

PROBLEMÁTICAS DE ACERVO DAS NOVAS MÍDIAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Luise Boeno Malmaceda (FAAP)*

Resumo: Na arte contemporânea se observa, desde a década de 1960, experimentações com os meios de comunicação de massa e tecnologias eletrônicas e digitais. Tais apropriações aproximam a arte de outros domínios da sociedade, em especial o da indústria tecnológica, que opera por uma lógica oposta a do museu, fabricando produtos de materialidade dinâmica e temporal. O caráter processual, mutável e instável desse segmento da produção contemporânea requer das instituições que as abrigam novas abordagens em termos de coleção e preservação. Este artigo se propõe a apontar alguns dos debates e iniciativas institucionais em torno das atuais práticas de acervo dessas obras, com foco em seu principal desafio: a obsolescência.

Palavras-chave: novas mídias, arte contemporânea, acervo, preservação, obsolescência.

Abstract: In contemporary art, it is observed since the 1960's, experimentations with mass media communication and electronic and digital technologies. Such appropriations approach art to other domains of society, in special the technological industry, which operates by a logic opposed to that of the museum, fabricating products of dynamic and temporal materiality. The procedural, mutable and unstable character of this segment of contemporary production requires, from the institutions, new approaches in terms of collection and preservation. This article aims to highlight some of the debates and institutional initiatives concerning the current practices of collection of these works, focusing on its main challenge: obsolescence.

Keywords: new media, contemporary art, collection, preservation, obsolescence.

* Artista visual formada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Pós-graduanda em História da Arte pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP). Bolsista de pesquisa PIBIC entre 2012 e 2013. Durante o período integrou o grupo de pesquisa Artes do espaço em tempos de modernidade líquida: um estudo sobre a problemática das relações entre a obra de arte e os espaços de exposição, coordenado pela Prof^a. Dr^a. Ana Maria Albani de Carvalho. E-mail: lu.malmaceda@gmail.com

Introdução

A ampliação das possibilidades do fazer artístico, a liberdade de criação, a busca por novos suportes e o questionamento de sua própria natureza são algumas das características da arte que designamos contemporânea. Durante os anos 1960, uma profusão de tendências será responsável pelas experiências que ampliam e desestabilizam o conceito e as categorias tradicionais da arte. Uma delas é a arte conceitual, ou "arte das ideias", a partir da qual veremos o surgimento de novas formas de expressão artística como performance, *happening* e *land art* – caracterizadas por sua manifestação crítica frente ao objeto. É nesse mesmo contexto que artistas passam a experimentar com os meios de comunicação de massa e com tecnologias eletrônicas e digitais (como televisores, filme, vídeo, fax), buscando a ampliação do léxico de pesquisa e prática em artes visuais. Hoje, a produção mediada pela tecnologia – que conta com novos dispositivos como computadores, celulares, video games, redes telemáticas – instaura novos desafios ao museu, em especial quanto às práticas de aquisição e de preservação, pois confronta os padrões museológicos vigentes, estabelecidos para manifestações artísticas de séculos anteriores, de suportes mais tradicionais. Dessa forma, os códigos de ética dos conservadores, outrora inflexíveis, passam a ser questionados em suas crenças e práticas. A ideia de impermanência em oposição à estabilidade impõe revisões à lógica patrimonial do museu, pois a prática de colecionar está atrelada a trabalhos que emergem como ato temporário de apresentação, a exemplo das instalações, que existem na medida em que estão expostas, adaptando-se a diferentes espaços e modificando-se a cada nova montagem. A imaterialidade e a transitoriedade da produção que se apropria de meios tecnológicos revelam conflitos com as áreas de catalogação e preservação do museu moderno que opera com as premissas e metodologias do século XX, afirmando lugares, definições e categorias.

