou um vídeo em cima do outro, dando alusão de que a “cidade escorresse de cima pra baixo e de baixo pra cima”⁶². Beiguelman define seu projeto como

Cinema Lascado é Paleoweb + Pós-cinema.
 Cinema Lascado é uma incursão no Minhocão.
 Cinema Lascado é o vídeo depois de JODI. (Mark Amerika)
 Cinema Lascado é glitch.
 Cinema Lascado é um browser made movie.
 Cinema Lascado é uma videoinstalação que integra o acervo do MAC-USP desde março de 2015. (BEIGUELMAN, disponível em: <<http://www.desvirtual.com/cinema-lascado/>> Acesso em maio de 2018.

⁶² Informação retirada do evento *MAC encontra os artistas*, Disponível em: <<http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873>> Acesso em: maio de 2018

Cinema Lascado não é um projeto de *net art*, mas suas experimentações e erros beneficiam toda uma existência possível no mundo da *net art*. A *net art* é o mundo de criações, experimentações, erros, questionamentos, investigações. É deixar que o visitante se encontre apto a questionar, investigar, se perder e contemplar essas séries de erros. Erros que beneficiam suas obras e erros que são constituídos em toda a história da internet.

CAPÍTULO 3

É necessário que tenhamos que nos ater mais sobre as estratégias de documentação e arquivamento que às instituições museológicas utilizam para preservar a artemídia. Para tanto, analisaremos a doação de obras de *net art* que o MAC-USP recebeu da artista Giselle Beiguelman. É necessário que saibamos o valor que a instituição possui. O MAC-USP é, até então, a primeira instituição museal pública a colecionar *net art*⁶³ em seu acervo. De início, devemos nos situar sobre algumas definições que a museologia e artemídia cunham para o entendimento do processo de arquivamento e documentação das obras de *net art*.

3.1 Documentação

O termo “documentação” deriva do latim que significa “atividade”, como a coleta de documentos. De acordo com Stranský (1994) a palavra *documento*

é derivada do Latim: “documentum” da qual é derivada do verbo “doceo”, e, portanto, foi originalmente concebida como um instrumento de instrução. Por exemplo, “documentum esse” significa “para servir como prova”, “documentum dare” significa “para produzir uma prova” (STRANSKÝ, 1994, p. 47, tradução nossa)

Ainda, segundo Stranský, o conceito da documentação foi primeiramente utilizado em 1903 por Paul Otlet, fundador do *Institut international de bibliographie*. O termo deveria incluir “biblioteconomia, arquivo e museologia”⁶⁴. Com a supressão do termo após a Segunda Guerra Mundial, a documentação passa a representar a disseminação da Ciência da Informação. De acordo com o autor, os termos documento e documentação só passaram a serem utilizados tardiamente nos museus, mantendo uma conexão com a documentação e a Ciência da Informação.

⁶³ Informação retirada do evento *MAC encontra os artistas*, Disponível em <<http://iptv.usp.br/portal/video.action?idItem=38873>> Acesso em: maio de 2018.

⁶⁴ Stranský utiliza o termo *Museum Science*, na qual em sua tradução literal denomina a ciência do museu. Após estudarmos todas as acepções para museologia que o ICOM oferece, podemos considerar museologia como a ciência do museu (*idem*).

Isto é, para Stranský, a documentação só passa a ser utilizada nas últimas décadas e como resultado da “computadorização”. Com estas tecnologias, acaba que sua concepção é influenciada na documentação como identificação e registro dos objetos de museus. Na segunda metade do século XX, a documentação passou a ser utilizada como o ato de coleta de uma possível coleção. Ainda segundo Stranský, após estudar esse problema, é chegado a conclusão de que a utilização do termo “documentação museológica” como parte da coleta de uma coleção, não possui o mesmo significado que a abordagem cognitiva da ciência da informação.

Nosso objetivo não é apenas para ganhar somente a fonte de informação (a fonte do material), mas para entender a maneira como uma fonte de informação se torna uma testemunha direta ou indireta de um fenômeno no qual deveria ou poderia representar. Enquanto a ciência da informação opera num nível gnosiológico, a abordagem museológica é focada de maneira ontológica. (STRANSKÝ, 1994, p. 49, tradução nossa)

O autor afirma que os conceitos para documento e documentação são vagos. De maneira que fosse introduzido o termo documentação museal, nada mudaria se não definíssemos quais características iria nos auxiliar para que possamos distinguir estes documentos. Stranský ainda continua em sua explicação para definir o documento como objeto ao concluir que

se nós utilizarmos o termo objeto, significa que em nossa intenção cognitiva, alguma coisa está se tornando objeto. Este objeto não contém nenhuma informação museológica de maneira específica. Se nós utilizarmos o termo documento, então temos que evitar a hegemonia terminológica da ciência da informação. Como eu tenho explicado, nós estamos aptos a chegar na definição do caráter específico da abordagem da documentação museológica para a realidade. A orientação ontológica é extremamente importante aqui. O termo documento em si, no entanto, é muito geral e não apresenta nenhuma característica museal explícita. O caráter específico que podemos utilizar nos museus pode apenas ser encontrado na mudança de sentido, ou seja, na transformação do valor da realidade “em si” para a realidade “para nós”, em realidade cultural (STRANSKÝ, 1994, p. 50, tradução nossa)

Quando pensamos na documentação museológica, não deixamos de pensar no valor que os objetos de museus possuem como documento dentro de

determinadas instituições. De maneira tradicional, o documento por muitas vezes é relacionado ao ato de registrar determinado objeto, mas nunca é relacionado ao tal objeto. De acordo com Scheiner:

Todo objeto é, por si só, memória e documento da história da humanidade. Sua própria existência reflete na existência prévia ou simultânea dos processos específicos culturais, de relações internacionais ou de vários degraus possíveis da relação do homem consigo mesmo e com o meio ambiente. (SCHEINER, 1994, p. 40, tradução nossa)

Dentro desta teoria encontram-se inclusos desde os objetos encontrados dentro do “próprio museu”, questionados de maneira individual, como também um conjunto de objetos que possuem seu valor como “patrimônios da humanidade”.
Afinal

Tudo diz respeito ao museu, tudo é, simultaneamente, instrumento de memória, de documento da presença do Homem na Terra e o espelho da importância que o homem outorga a si mesmo. (SCHEINER, 1994, p. 40, tradução nossa)

O objeto torna-se elemento de interesse primordial para o museu. Todo objeto possui uma característica doméstica, da qual é constituído o ato de colecionar. Segundo Scheiner (1994), o museu constrói uma convivência na qual é oferecida ao mundo como um espelhamento de sua realidade, onde os objetos tornam-se instrumentos de um indivíduo, ou um grupo de pessoas, da qual assumem um discurso humanitário.

O processo do objeto dentro do museu é “religiosamente seguido” por seu registro, classificação, desenvolvimento de catálogos e organização na reserva técnica. O objeto sai de seu contexto inicial para ser incluído num novo “complexo de significâncias, inscrito dentro do universo sistemático de coleções” (SCHEINER 1994, p.42, tradução nossa). É possível que existam inúmeras categorias de análises, na qual se revela a natureza polissêmica do objeto. Scheiner argumenta que:

O objeto ganha, porém uma grandeza inquestionável: o de ser signo e símbolo de processos culturais. Ele encontra-se no museu porque pertence ao mundo, porque representa um local específico, um fato, uma ideia, um sentimento, um tempo. Porque, não sendo

possível musealizar pessoas, nós musealizamos as coisas nas quais as pessoas são representadas. E, porque o tempo não para, nós musealizamos fragmentos do tempo, congelados em forma de objetos. (SCHEINER, 1994, p. 42, tradução nossa)

Se seguirmos o raciocínio de Scheiner e pensarmos acerca da musealização da *net art*, seu processo de musealizar um fragmento de seu tempo poderia remeter-se ao tempo de criação destas obras, afinal muitas das obras aqui apresentadas para a compreensão da história da *net art* são datadas da década de 1990. Sua musealização ocorre com o pensamento de musealizarmos este tempo – os primeiros anos do uso doméstico da internet – como tempo de sua criação.