O estudo aqui apresentado tem como foco investigar os desafios museológicos na preservação de obras de arte que utilizam tecnologias eletrônicas e digitais em sua constituição. Tais questões fazem parte de uma pesquisa mais ampla, realizada durante o período de graduação enquanto bolsista de iniciação científica, que teve como resultado o projeto de conclusão de curso.¹

É importante sublinhar que a pesquisa não pretende discutir as possíveis definições dessas obras em conceitos fechados. As novas mídias fazem parte de uma história recente e, como parte da produção contemporânea, de difícil categorização. Não existem fronteiras precisas em terminologia, nem consenso entre pesquisadores e artistas. O termo "novas mídias" é aqui utilizado baseado nos recortes de Michael Rush (2006), e compreende os segmentos da videoarte, da videoinstalação, da arte digital e de outras

formas interativas. Além disso, a expressão pode ser facilmente associada à tradução literal do termo *new media*, frequentemente utilizado para indicar uma diversa gama de produções em constante desenvolvimento. Mantendo em vista que o estudo tem como principal enfoque as problemáticas de acervo de obras que envolvem meios eletrônicos e digitais, pode-se ir além, citando exemplos de manifestações artísticas que dependem de sistemas elétricos e mecânicos, sujeitas às mesmas situações de vulnerabilidade, como produções da arte cinética e da arte conceitual.

Considerações sobre a relação entre arte contemporânea e museu

Segundo o historiador Emerson Dionísio de Oliveira, “os museus surgiram como instrumentos preservacionistas de um determinado passado que não se deseja esquecer” (OLIVEIRA, 2010: 21). Seguindo essa diretriz, a museologia se desenvolveu criando processos para catalogação e conservação de objetos referenciais para a compreensão de momentos históricos da existência humana, ou como definido pela Unesco, para “testemunhos materiais do homem e de seu ambiente”.² Entre as funções do museu, para além de seu papel social enquanto instituição que comunica e expõe, está a responsabilidade pela salvaguarda de seus acervos, pela conservação perpétua de seus objetos. Sendo o objeto a linguagem do museu, uma das tarefas essenciais dos profissionais da área de acervo é a preservação da integridade física, o compromisso com a longevidade. Nesse contexto, pode-se considerar que “musealizar” uma obra é marcá-la como merecedora de um lugar no “futuro passado”, e que incorporá-la a uma coleção significa assegurar o seu lugar na história da arte antecipada.

Dessa forma, quando os artistas tencionam os limites da arte, ao posicionarem-se contra a doutrina do eterno, e ao questioná-la enquanto objeto fetichizado, fica evidente o problema de uma previsão histórica, tradicionalmente ligada aos códigos de conduta dos museólogos. Como colocado por Catherine Millet, precisamente a “arte que os conservadores de museu designam como ‘contemporânea’ é a arte que, pela natureza e processo, os obriga a modificar profundamente o seu papel e o seu modo de trabalho” (MILLET, 1997: 16-17). Ou seja, os desafios desses compromissos passam a residir prioritariamente em dois valores que guiam a conservação: “ética de preservação” e respeito à “natureza real” do objeto (WHARTON, 2007: 164). Isso se deve ao legado das manifestações artísticas que emergiram durante os anos 1960, inserindo uma diversidade de materialidades e utilizando-se até mesmo de suportes efêmeros para criação.

A ruptura com os suportes tradicionalmente ligados à arte, para a qual a museologia constituiu os seus princípios e métodos de trabalho, explicita a

relação conflitante estabelecida pela produção contemporânea. Fausto Henrique dos Santos, ao descrever a evolução dos métodos de trabalho desses profissionais, afirma que a museologia hoje obedece a critérios e determinações associados a uma "metodologia aplicada" específica para acervos museológicos, fazendo uso de processos e técnicas especializadas que não abrem espaço para improvisação (SANTOS, 2000: 14). Essa afirmação paradigmática demonstra que o museu e os padrões de preservação não se encontram em sintonia com o fluxo orgânico exigido pela produção contemporânea.

Esse mesmo contraste é evidenciado ainda em outros aspectos museológicos, como na catalogação de obras contemporâneas. Os departamentos responsáveis por essas atuações delimitam-se, em geral, por classificações rígidas, baseadas somente em aspectos formais e isolados, como fotografia, desenho, pintura, escultura, cada um deles com seus procedimentos de manutenção bem estabelecidos. Se de fato estamos inseridos no tempo de "mitologias individuais", termo cunhado pelo curador suíço Harald Szeemann para definir uma nova história da arte que está além das classificações modernistas, expondo sistemas e signos criados individualmente, passa a ser contraditório o tratamento padronizado proposto pelas instituições.

Assim, para pensar a preservação e catalogação da arte contemporânea, é preciso um trabalho minucioso de interpretação individual de cada obra. Considerando-se que uma obra pode ser composta de materiais extremamente variados, com objetos de natureza, função e utilização diversas, é essencial compreender os significados explícitos e implícitos das partes, a importância e a potencialidade que representam no conjunto. Esse processo exige novas demandas em termos de documentação, criando a necessidade de preservar junto ao trabalho uma quantidade significativa de materiais secundários, como projetos e imagens que auxiliarão na reconstrução dos trabalhos.

Instalação, performance, arte relacional e novas mídias são alguns dos campos cheios de contradições para museus e coleções, uma vez que, além dos desafios de preservação e catalogação, tais segmentos só existem na medida em que são apresentados, montados em algum espaço ou ligados a algo. A obra em si pode constituir-se de peças, projetos e instruções de montagem que necessitam ser arranjadas, encenadas e reinterpretadas continuamente para que sejam ativadas. Dessa forma, o papel do museu de arte contemporânea passa a ser não só o de colecionador de objetos físicos relevantes para um determinado contexto histórico, mas o de produtor de obras que necessitam de sua atuação. O museu torna-se o produtor de proposições artísticas, auxiliando na concretização de projetos que necessitam de estruturas que vão além da sua dimensão espacial. Assim, a

instituição passa de um polo de sacralização para o de experimentação (FREIRE: 1999, 17).

Em resposta à produção de caráter experimental da arte contemporânea, florescem, desde os anos 1970, novos modelos de instituições culturais empenhadas em conceber produções temporais, performáticas e ambientais. Em diferentes formatos e com diferentes focos, surgem instituições como a Dia Art Foundation, uma organização sem fins lucrativos, fundada para incentivar, financiar e apresentar projetos de artistas contemporâneos cuja natureza e escala necessitam de suportes que vão além do espaço expositivo convencional. Como exemplo das inovações proporcionadas pela Dia, em 1995, ampliando sua proposta de apresentar novos lugares para arte contemporânea, a organização iniciou um programa de comissionamento de obras para a *web*, tornando-se uma das primeiras instituições a incentivar o uso da internet como meio de criação artística.³ Com essa ação, a Dia passa a dar suporte, e como consequência, a legitimar um novo léxico do amplo segmento das novas mídias na arte.

A iniciativa da Dia coincide com o crescimento da aquisição e do incentivo à produção das novas mídias em grandes museus. Com o fortalecimento de políticas de aquisições de um segmento que vinha se desenvolvendo há pelo menos vinte anos, vieram à luz muitas discussões sobre a preservação de obras que se constituem de equipamentos cuja materialidade pode ser considerada efêmera. Nesse contexto, tornaram-se urgentes o debate e a instituição de iniciativas que tratassem da preservação dessas obras, como veremos mais adiante.

Ainda que a arte das novas mídias esteja inserida na mesma problemática de outras produções contemporâneas de lugares simbólicos indefinidos, ela instaura desafios particulares no que diz respeito a sua preservação. Um dos aspectos interessantes de sua prática é a capacidade de refletir a atual condição tecnológica: por um lado temos o entusiasmo da criação artística aliada aos dispositivos e às inovações tecnológicas, apropriados e reinventados pela produção contemporânea, por outro, temos a lógica sobre a qual esses equipamentos operam, uma vez que são desenvolvidos ao lado da indústria da informação, dos meios de comunicação de massa, do cinema, e outros.