Pensando na documentação como processo de documentar o real e o objeto, Scheiner questiona: “se o objeto documenta a realidade, no qual consiste tal realidade?” (SCHEINER 1994, p. 43, tradução nossa).

Pode até entrar em contradição para o museu documentar tal realidade, do qual Scheiner procura investigar qual seria a visão que um determinado público possui de um objeto musealizado. Ainda seguindo no argumento de Scheiner talvez o objeto não seja um documento de sua realidade, mas um pretexto, uma semelhança. Tal semelhança está, segundo a autora, nos olhos de quem enxerga esta “beleza”. O objeto pode ser entendido como um signo. Isto é, sua realidade nunca será percebida como é, mas sempre trás consigo representações ou mediações. Scheiner diz que:

O museu também se volta, hoje, para uma nova dimensão da realidade: a fantástica realidade das imagens virtuais, apenas existentes no cérebro humano. Imagens oníricas, hipertextos, representações imagéticas do som, cor e o tempo, tudo está nos enviando para um universo interior exemplificado em práticas na TV, cinema e fotografia, pelos múltiplos recursos de animação. Onde está a realidade? Em um universo como totalidade, na memória do planeta Terra (natureza e paisagens), com a sociedade, dentro dos nossos corações e mentes, no objeto... ou na memória do computador? (SCHEINER, 1994, p. 45, tradução nossa)

A autora finaliza ao expressar que: “Objetos de museus são certamente documentos de alguma coisa. Eles possuem significâncias evidentes, mas eles

também contêm segredos mais profundos. Cabe a nós aprender como entender estes segredos” (SCHEINER, 1994, p. 46, tradução nossa).

Ainda na discussão sobre a relação que o objeto e o documento possuem, Desvallées diz que:

Em relação ao documento, nós podemos dizer que o objeto adquire seu verdadeiro valor quando é adicionado ao valor estético ou científico. Cópias são feitas sem autenticidade requerida até então, porque o trabalho que o original não foi tão importante como se tornou mais tarde. Então a coisa importante era a matéria – ou a ideia. (DESVALLÉES, 1994, p. 97, tradução nossa)

O autor procura refletir sobre relação que um objeto e sua cópia possuem, já que havia a ideia ultrapassada na qual o objeto original não viria a ser o documento, e sim sua cópia, por sua substituição. Um documento que é objeto de estudo torna-se um símbolo visual para sua existência, no caso de encontrar-se em exposições. Entretanto, o valor emocional no qual é entregue ao seu momento de documentação, quando o objeto torna-se parte de uma coleção, acaba transformando-o no “objeto sacralizado”, e conseqüentemente um “objeto musealizado” que é quando a “confusão acontece” (DESVALLÉES, 1994, p.97, tradução nossa). É possível que possamos compreender essa distinção entre um objeto sacralizado ou musealizado, feita por curadores que gostariam de dar um valor maior para o tal objeto exposto.

Desvallées cita casos em que os objetos exibidos são considerados *musealia* – ou seja, o objeto de museu –, e casos em que os curadores consideram os objetos como documentos secundários. O autor continua na argumentação de que:

Da mesma forma, os modelos que fizemos de uma igreja, um palácio, uma ponte ou uma casa de campo, na qual esta é única maneira de exibir construções nas quais seus tamanhos excedem a escala de um espaço museal, devem ser considerados como objetos completos para alguns, e documentos para outros. (DESVALLÉES, 1994, p. 98, tradução nossa)

Mesmo que atribuamos conotações diferentes a um objeto, o autor acredita que “tudo é objeto e tudo é documento” (DESVALLÉES, 1994, p. 102, tradução nossa). Desvallées cita alguns exemplos, como o de duas coroas extremamente

parecidas, mas com diferentes tipos de materiais que foram expostas: uma no Louvre, e outra no Museu de História Natural. E os exemplos dos fragmentos da lua exibidos no Museu Espacial de Washington, no qual estamos observando um documento que nos permite estudar o tipo de mineral do qual é feito. Este estudo acerca do mineral no qual é feito a lua pode ser exibido no Museu de História Natural, e possui a função metafórica do objeto-testemunha para expressar certo número de coisas que são relacionadas à primeira viagem do homem à lua e que evidentemente acaba tornando-se um objeto de museu, e tende também a se tornar um objeto de veneração, um objeto sacralizado. Maroevic diz que o:

Valor documentário do objeto, e assim sua potencial musealidade, evolui enquanto o objeto vive. Eles são “lidos” ou descobertos através do processo de pensamento especial e são, como partes de uma mensagem, comunicado aos destinatários em um ambiente especial museológico. (MAROEVIC, 1994, p. 113, tradução nossa)

O valor atribuído ao objeto encontra-se intrinsecamente ligado ao documento. O documento, de acordo com o autor, é confiado para provar alguma coisa, servindo de evidência para situações ou estados. É provado que um objeto pode ser reconhecido como documento quando a escrita torna-se ausente, sendo substituída pela linguagem das formas ou pelo discurso dos materiais que compõem este objeto. Maroevic também se atenta ao fato de que:

Não podemos esquecer que um objeto de um museu torna-se um objeto INDOC (informação/documentação), porque contém e transmite informações e documenta diferentes formas de realidade da qual ele passou. No contexto dos museus, ele se comporta como um objeto que transmite mensagens contidas na estrutura de um documento. Essa parte do objeto de museu na qual a função do documento serve como portador de sinal, o sinal é sistematicamente construído em cima da estrutura física do objeto do momento de sua criação e sobrevivendo no tempo apesar da possível variação de sua interpretação. (MAROEVIC, 1994, p. 115, tradução nossa)

Mesmo que sua estrutura física se altere, o objeto continua a existir como um todo. Por exemplo, uma estrutura física de uma igreja pode ser alterada com o tempo, mas aquela igreja continua a ser a mesma, com base em sua continuidade espaço-temporal. O objeto como documento torna-se cada vez mais complexo da

maneira que precisamos nos manter cientes da necessidade de acompanhar as mudanças de um objeto. À medida que um site de *net art* passa a ser atualizado, o seu valor como objeto tem se alterado, no qual é gravado e processado os dados e informações que se encontram em sua estrutura e vão se modificando conforme possíveis atualizações. Sua documentação é necessária para auxiliar a preservar e documentar as formas de identidade do objeto que é perdido com o tempo. O objeto pode não estar musealizado, mas ainda sim possui determinada documentação. É acumulado por sua historicidade. O objeto existe em sua integridade material, da qual sua forma precisa ser preservada, ou do contrário passa a perder o seu valor de objeto ou documento.

Quanto ao objeto dentro do contexto museal, Maroevic diz que:

Uma vez que estão nos museus, os objetos não servem mais em sua proposta normal; ao contrário, sua proposta e uso são informacionais e comunicacionais. Objetos úteis ou descartáveis, portanto tornam-se objetos de museus e espécimes de um patrimônio cultural. Isto no contexto em que um clima é criado, tanto intelectualmente quando materialmente, na qual o objeto torna-se dominante, com os valores de todas as suas identidades estudadas, evoluídas e presenteadas. O mesmo pode ser dito, em uma situação mais complexa, de monumentos culturais a céu aberto, na qual a preocupação para as estruturas espaciais valiosas tomam o lugar da preocupação do espaço museal no contexto museológico. (MAROEVIC, 1994, p. 117, tradução nossa)

Quando o objeto é musealizado, este é transferido de um contexto para o contexto dos museus. Mesmo que seja um monumento ou um objeto que não caiba dentro do espaço museal, ainda faz parte deste contexto museológico. O documento, neste caso, serve como uma fonte para seu estudo e como testemunho ao documento primário temporal, no qual contenha um espaço, evento ou sociedade. É em sua tensão que é desenvolvido no objeto entre a testemunha e o testemunho em que temos que olhar a fonte de todo o valor do documento.