Os suportes tecnológicos, de caráter transitório, respondem à demanda de um mercado que incita a constante necessidade de bens de consumo, cada vez mais descartáveis. Na medida em que tais suportes são adaptados às intenções artísticas, seus significados reconfiguram-se, passando a integrar o estatuto de "obra de arte" e, portanto, a adentrar ao domínio do etéreo. O contexto museológico, já mostrou-nos Duchamp, é responsável por atribuir o status de "obra de arte". Logo, a forma como encaramos esses objetos muda radicalmente quando em domínio da arte. Se em casa compramos um

televisor e o descartamos assim que seu modelo torna-se ultrapassado, o mesmo certamente não poderá ocorrer com um bem patrimonial. Sendo os padrões museológicos para coleção e preservação criados para que objetos permaneçam o tempo mais longo possível, como visto anteriormente, acomodar essas novas produções levantam questões conceituais, práticas e filosóficas.

O surgimento da arte das novas mídias está em consonância com os movimentos baseados no processo, na experiência e na consequente desmaterialização do objeto, de modo que tais características se mostram presentes nessa produção. O que precisa ser colocado em perspectiva é que, ao mesmo tempo em que essas novas produções possuem sua natureza no processo e sejam em parte imateriais (em termos de imagem, a exemplo do vídeo), elas também dependem de equipamentos físicos e componentes materiais que as tornem acessíveis. Equipamentos estes que rapidamente tornam-se obsoletos devido ao sistema de mercado, que define continuamente novos padrões e modelos de consumo.

Mesmo que as informações digitais possam ser interpretadas adaptando sua plataforma, como um vídeo em VHS pode “migrar” para um DVD-ROM, os desafios residem no fato de que novos computadores, monitores e reprodutores de vídeo são frequentemente lançados com melhores resoluções e mais desenvolvidos, modificando profundamente a experiência desses trabalhos. Além disso, existem instalações em que esses equipamentos fazem parte da dimensão escultural da obra, como no caso das videoesculturas do artista coreano Nam June Paik (1932 – 2006), onde a perda de um equipamento não somente alteraria a experiência, mas a composição estética da obra criada pelo artista.⁴ Nesse sentido, como preservar produções que carregam em sua materialidade o prenúncio da própria perda?

Desafio específico das novas mídias: a obsolescência

A obsolescência pode ser descrita como o estado de um serviço, objeto ou prática quando não mais necessário ou utilizado, mesmo que esteja em pleno funcionamento. De forma geral, esse processo ocorre quando um produto supera o antigo e passa a assumir o seu lugar, impulsionado pelas mudanças tecnológicas e pelos novos componentes e serviços apresentados pelo mercado. Como resultado, temos uma drástica alteração nos métodos de produção de equipamentos e de sua disponibilidade comercial. Ainda que a obsolescência de tecnologias eletrônicas seja a mais comum, ela pode atingir outros materiais e indústrias, podendo estender-se até às habilidades humanas, ou seja, especialidades que podem se tornar obsoletas junto ao fim da fabricação de determinados produtos.

Existem tipologias de obsolescência diversas, sendo a mais antiga delas a *obsolescência tecnológica* ou *funcional*, que pode ser descrita como obsolescência por inovação tecnológica, que ocorre quando um produto mais recente, com diferentes funcionalidades, adota o lugar do antigo. Como exemplos temos a evolução do disquete para o CD-ROM, da fita VHS para o DVD-ROM. Essa obsolescência também abre caminho para que outros objetos relacionados à ele percam o sentido de sua existência, como equipamentos de reprodução e itens para fabricação do produto. A consequência dessa sobreposição é o encarecimento e a raridade dos componentes dos objetos antigos, que acabam por tornar mais econômica a aquisição de um novo.

Além da funcional, existe outra obsolescência, que começa a ser explorada na década de 1920 pela indústria automobilística, chamada de *psicológica*, *progressiva* ou *dinâmica* (SLADE, 2007: 4, 5). É o tipo de obsolescência que se refere ao mecanismo de câmbio de estilo que torna um aparelho não mais desejado. A estratégia está na aparência inovadora do produto, que contém pequenas modificações funcionais, dando aos anteriores o aspecto de ultrapassados, e induzindo os consumidores à compra. Ao modificarem os padrões e as tendências, os fabricantes estimulam a frequente aquisição de novos produtos, mantendo assim o consumo cíclico.

O mais recente estágio da história da produção da obsolescência surge com o reconhecimento da habilidade de manipulação da vida útil de produtos. É fato que, depois de um tempo prolongado de uso, objetos tendem a decair e desgastar, e isso se tornou um aspecto normal. Além disso, são antigas as táticas de mercado para reduzir os custos de fabricação e aumentar os lucros da produção através da utilização de materiais de baixa qualidade. O que é novo é a descoberta dos fabricantes de que uma produção mais frágil não somente diminui os custos como estimula demanda. Planejar quando um produto será descartado e, portanto, substituído antes do que seria o fim de seu "funcionamento natural", é o que chamamos de *obsolescência planejada* ou *programada*. Utiliza-se o termo para descrever as técnicas que limitam artificialmente a durabilidade dos materiais, com fim de acelerar a necessidade de substituição.

Para conseguir encurtar a vida dos produtos e vender mais bens, os fabricantes na década de 1930 começaram a basear sua escolha de materiais em testes científicos desenvolvidos por departamentos de pesquisa recém-formados. Esses testes determinavam quando cada um dos componentes específicos do produto iria falhar. (SLADE, 2007: 5)⁵

A obsolescência intrínseca dos produtos mantém o consumo obrigatório, e objetos que poderiam ser atualizados são descartados e substituídos por novos, criando uma situação social onde a necessidade está diretamente ligada à baixa confiabilidade. À vista disso, quando falamos em arte das

novas mídias, nos referimos a uma produção que opera em seu estado físico sob tais premissas mercadológicas. Um exemplo bastante claro dessa vulnerabilidade, que demonstra como a evolução tecnológica do mercado pode afetar a produção artística, pode ser visto nas imagens (em anexo) da instalação em vídeo do *Ciclo Cremaster* (1994 – 2002), criado pelo artista americano Matthew Barney. A imagem aqui apresentada foi fotografada durante visita a exposição *From Death to Death and Other Small Tales: Masterpieces from the Scottish National Gallery of Modern Art and the D.Daskalopoulos*, em cartaz entre dezembro de 2012 e setembro de 2013 na National Gallery of Modern Art, na cidade de Edimburgo, Escócia.

O *Ciclo Cremaster* é um conjunto de cinco filmes realizados no período de oito anos, sendo sua ordenação numérica não linear, composta da seguinte forma: *Cremaster 4* (1994), *Cremaster 1* (1995), *Cremaster 5* (1997), *Cremaster 2* (1999), *Cremaster 3* (2002). Todos os vídeos do ciclo têm duração de uma hora, exceto o mais recente, de 2002, que tem a duração de três horas. É possível que este fator deva-se às características da mídia empregada nos primeiros quatro filmes, lançados originalmente em *laserdisc*, primeiro disco óptico de armazenamento de áudio e vídeo disponível ao público. Em formato de disco de vinil com 30 centímetros de diâmetro, o *laserdisc* é considerado o antecessor do DVD-ROM, tendo convivido por mais de duas décadas ao lado do VHS. Entretanto, por seu tamanho avantajado e pela necessidade de reprodutores robustos que traziam ruídos à sua reprodução, nunca se inseriu efetivamente no mercado (embora sua qualidade de imagem fosse superior a do VHS).

Dessa forma, pode-se inferir que a própria limitação do meio foi uma influência na duração dos quatro primeiros ciclos, de uma hora cada, visto que, da mesma forma que um disco de vinil, o *laserdisc* precisava ser virado caso a duração do filme fosse superior a sessenta minutos. Isso geraria uma situação onde se tornaria necessária a atuação constante do museu para que o filme fosse apresentado. Essa especulação é justificável pelo fato de que o último vídeo do ciclo, de 2002, já em formato DVD-ROM, ter o tempo de duração três vezes maior do que os anteriores.