De acordo com Nascimento (2009) a documentação museológica

tem como suporte algumas técnicas e procedimentos retirados da documentação da Biblioteconomia, que foram adequadas aos objetivos relacionado com a questão do estudo do objeto, sua

segurança e controle, como também, o uso do resgate desta informação para um discurso museológico – a exposição –. (NASCIMENTO, 2009, p. 32)

Nascimento continua em seu argumento e conceitua a documentação como técnicas necessárias para que os documentos dos museus estejam acessíveis e de fácil utilização para a instituição museal. Desta forma, o documento é definido como “uma peça escrita ou impressa que oferece prova ou informação sobre qualquer assunto” (NASCIMENTO, 2009, p. 32).

Sendo assim, a documentação museológica é definida como um conjunto de itens que auxiliam no sistema de coleta, classificação e pesquisa dos objetos de um museu. Esta coleta é composta de dados deste objeto, dando ao documento um caráter legitimador para a obra, e priorizando a informação que esta obra possui.

Ao analisarmos a documentação e o valor que o objeto possui com relação no colecionamento das obras, Pimentel conta que:

O uso da palavra documento para designar o elemento que compõe o arquivo só irá aparecer no século 19. Antes, em francês, a palavra “*document*”, designava “ensino”, pois vinha do verbo latim “*docere*”, que significa “ensinar” (daí as derivações *docte* – douto, *docteur* – doutor, *doctrine* – doutrina). Isso quer dizer que o sinônimo de *document* passa, gradativamente, de *enseignement* (ensino) para *renseignement* (informação). (PIMENTEL, 2013, p.113)

O autor afirma que anteriormente o ato de “documentar” correspondia a: “‘instruir, ensinar’, na segunda metade do século 19 toma sua concepção moderna de “fornecer documentos a alguém ou organismo (1878) e sustentar (uma tese) através de documentos (1876)” (PIMENTEL, 2013, p.113).

Sendo assim, para a entendermos a documentação das obras de *net art* utilizaremos o ato de documentar interligado ao ato de arquivar, de sustentar um documento. Esta maneira de documentação, que possui caráter interligado a compreensão da obra como documento e arquivo, e não apenas como um objeto a ser exposto, estará em utilização por haver mais semelhanças com o ato de arquivar esta poética.

3.2 Arquivamento

De acordo com Nauveau o ato de arquivar consiste em: “Colecionar e selecionar, organizar e preservar. Significa traduzir e transferir; avaliar, contextualizar e salvaguardar, e também tornar acessível, e assim por diante...” (NAUVEAU, 2014, p. 248).

Os arquivos são criados para que seja reunido o conhecimento do mundo de determinada área. O arquivamento é uma das estratégias de preservação utilizada por artistas e museus para salvaguardar a artemídia. O arquivamento pode tanto funcionar em espaços físicos como espaços virtuais, com o uso de bases de dados ou arquivos on-line de uso público.

Todo arquivo possui camadas, e de acordo com o raciocínio de Stocker (2014) é possível relacionar o *hardware* e *software* em que os arquivos se encontram abrigados como “catedrais da nossa era”, tomando conta de uma nova arquitetura. Arquitetura esta que não se encontra mais no espaço físico e sim no virtual. Ao refletir sobre a conservação da *net art*, Dekker (2014) questiona acerca do

Que é mais importante manter: o conceito (a intenção do artista), ou o objeto (a autenticidade)? O surgimento de obras de arte na rede, com trabalhos cada vez mais realizados ao vivo, efêmeros, processuais, e o aumento de obras que se tornam obsoletas geraram uma mudança na teoria da conservação nas últimas duas décadas, tornando a documentação – como um único traço físico de muitas obras – muito mais importante nas estratégias de conservação. (DEKKER, 2014, p. 66)

Quando pensamos em determinar formas de conservação para a artemídia, é necessário saber o que se deve manter na obra, se é seu conceito e/ou sua autenticidade. Interrompendo o ato de coletar, a documentação se transforma na ferramenta que o artista utiliza para apresentar o seu trabalho, buscando capturar sua intencionalidade original. Quando queremos conservar esta documentação, arquivamos. Relacionando a *net art* a esta forma de documentação e possível conservação, Dekker afirma que:

a *net art* é uma forma de arte variável, instável e dinâmica; como tal, seria preferível a utilização de um sistema de documentação de múltiplas sobreposições, em que diferentes níveis de informação pudessem ser acessados a qualquer momento com a possibilidade de estabelecer relações dinâmicas entre diversos dados. (DEKKER, 2014, p. 74)

Ainda segundo a autora, este sistema permitiria que o processo na qual a obra se encontra poderia ser acessada a qualquer instante. Desta maneira, poderíamos ter acesso as diferentes sobreposições na qual a obra se encontra.

Para tanto, é preciso que o museu considere a necessidade de conceber um sistema de documentação que se encontre em constante mutabilidade para que se documente e archive as obras de artemídia, sobretudo as de *net art*. O museu precisa integrar sua estratégia de conservação com os desejos do artista, de maneira que, em um diálogo frutífero ambos possam entrar em consenso sobre a melhor maneira de conservar seu trabalho artístico.

Em relação a algumas problemáticas que a estratégia do arquivamento possui, Pato (2014) afirma que esta complicação ocorre quando documentos precisam ser digitalizados ao mesmo tempo em que é construído um sistema para que possa arquivar as obras em rede. É preciso levar em conta que a internet é instável, afinal: “Demandas por constante atualização de software e hardware não só colocam em risco a sustentabilidade desses arquivos, mas também expõem a fragilidade dos mecanismos de transcrição dos documentos” (PATO, 2014, p.87).

A autora cita o arquivamento do acervo do Videobrasil⁶⁵ para exemplificar. Sua primeira fase é marcada pela urgência em preservar e salvaguardar obras que se encontravam em estado crítico. No caso do Videobrasil, havia escassez em recursos para que se mantivesse o acervo físico, no qual foi questionado e trabalhado o arquivamento dessas obras, migrando-as para o sistema virtual.

Questionando sobre a urgência em propor estratégias para lidar com a mutabilidade destas mídias, Pato indaga: “disponibilizar acervos on-line como lugar onde se produz conhecimento representa uma estratégia importante para a preservação de mídias instáveis?” (PATO, 2014, p. 92).

⁶⁵ O acervo Videobrasil foi criado para, segundo Farkas (*apud* PATO, 2014, p. 89) “ajudar a construir, com a preservação da memória do festival, o futuro do audiovisual brasileiro”.

No caso do acervo do Videobrasil, seu arquivamento aconteceu no período de três anos, onde o projeto resultou numa equipe extensa de profissionais para que o arquivo fosse armazenado corretamente, sem que houvesse perdas quando a mídia fosse migrada.

Ainda assim, para que possa existir um arquivo para obras de artemídia é demandando uma atualização constante de softwares e hardwares. Em 2012, foi realizada uma atualização no sistema de dados do acervo Videobrasil. Foi percebido o fato de que o acervo arquivado não correspondia ao sistema de pesquisa encontrada no site. Além disso, a forma como as obras eram expostas não eram enfáticas em sua interface. Com esta experiência, a autora trabalha a questão essencial de dispor um arquivo *on-line* que dialogue com o processo curatorial e narrativo que a instituição deseja passar.

Se, por um lado, essa nova forma de contar a história, a partir dos arquivos digitais, começa a ser investigada tanto pelos museus e profissionais da área, que estão pressionados pela condição de perenidade de suas coleções, como pelos artistas contemporâneos, que passam a articular o arquivo como ferramenta e processo artístico, por outro lado essa duas vertentes de problematização do arquivo precisam ainda colocar à prova suas práticas, sejam elas metodológicas, teóricas ou estéticas, e por isso devem ser exaustivamente descritas e analisadas. (PATO, 2014, p.95)

No mesmo debate acerca da existência de estratégias sustentáveis para arquivamento de mídias instáveis, Grau (2014) nos conta que muitos dos arquivos científicos originais têm desaparecido parcialmente da internet, de maneira que estamos enfrentando

uma situação irônica que se desprende não apenas da própria artemídia como também de sua documentação científica – tanto que as futuras gerações podem não ser capazes de sequer ter uma ideia da arte do nosso tempo. (GRAU, 2014, p. 112)

O autor ainda afirma que no momento, “não existem estratégias sustentáveis” (GRAU, 2014, p. 112). Grau reitera que é necessária uma documentação acadêmica de alta qualidade. As instituições que utilizam as estratégias de arquivamento precisam manter parcerias com instituições maiores e

que possam se responsabilizar por sua documentação. Como exemplo, o autor cita a *Library of Congress* ou uma instituição equivalente. Ainda sim, é necessário que uma instituição de pesquisa se consolide e reúna os melhores profissionais possíveis, assegurando estruturas que sejam sustentáveis em longo prazo. Na realidade descrita por Grau:

A artemídia, como a compreendemos, necessita de todas as pontes possíveis: conferências, novas ferramentas científicas como bancos de dados e depósito de textos, novas estratégias de documentação e análise visual de dados complexos e novos currículos para a próxima geração de professores e colecionadores. (GRAU, 2014, p. 115)

Sobre o arquivamento para mídias instáveis e que estão se atualizando a todo o momento, Orth (2014) afirma que as ambientações para que se encontrem informações acerca da artemídia contemplam museus, bibliotecas, documentações, bem como repositórios e também a internet. De acordo com a autora,

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 nele representados. (ORTH, 2014, p. 148)

Além disso, de acordo com a autora, a maneira como determinada obras são apresentadas influem na sua maneira em como serão documentadas. Quando estas obras se inserem nos contextos de documentação e arquivamento, por muitas vezes podem perder sua natureza interativa, se tornando então “obras estabilizadas”. De maneira, que quando são estabilizadas, podem perder sua a sua usabilidade original.

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. (ORTH, 2014, p. 150)

Para trabalhar com arquivos, Orth define que as informações acerca da obra precisam ser organizadas. Ela as conceitua em eixos de: representatividade

da obra de arte; implicações técnicas (como fichas); o eixo de interface e interoperabilidade; o eixo informacional (documentação em níveis conceituais); o eixo transitório (documentação alternativa); e o eixo de ambiência estrutural (o que define as tendências da obra; o que é de extrema complexidade ou não). Estes eixos trabalham com diversas metodologias de documentação e possível conversação das obras de artemídia.

A documentação é considerada com determinadas características, tais como: a materialidade do documento; intervenções que podem ocorrer no documento; pelas suas tipologias e funções. Características como estas auxiliam a definir as obra de artemídia dentro de um acervo, facilitando determinadas documentações. Fleischmann e Strauss consideram que a internet é uma ótima ferramenta para a possibilidade do arquivamento, afinal o:

Arquivamento é um procedimento que avalia, seleciona e, assim, constrói uma parte da história. Como os documentos são estruturados e organizados de uma maneira nova no arquivo digital por meio do processo algorítmico, o próprio arquivo pode tornar-se um objeto artístico. (FLEISHMANN; STRAUSS, 2014, p. 177).

Criadores do *Netzpannung.org*⁶⁶, cujo servidor possui como objetivo a construção de uma narrativa que possa entregar conhecimento e diversidade encontrada nos arquivos *on-line*, priorizando a interatividade que é possível criar entre as obras. É importante que o usuário saiba o que está pesquisando. Entretanto, muitas vezes com o pequeno ato de “explorar”, este mesmo usuário poderá se surpreender com o que os arquivos podem oferecer. Isto é, trata-se de um saber “instintivo”. O arquivo é vivo, e não um fichário. Quaranta diz que

Arquivos digitais podem ser facilmente copiados sem qualquer perda de qualidade; podem ser reproduzidos, linkados, marcados e repassados a partir de um blog por qualquer pessoa na internet. No entanto, eles também são extremamente efêmeros. (QUARANTA, 2014, p. 240)

⁶⁶ Plataforma digital para arquivamento, na qual são estruturados e organizados seus arquivos de maneira algorítmica e artística. Disponível em: <http://netzpannung.org/index_static.html> Acesso em: julho de 2018.

Quando pensamos em arquivos *on-line* que já não se encontram mais nesta interface, temos como exemplo o GAMA – *Gateway to Archive of Media Art*. O GAMA⁶⁷ foi um importante arquivo lançado em setembro de 2009, na qual sua missão seria a de facilitar o compartilhamento entre publicações, comunicações e disseminar os repositórios que viriam a participar de sua coleção. Pesquisando sobre esta instituição, não foi possível encontrar informações referentes à sua falta de acesso. Afinal, trataria-se de um importante arquivo especializado em obras de artemídia presentes no continente europeu.

Mudanças no sistema podem inutilizar estes arquivos, transformando-os em fantasmas na internet. A ausência de um mercado econômico também poderá levar o artista a remover seu trabalho artístico da internet.

Na era digital, arquivar e colecionar não são mais somente um ato ligado ao poder, a instituições e à autoridade: as pessoas podem se envolver no processo por meio da escolha do que salvar em seu disco rígido e do que compartilhar novamente pela internet; (QUARANTA, 2014, p. 242)

No arquivamento das obras de artemídia e, sobretudo, as de *net art*, a documentação tem se tornado mais eficaz que a preservação deste trabalho, conforme aponta Quaranta. Ainda assim, o autor continua em seu argumento ao dizer que: “arquivos institucionais não são capazes de preservar tudo. E uma boa documentação geralmente emerge mais tarde, quando a importância de um determinado trabalho já foi reconhecida” (QUARANTA, 2014, p. 243). Bancos de dados também são parcialmente aplicados no que se diz respeito ao arquivamento de obras de artemídia. De acordo com Paul:

Modelos de banco de dados são também bastante aplicados em documentação, arquivamento e preservação da arte: o banco de dados pode servir como uma estrutura para o arquivamento de metadados sobre arte e abordagens de preservação, ou como uma estrutura para o arquivamento da arte em si e de seu contexto. (PAUL. 2014, p. 305)

Segundo Paul, o arquivamento pode não ser uma novidade, porém as obras de *net art* produzem novos desafios para o arquivamento, pois são feitas por

⁶⁷ Deveria encontrar-se disponível no endereço <http://www.gama-gateway.eu/>

links inseridos e, que de certa forma, se encontram em atualização constante. Com a atualização e evolução das redes, “questões como arquivamento, documentação e preservação de *net art* tornam-se cada vez mais urgentes” (PAUL, 2014, p. 306).

Obras de artemídias – que se encontram em exposições ou não – continuam evoluindo com o passar do tempo, e conseqüentemente são também arquivadas. Em muitos casos, os links que se encontram inclusos naquela obra podem tornar-se obsoletos, fazendo com que a obra perca parte de seu conceito.

A autora ainda questiona acerca do arquivamento e preservação da *net art*:

se essa arte é intrinsecamente contextual – uma vez que frequentemente toma o contexto como seu conteúdo por meio do processo de “linkagem” –, as instituições precisam preservar e arquivar seu contexto em permanente mutação? Registrar e arquivar o contexto da arte (por exemplo, por meio de catálogos, artigos sobre arte histórica e coleções de materiais secundários) sempre foram tarefas realizadas por museus, historiadores de arte, instituições de pesquisa e afins. Mais do que qualquer outra forma de arte, a arte na rede leva a mudanças de contextos, uma vez que é potencialmente mutável e pode evoluir por meio de diferentes versões devido a contribuições pelo público e a mudanças no seu hábitat – a internet. (PAUL, 2014, p.307)

A sua mutação se dá devido às mudanças que o sistema *on-line* possui, por se tratar de um sistema que se molda de acordo com as tendências que o universo *mainstream* proporciona. O arquivamento de *net art* precisa ser “vivo”, isto é, de acordo com Paul, ele precisa se adaptar as demandas que a evolução das obras de *net art*. Sendo desta maneira, o “arquivo é entendido como um repositório contendo registros e documentos, que são principalmente estáticos, e não entidades mutáveis” (PAUL, 2014, p. 307).

Por mais que elas estejam interligadas ao seu tempo de criação, com as frequentes atualizações dos navegadores, sites de busca, e da interface do sistema, para manter-se viva estas obras precisam de frequentes atualizações. Paul sugere que para a documentação dos projetos de *net art* é necessário que o arquivo contenha cópias do projeto em diferentes estágios, também documentando os aspectos da ambientação que a obra possuiu durante o seu tempo de existência. De acordo com Paul, mesmo que o número de ferramentas para a criação de conteúdos *on-line* – sendo algumas destas obras de *net art* –

tenha sido criadas recentemente, são poucas as ferramentas específicas para a sua conservação. É necessário que se reinvente novos modelos e critérios para que a documentação ocorra de maneira abrangente e possa classificar todos os estágios de uma obra que se encontra no escopo virtual.

É importante também que os arquivos possam trabalhar de maneira contínua e *on-line* dentro de um acervo. Needam (2010) cita um caso em que ao enviar uma de suas obras para serem arquivadas, deparou-se com a informação de que a instituição trabalhava apenas com documentação em CD-ROM. Desta maneira todos os sites arquivados estariam sendo mantidos no CD como mídia. Conseqüentemente a net artista propõe a criar uma simulação de sua obra, enviando para a instituição e mantendo uma cópia para si mesma.

Mas na próxima vez que você utilizar aquele CD-ROM, apenas um ano depois, você descobre que os suportes de javascript que auxiliam as janelas pop-ups não funcionam novamente; eles se tornam desatualizados e agora estão incompatíveis com a maioria dos navegadores. (NEEDAM, 2010, p. 13, tradução nossa)

O conceito de auto-arquivamento trouxe uma discussão importante para a academia, sendo referido a autores que disponibilizam publicações em locais de acesso livre na internet, para que o público possa usufruir de maneira aberta. Utilizadas para referir-se a publicações acadêmicas, o termo passou a ganhar cunho no mundo da artemídia. Jones (2009) ilustra que situações onde o auto-arquivamento é visto de maneira frequente na cultura dos jogos. Compartilhando da mesma lógica da obsolescência juntamente das poéticas de artemídia, alguns jogos clássicos tem se perdido. Grupos de *gamers* dedicados tem utilizado a causa para trabalhar com *softwares* e emuladores que possam ser compatíveis com estes jogos. Afinal, os conceitos de

Auto-arquivamento e iniciativas de Faça Você Mesmo estão sendo realizadas por muitos institutos pequenos, bem como seus próprios artistas. Aproveitando os recursos disponíveis, tanto financeiros como informático, há uma rede de pessoas e locais que estão providenciando novas estruturas, abrangendo múltiplas perspectivas e espalhando a responsabilidade por preservar a memória cultural. (JONES, 2010, p. 48, tradução nossa)

A complexidade encontrada no arquivamento da *net art* se dá devido a sua particularidade. Sua poética não costuma ser conservada, e sim atualizada⁶⁸. Sua restauração é inexistente por conta da constante mutabilidade existente na internet, de maneira que se um link existe hoje, amanhã não poderá mais existir.

Afinal, segundo Neddham (2010), “na internet ninguém sabe quando você está morto...” (NEDDAM, 2010, p. 15, tradução nossa). Desta maneira, é necessário que se documente e archive todo o processo existente de um site de *net art*, para que seja compreendido todo o seu processo de criação e para uma documentação completa.

Sua poética necessita ser constantemente atualizada para que se encontre viva e de interação livre com seu usuário. Com as constantes mudanças da internet e os links quebrados, o artista – ou uma equipe especializada em *net art* – precisa sempre observar suas nuances. É necessário que o artista dialogue com o profissional capacitado para que haja consenso na atualização dos sites, com novos *softwares* ou até uma pequena mudança na interface do site para que a obra seja adaptada ao sistema mais recente que a internet possa comportar. Sua poética nunca é a mesma, e sua autenticidade pode vir a mudar com o tempo, mas a sua originalidade pode ser encontrada em sua documentação. Por isso é questionado e discutido a importância do arquivamento e armazenamento das obras de *net art*, para que um projeto possa possuir uma documentação referente, e para que seu arquivo esteja sempre em sua mutabilidade.

3.3 O Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo

Em 1965, o Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP) foi criado após receber o acervo do antigo Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM-SP), inaugurado em 1948. De acordo com Silva (2018) o antigo

⁶⁸ De acordo com Beiguelman (2017) a discussão da conservação de *net art* “exige ir além da discussão da obra em si. Implica pensar um conjunto de transformações em que se conjugam questões de impedimento de acesso às obras com mudanças do contexto a que as obras remetem (seus links ou plataformas associadas) e à própria infraestrutura da rede” (BEIGUELMAN, 2017, p.30). Ainda assim, de acordo com Beiguelman, quando pensamos sobre a restauração de *net art* “pois a restauração, no campo da *net art*, por todos os motivos já discutidos, é impossível. No máximo, podemos refletir sobre procedimentos de atualização. Serão eles que poderão garantir o registro da *net art* na história.” (*idem*, p. 31)

MAM-SP catalogava suas obras em fichas catalográficas em papel, e posteriormente as datilografava. Cada acervo ganhava sua ficha em papel, além de que estas obras eram registradas em livros de tomo pertencentes à instituição. O MAM-SP só passou a trabalhar com estas fichas catalográficas em 1959. Os livros de tomo, que correspondem aos autores e a relação de obras acervadas no museu, só foram iniciados após 1960. Ainda segundo Silva (2018), o antigo MAM-SP possuía catálogos de suas exposições, porém não foi feito nenhum catálogo geral de todas as obras da instituição. As fichas catalográficas não apresentavam informações completas, e o único inventário da instituição foi realizado em 1963, pois este acervo fora transferido ao Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP).

Com a extinção do antigo Museu de Arte Moderna de São Paulo em 1962, seu acervo foi doado para a Universidade de São Paulo, dando assim origem ao MAC-USP. Esta doação, conforme Silva (2018) foi dividida em três etapas. Na primeira etapa foram doadas as obras da coleção de Francisco Matarazzo Sobrinho, que compreendia em torno de 429 obras. A segunda etapa foi referente à doação de 19 obras do casal Francisco Matarazzo Sobrinho e Yolanda Penteado. E por fim, a doação das 1.243 obras que eram acervadas pelo antigo MAM-SP, no ano de 1963. Com seu primeiro diretor Walter Zanini, o recém-criado Museu de Arte Contemporânea teve sua instalação provisória no Pavilhão da Bienal, localizado no Parque Ibirapuera. Sua gestão esteve focada em atualizar o acervo da instituição, que, no ano de 1977 era composto de 5.274 obras. O primeiro inventário do acervo do MAC-USP foi realizado em 1973, na qual ocorreu a elaboração do primeiro catálogo geral do acervo, que naquele tempo, já somava aproximadamente 2.041 obras. Com o processo de informatização da USP, o MAC teve de ser reordenado institucionalmente, ocasionando no impacto das atividades documentárias do acervo. Sendo assim, passaram a serem elaborados processos documentários que fossem compostos de determinada normatização, também passando pelo uso de nomenclaturas para conceituarem as obras documentadas, bem como a criação de dossiês de artistas.

Em 1983, com a mudança de localidade do museu, passando a localizar-se

dentro da USP, ainda em espaço provisório, ocorreu à primeira revisão de catalogação. Devido a esta revisão foi possível elaborar o segundo catálogo da instituição, no ano de 1984. Até então, o acervo já contava com 4.280 obras catalogadas, a maioria sendo de origem nacional, e 580 obras denominadas de arte conceitual. Até este momento, as fichas catalográficas do MAM-SP eram reutilizadas pelo MAC-USP, da qual novas informações eram sempre sobrescritas em cima das informações antigas. O primeiro modelo catalográfico do MAC foi criado somente em 1985, após o pedido de atualização dos registros das obras, sendo transferidos da antiga ficha catalográfica do MAM-SP para um sistema informatizado.

A virtualização do catálogo do MAC-USP teve início em 1986. A estruturação do sistema virtual para a Sessão de Catalogação teve início em 1988 e foi iniciado pela utilização do banco de dados *dBASE 3*, sendo atualizado para *dBASE 3 Plus*, em 1989. A importância do banco de dados reflete na organização da catalogação do acervo, sendo criado para que atendesse melhor as demandas dos funcionários da instituição.

Inicialmente, a virtualização havia sido positiva. Porém, os funcionários não possuíam o treinamento adequado. Também, o banco de dados tornou-se obsoleto rapidamente. A primeira revisão catalográfica ocorreu em 1983.

Em 1992, após ganhar espaço próprio na Cidade Universitária, o MAC-USP pode ter implantado uma sala de catalogação. E, no início dos anos 2000, houve a migração do sistema *dBASE* para a *Microsoft Access*, tendo a segunda versão do banco de dados implantada em 2001. Magalhães (2014) faz uma observação ao afirmar que, a partir dos anos 2000, os museus brasileiros utilizam essa ferramenta para que seja constituída em seus bancos de dados de catalogação e gerenciamento do acervo. Em 2006, ocorreu a segunda revisão catalográfica do acervo, na qual o MAC-USP passa a utilizar como critério de seleção uma análise detalhada de uma obra escolhida ou do conjunto de coleções da qual esta obra foi adquirida. Anteriormente, com as obras acervadas no antigo MAM-SP eram classificadas de acordo com o suporte utilizado, ao invés de serem analisadas de maneira isolada. Além destas novas práticas, foi estabelecida como princípio de

organização do acervo a orientação para que ocorra uma revisão precisa dos trabalhos de registro de obras. De acordo com Magalhães (2014), em 2008, fora feito uma pesquisa na instituição para reavaliar os procedimentos realizados na catalogação de seu acervo, e se possível, procurando atualizar as maneiras como eram catalogadas suas obras.

Conforme dito por Magalhães (2014) e reiterado por Silva (2018), em 2010, foi sugerido pelos funcionários à proposta de migração dos registros para a versão mais recente do *Microsoft Access*. Porém esta proposta não foi aprovada, pois poderia comprometer os dados das obras já registradas. Ao analisarem as funcionalidades, bem como as manutenções utilizadas pelo banco de dados para que realizasse de maneira simples a organização do registro das obras. Houve o consenso de que o sistema *MuseumPlus* da *ZetCom* seria o mais adequado para atender as necessidades da instituição. Com a crise da Universidade de São Paulo em 2014, o processo da compra deste software foi suspenso.

Por se tratar de uma instituição que abriga obras de arte moderna e contemporânea o museu não busca só incorporar novos termos para denotar as tais práticas contemporâneas, como também para compreensão de suas nomenclaturas, questionando tais reflexões acerca de sua catalogação. Pela atualização constante dos termos e para a compreensão do que (e de como) se encontra documentado na instituição, o museu teve de elaborar novos critérios e metodologias para a documentação.

O banco de dados construído no *Microsoft Access* acaba apresentando outros agravantes, além do seu armazenamento atingir sua capacidade máxima. Em 2015, o sistema para gerenciamento de coleções passa por modificações. O sistema encontrava-se apenas adaptado para o registro de obras de arte moderna. As obras de arte contemporânea eram documentadas de maneira diferente, fazendo com que fossem criados novos recursos no sistema. Além disso, era necessário que se pensasse em novas formas de documentar estas obras, reformulando a sua catalogação. A solução encontrada foi a construção de um programa personalizado, utilizando o *software* livre *CollectiveAccess*.

Em relação as publicações do MAC-USP, o primeiro catálogo foi publicado

em 1973, resultado do primeiro inventário do acervo. O segundo catálogo foi publicado em 1988, incluindo nesta publicação obras adquirida pelo museu entre os anos de 1986 e 1987. A terceira publicação foi organizada em 1992, e foi beneficiada pela primeira revisão catalográfica do museu, que estava sendo utilizada desde 1985.

Houve uma determinada importância ao decretar a constituição da Seção de Catalogação do MAC-USP, sendo fundamental para que a primeira revisão catalográfica fosse feita.

Em relação aos catálogos digitais, Silva (2018) afirma que dois projetos de divulgação do acervo foram executados com a missão de poder tornar esta ferramenta mais viável ao público que desejasse acessá-lo pela internet. O primeiro projeto virtual foi criado entre os anos de 1997 e 1999, e era intitulado “Criação de bases de dados e banco de imagens no MAC USP: pesquisa histórico-crítica e difusão cultural do acervo do MAC USP on-line”. Em 2002, o segundo projeto foi criado, e desta vez denominava-se MAC Virtual.

No que diz respeito à documentação do MAC-USP, Silva (2018) afirma que um dos grandes motivos pelo o qual a instituição precisa manter consistente sua documentação é o fato de que se trata de um museu universitário, e conseqüentemente, se encontra vinculado as atividades acadêmicas. A historia da documentação do MAC-USP pode ser dividida em três momentos. O primeiro momento engloba a documentação feita pelo antigo MAM-SP, ocorrida entre os anos de 1948 a 1962. O segundo momento é caracterizado pela descontinuidade desta catalogação e ocorreu entre os anos de 1963 a 1982. E o último momento que foi iniciado em 1983 e vem sendo trabalhado até atualmente, já que a instituição se prontifica em revisar sua catalogação e a buscar pela informatização do acervo. Atualmente o acervo da instituição possui mais de 11 mil obras, sendo estas de arte moderna e arte contemporânea. Constatando-se assim que o processo de documentação da instituição é formado de maneira contínua, já que as obras adquiridas precisam ser documentadas. E a documentação daquelas que já se encontram no museu precisa ser atualizada eventualmente.

3.3.1 Net art no MAC-USP

Entre os anos de 2015 e 2016, foram doados cerca de cinco obras da artista Giselle Beiguelman ao MAC-USP, de maneira que a instituição pudesse incorporar em seu acervo obras de *net art*, avaliando assim sua manutenção e exposição.

Na conversa por telefone com Fernando Piola, do Setor de Documentação do MAC-USP, este afirma que a instituição possui três acervos, sendo este o acervo artístico, acervo documental e referências bibliográficas. Antes que uma obra⁶⁹ possa estar incluída no acervo da instituição, é iniciado um processo em contato com a USP, afinal “trata-se de um museu universitário”⁷⁰. A obra em processo possui documentação referente a uma determinada coleção – ou a obra é isolada – e o museu recebe o protocolo de doação, na qual este é encaminhado ao Diretor.

O documentalista continua ao explicar que as “informações acerca da complexidade da obra são anexadas a sua catalogação, juntamente do histórico de expografia e sua bibliografia, para que o museu possa avaliar com maior propriedade”⁷¹. Isto é, se existe alguma complexidade, esta deve ser informada no protocolo de doação. Assim que esta documentação chega ao museu, é encaminhada para o documentalista e o restaurador, de maneira que eles possam fazer considerações a respeito da obra. Após este processo, uma equipe de professores curadores procura avaliar as especificidades em que esta obra se encontra. Sendo assim, “este é o processo para entrar na instituição”⁷².

O documentalista continua a explicar que no caso da artista Giselle Beiguelman, o conselho deliberativo admitiu a inclusão de suas obras. Por se tratar de obras de *net art*, possuindo assim tamanha complexidade para sua preservação, foi realizada uma reunião com a artista. Ao conversar com

⁶⁹ Trazemos aqui o exemplo hipotético de como ocorre o processo de inclusão de uma obra no MAC-USP.

⁷⁰ Depoimento de Fernando Piola, do Setor de Documentação do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, à autora em 20/07/2017.

⁷¹ Depoimento de Fernando Piola, *op.cit.*

⁷² Depoimento de Fernando Piola, *op.cit.*

Beiguelman, foi gravada uma entrevista para a elaboração de sua documentação. A equipe de Serviço Audiovisual, Informática e Telefonia também esteve presente nesta reunião. A obra se encontra salva no servidor da instituição e foi documentado que o museu possui propriedade sobre estas obras. No caso da obra *Cinema Lascado*, a instituição mantém o seu arquivo salvo, bem como seus direitos autorais. Caso existam possíveis empréstimos, é controlada sua expositividade pela instituição.

Piola explica que “cada caso é um caso, e cada obra é uma obra, quem determina estes processos é o artista. Tudo isto é documentado, de maneira que o museu não tenha problemas na hora de expor e não precise ficar entrando em contato com o artista sempre”⁷³. É negociada com o artista toda sua documentação. O arquivo digital é mantido pelo museu, e todo seu armazenamento encontra-se documentado no servidor, de maneira que a equipe de T.I.⁷⁴ possa cuidar desta armazenagem. Quando questionado acerca da documentação das obras de *net art*, Fernando afirma que a Equipe de T.I possui informações referentes às quais linguagens das obras foram escritas, e se estas possuem protocolos de atualizações. Desta maneira, Fernando nos encaminhou a conversar com Marilda Giafarov, chefe do Serviço Audiovisual, Informática e Telefonia, que esteve presente na reunião com Giselle Beiguelman e pode nos informar melhor acerca dos processos de arquivamento que a instituição possui com as doações da artista.

Giafarov nos explicou um pouco mais sobre o servidor que o MAC-USP utiliza para a usabilidade destas obras. Beiguelman doou algumas obras em vídeo, e que a instituição mantém um repositório comum com um gerenciador de acervo. O servidor no qual se encontram as obras em html – neste caso as obras de *net art* – atualmente não se encontra disponibilizado ao público – seja este virtual ou físico – e se encontra armazenado no servidor da instituição. Quando questionada acerca da manutenção das obras, se quem as realiza é a artista ou a instituição se responsabiliza por sua atualização, Giafarov nos conta que a “artista

⁷³ Depoimento de Fernando Piola, *op.cit.*

⁷⁴ Piola menciona o departamento de Serviço de Serviço Audiovisual, Informática e Telefonia como a equipe de T.I.

possui a manutenção das obras, e o museu fornece um código de acesso para que a artista faça as determinadas atualizações”.⁷⁵

Giafarov, relatou ainda, que foi combinado com a artista que o museu apenas disponibilizaria o servidor, desta maneira ela poderia manter uma equipe própria para atualização de suas obras. Sendo assim, o museu apenas atuaria para manter o serviço ativo. Em tese, a instituição disponibiliza o acesso para esta equipe de atualização.

Em relação ao servidor criado para o arquivamento destas obras, Giafarov nos conta que este sistema foi criado pela instituição para que as obras fossem acervadas na época de sua doação, de maneira que sua atualização ocorre de maneira esporádica. Também, a equipe utiliza o servidor *Linux* e atualiza seu software web caso seja necessário. Em caso de problemas na atualização do servidor – ou em caso de perda deste servidor, de maneira que a equipe terá que recriar este servidor – a instituição entra em contato com a artista e faz a migração de suas obras para o servidor recriado.

Quanto aos protocolos de atualização, Giafarov informa que estas não são de responsabilidade da instituição, mas que a instituição não tem observado se acontece estas atualizações. Os sites se encontram em HTML 5 puro. Para sua conservação, a instituição precisa estar atenta sobre as atualizações do sistema, para que não interfiram na obra. No caso de obras audiovisuais, é atualizada para o suporte mais recente, porém seu formato original encontra-se guardado. Giafarov salienta que a "instituição procura fazer o backup de tudo que se encontra armazenado. Para que o *backup* aconteça, a equipe montou um script de backup e armazena em outro servidor distinto daquele que foi criado para manter as obras ativas”. Isto é, a equipe mantém um servidor diferenciado para manter guardadas todas as atualizações referentes às obras.

Como no caso das obras de Giselle Beiguelman, a artista encontra-se responsável pela sua atualização, então o museu não precisa verificar sempre se as obras se encontram atualizadas. Neste caso, o museu apenas verifica o

⁷⁵ Depoimento de Marilda Giafarov, do Setor de Serviço Audiovisual, Informática e Telefonia do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, à autora em 26/07/2017.

servidor e se existe algum problema que o artista não consegue solucionar - seja este da parte do servidor ou do código. Em relação às obras em vídeo, estas são mais tranquilas. De acordo com Giafarov, a instituição apenas “armazena, faz *backup* e manipula as mídias. Ao apresentar estas obras para o servidor criado, este armazena estas mídias em formato original e aponta para outras em formatos mais leves”⁷⁶. Neste caso o backup funciona como uma estratégia de arquivamento adotada pela instituição, pois conserva a condição de segurança destas obras. Em relação ao arquivamento das obras audiovisuais, a instituição as arquivava de maneira isolada, em apenas um diretório.

Quando questionada acerca deste *backup* viabilizado como uma estratégia de arquivamento, a analista afirma que no caso dos sites de *net art* são criados blocos referentes à documentação de uma obra determinada, na qual a analista diz que é referente a uma “árvore inteira compactada para aquela única obra”⁷⁷

Ainda em conversa, é comentado que a artista possui em seu ateliê virtual Desvirtual um servidor para hospedar seus projetos artísticos. Giafarov afirma que a equipe não possui dificuldades para manter o seu servidor na instituição, e que não é sabido qual é o servidor principal que a artista utiliza para disponibilizá-las. Neste caso, ao ser conversado com a artista, a única informação concebida em relação às obras foi à linguagem na qual estas obras foram escritas. No caso da doação de Giselle Beiguelman, o servidor criado para seu acervamento foi baseado na linguagem de HTML 5, JAVA e PHP. Caso fosse informado que a artista utiliza o sistema operacional Windows para a manutenção de suas obras, então seria criado um servidor no sistema operacional Windows. Como isto não aconteceu, a equipe por ter maior domínio com o sistema operacional Linux, foi criado o servidor neste sistema operacional. Desta maneira, pode ser conservada sua estrutura, bem como suas versões atualizadas.

As obras são guardadas em arquivos compactados com suas estruturas e são salvos pela ordem de data – neste caso, a equipe verifica as obras pela datação. Neste caso, quando pensamos sobre os protocolos de atualização, é

⁷⁶ Depoimento de Marilda Giafarov, *op.cit.*

⁷⁷ Depoimento de Marilda Giafarov, *op.cit.*

certo que este fica de responsabilidade do artista, de maneira que o museu proporciona determinada liberdade. Até a finalização desta pesquisa, as perguntas feitas à Giselle Beiguelman sobre como a artista utiliza o espaço museal para o arquivamento de suas obras não foram respondidas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa nos leva a refletir acerca do quão imerso se encontra a discussão sobre as estratégias de preservação de artemídia dentro das instituições museais e culturais. Embora esta seja uma discussão já consolidada no circuito internacional, no circuito brasileiro este debate se encontra em processo emergente.

Durante o processo de pesquisa, com revisão bibliográfica referente ao tema e questionando sobre os o entendimento dos processos de documentação e arquivamento de artemídia no circuito internacional, encontramos um dilema que Blome e Wijers (2010) expõem,

Gerfried Stocker, diretor artístico do Ars Electronica, resume este problema da seguinte forma: “Cada euro que nós gastamos em lidar com este material velho é um euro menos para nossas tarefas reais, que está produzindo novos projetos, exposições, festivais e coisas como essa” (BLOME; WIJERS, 2010, p.52, tradução nossa)

Questionando acerca desta problemática, podemos indagar: uma instituição museal não coleciona artemídia por não ser um mercado rentável? Ou talvez o discurso do possível gasto excessivo que o arquivamento só é discutido no circuito internacional? O que leva uma instituição museal a optar pelo não colecionamento de artemídia? E a *net art*?

Conhecer um pouco mais sobre do colecionamento privado de artemídia talvez seja crucial para as instituições museológicas. Mas quando pensamos em *net art*, a problemática se torna outra. Temos a precarização de instituições brasileiras que colecionam *net art*.

Como já citado nesta pesquisa, o MAC-USP foi a primeira instituição pública brasileira a possuir *net art* em seu acervo, nos atentando de que esta coleção veio de uma doação recente, e, portanto a instituição ainda está aprendendo com sua constante mutabilidade. Esta coleção, em particular, ainda, não foi disponibilizada para o público. O desafio de lidar com o acervamento de *net art* é recente para o museu. Sendo assim, enxergar os desafios que o MAC-

USP possui é questionar a frente sobre os futuros desafios que outras instituições museológicas e culturais brasileiras poderão enfrentar quando colecionarem *net art*.

Foi questionado acerca da relação que a artista possui com a instituição e como também são trabalhadas suas atualizações, estes questionamentos ficam em branco, pois apenas sabemos os desafios que a instituição possui, mas não conhecemos quais dilemas o artista enfrenta.

Compreendemos também que os projetos *net* artísticos possuem estratégias de preservação diferenciadas das demais artes inclusas na artemídia, seria esta problemática o que ocasiona na falta de acervos de *net art* em instituições brasileiras?

Ainda sim, podemos constatar que as instituições museológicas precisam se reinventar acerca dos processos de documentação. Muller reitera que “a mutabilidade da artemídia também pode ser uma oportunidade valiosa para desenvolver novas formas de documentação (MULLER, 2010, p. 61, tradução nossa). Afinal, quando se trata de documentar *net art*, não estamos só catalogando, mas também estamos arquivando. E quando estamos arquivando, estamos arquivando em arquivos mutáveis e de constante verificação.

Sendo assim, é necessário que a instituição museal tenha profissionais capacitados para acervar as obras de artemídia, sobretudo as de *net art*. É necessário também que a instituição possa trabalhar com estas problemáticas para entregar ao seu público uma interação fluida, e de grande qualidade, utilizando-se de instrumentos do passado para criar um futuro imerso ao visitante, expondo as possibilidades que os sistemas *on-line* e *off-line* possuem quando experienciados juntamente. Uma nova fronteira para museólogos e outros profissionais de museus.

REFERÊNCIAS

- BAMBOZZI, L. Esquecimento e Conveniência. In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 218-231.
- BEIGUELMAN, G. *Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea*. 2016. Tese (Livre Docência em Linguagem e Poéticas Visuais) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/livredocencia/16/tde-09112016-145703/pt-br.php>> Acesso em: maio de 2018.
- _____. Museus do inacabado para memórias efêmeras: notas sobre a conservação de obras de net art. *Revista Museologia & Interdisciplinaridade*, Brasília, v. 6, n. 12, pp. 22-32, 2017.
- _____. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- _____. *O livro depois do livro*. Belo Horizonte: Peirópolis, 2003.
- _____. Falso, Pirata e Apropriado. In: ROSAS, R. *Digitofagia*, São Paulo: Radical Livros, 2006, pp. 32-38.
- BLOME, G; WIJERS, G. Visibility, Distribution and Memory through networks and collaborations. In: DEKKER, A. *Archive 2020. Sustainable Archiving of Born Digital Content*. Amsterdam: Virtueel Plataform, 2010, pp. 50-59.
- BUSCHMANN, R. On The Debate about Media Art and Its Conservation. In: BUSCHMANN, R.; CAIANIELLO, T. *MEDIA ART INSTALLATIONS PRESERVATION AND PRESENTATION: Materializing the Ephemeral*. Berlim: Dietrich Reimer Verlag. pp. 199-205.
- COUCHOT, E. O embarque para Cíber: mitos e realidades da arte em rede. In: LEÃO, L. *O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005, pp. 513-529.
- DEKKER, A. Os desafios da conservação da net art: a aceitação da perda e da

subjetividade.). In: *BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 66-78.

DEPOCAS, A; IPPOLITO, J; JONES, C. (orgs) *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. New York; Montreal: Guggenheim Museum Publications; The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology 2003. Disponível em <<http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf>> acesso em: agosto de 2018)

DESVALLÉES, A. *Objet ou document? Simposium Object – Document?* ICOM/ICOFOM, Beijing, China, 1994, pp. 89-102.

FLEISCHMANN, M; STRAUSS, M. Encontrar em vez de procurar: o arquivo digital como máquina de localização.). In: *BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 175-191.

GRAU, O. Arquivo 2.0 – O impacto da artemídia e a necessidade das humanidades (digitais). In: *BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 97-118.

JONES, C. Do It Yourself: Distributing Responsibility for Media Arts Preservation and Documentation. In: DEKKER, A. *Archive 2020. Sustainable Archiving of Born Digital Content*. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010, pp. 40-49.

LEÃO, L. Poéticas do Ciberespaço. In: LEÃO, L. *O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005, pp. 533-550.
LIESER, W. *Arte Digital: novos caminhos na arte*. H.f.ullmann. Tandem Verlag GmbH, 2010.

LIMA, D. C. *Arte e mídia digitais: as relações de hibridação nas obras de artemídia de Giselle Beiguelman*. 2012. 102 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Belém, 2012.

MACHADO, A. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MAGALHÃES, A. G. Considerações para uma análise histórico-crítica da catalogação de acervos artísticos. In: *BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 34-44.

_____. Perguntas a Giselle Beiguelman. In: MAGALHÃES, A. G. (org), *Anais do IV Seminário Internacional Arquivos de Museus e Pesquisa: A formação interdisciplinar do documentalista e do conservador*. São Paulo: Grupo de Trabalho Arquivos de Museus e Pesquisas, 2017. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/conteudo/academico/publicacoes/anais/anais_IV_seminario.pdf> acesso em: maio de 2018.

MAROEVIC, I. The museum object as a document. *Symposium Object – Document?* ICOM/ICOFOM, Beijing, China, 1994, pp. 113-120.

MULLER, L. Oral History and the Media Art Audience. In: DEKKER, A. *Archive 2020. Sustainable Archiving of Born Digital Content*. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010, pp. 60-69.

NASCIMENTO, R. DOCUMENTAÇÃO MUSEOLÓGICA E COMUNICAÇÃO. *Cadernos de Sociomuseologia* [S.l.], v.3, n.3, 2009. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/305>> Acesso em: junho de 2018.

NAUVEAU, M. Experimentando arquivos, ou a internet como um über-arquivo colaborativo? In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 248-254.

NEDDAM, M. Zen and the Art of database maintenance. In: DEKKER, A. *Archive 2020. Sustainable Archiving of Born Digital Content*. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010, pp. 10-19.

NONATO, C. Giselle Beiguelman, uma pensadora da contemporaneidade. *Revista Comunicação & Educação*, São Paulo. v. 18, n. 2, p. 83-88, 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/68333>> acesso em: abril de 2018.

ORTH, G. P. Entre a contingência e a permanência: arquivo nas linguagens eletrônicas. In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 147-155.

PATO, A. Arquivos digitais: a experiência do Acervo Videobrasil. In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 86-96.

PAUL, C. Arquivamento de contexto: estratégias de preservação para arte na rede (estudo de caso) In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. *Futuros Possíveis:*

arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 302-312.

_____. From Archives to Collections – Digital Art In/Out of Institutions. In: GRAU, O; COONES, W; RUHSE, V; *Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era*. Berlim: De Gruyter, 2017, pp. 184-197.

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

PIMENTEL, L. O Inventário como tática. *Arte & ensaios*, Rio de Janeiro, n. 25, pp. 111-118, 2013.

QUARANTA, D. Salvo pela cópia: webcoleccionismo e preservação de obras de arte digital. In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 232-247.

SCHEINER, T. C. Object-Document. Object-Argument, object-instrument. *Simposium Object – Document?* ICOM/ICOFOM, Beijing, China, 1994, pp. 39-46.

SHULGIN, A; BOOKCHIN, N. Introdução à net.art (1994-1999). In: LEÃO, L. *O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005, pp. 507-512.

SILVA, C. A. A organização informacional do acervo do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo. *Revista Museologia & Interdisciplinaridade*. v. 7, n. 13, 2018. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/27038>> Acesso em: julho de 2018.

SILVA, L. C. L. *O livro depois do livro : a experiência literária hipertextual em Giselle Beiguelman*. 2007. 110 f. Dissertação (Mestrado em Linguística; Literatura Brasileira) - Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2007.

STRANSKÝ, Z. Object-document, or do we know what we are actually collecting? *Simposium Object – Document?* ICOM/ICOFOM, Beijing, China, 1994, pp. 47-52.