Ainda que seja interessante a ideia de que a tecnologia possa ter limitado ou conduzido o tempo da obra, o que a torna relevante enquanto exemplo é o fato de que, em 2009, a última empresa que fabricava leitores para *laserdisc* fechou suas portas, tornando a partir desse momento a tecnologia oficialmente obsoleta. Como provável consequência da indisponibilidade da tecnologia, temos em uma exposição a problemática da fotografia anexada. Pode-se observar na Imagem 1 os filmes sendo apresentados, em formato DVD-ROM, nos monitores *flatscreen* dispostos de forma circular acima de caixas de acrílico. Dentro das quais, disponível em detalhe na Imagem 2, era possível contemplar os antigos formatos dos filmes junto aos seus

respectivos estojos, ou seja, a obra "original" adquirida pela coleção. A radicalidade dessa visão, onde a aquisição aparece exposta como corpo "mumificado", como um artefato arqueológico destituído de seu tempo, é um claro exemplo da necessidade de reflexão sobre as mudanças dos paradigmas museológicos de instituições que se dedicam a colecionar a arte das novas mídias.

A questão colocada no caso da obra de Matthew Barney não é se a obra deixará de existir, mas como a perda de um suporte em particular pode afetar o estatuto de uma "obra de arte". A ideia de que uma obra não permanecerá estática com o passar o tempo, de que sua experiência de fruição poderá mudar consideravelmente, é algo novo para a história da arte e da museologia. Não que uma obra de materialidade mais tradicional como uma pintura ou uma escultura não possa se danificar, amarelar, mofar, com a ação do tempo: essa produção também se transforma. No entanto, no caso das novas mídias a diferença se encontra no conceito de que para preservar é *preciso* mudar, deste modo a tarefa dos museólogos deixa de estar centrada na estabilização da deterioração de um objeto, uma vez que, em novas mídias, estabilizar uma obra é privá-la de sua funcionalidade.

O conservador está, portanto, encarregado da difícil tarefa de definir as melhores condições para preservação em um ambiente tecnológico dinâmico e mutável. Essa realidade faz com que departamentos de preservação e conservação operem sob a iminência da perda, uma vez que grande parte dos mecanismos que compõem essa produção está em constante estado de transformação. Como consequência da vulnerabilidade física desses trabalhos, é exigido das instituições tanta atenção em relação ao arquivamento, geração e produção de informação, quanto com a salvaguarda e classificação dos objetos e materiais que integram essas obras. Enquanto os meios tradicionais de conservação e restauro são direcionados para a integridade física do objeto, como visto anteriormente, a preservação dessa produção demanda atenção ao conceito, intenção do trabalho e documentação. Se a conservação tiver como objetivo manter a experiência e o sentido dos trabalhos próximos do "original", em novas mídias será necessário mudar para que permaneçam os mesmos.

Debates e ações institucionais

Existem, desde a década de 1990, na Europa e nos Estados Unidos, diversas iniciativas, discussões, seminários e estudos sobre a preservação da arte contemporânea. Como os desafios que envolvem a sua preservação são tão diversos e abrangem tantas disciplinas, é impossível legar a tarefa de estabelecer um novo modo de trabalho a uma só instituição, e dessa forma esses esforços precisam ser discutidos em colaboração. Duas

publicações derivadas de simpósios internacionais são essenciais hoje para o estudo e a compreensão do papel do conservador e das novas abordagens que estão sendo desenvolvidas para a produção contemporânea.

Em 1997, o simpósio *Modern Art: Who Cares?*, dedicou-se a debater especificamente os problemas de conservação e restauração de arte moderna e contemporânea. O evento, organizado pelo Institute for Cultural Heritage, de Amsterdam, teve a intenção de identificar problemas e investigar possíveis soluções para a construção de novas metodologias que garantam a permanência da arte do século XX. Uma das heranças desse simpósio foi a fundação do International Network for the Conservation of Contemporary Art (INCCA), rede voltada para pesquisadores, da qual participam profissionais da área de conservação, curadoria, ciência, história da arte e outros. No site da instituição, todos os membros registrados têm acesso a informações institucionais não publicadas, incluindo entrevista com artistas, instruções de montagens de instalações, dados sobre as condições de trabalho. Desde 1999, essa rede já cresceu de 23 para 800 membros de 500 diferentes organizações em 55 países.⁶

Um ano mais tarde, em 1998, o Getty Conservation Institute de Los Angeles organiza o congresso *Mortality Immortality? The Legacy of 20th-century Art*. O livro, produzido a partir do evento, compila uma série de ensaios sob diferentes pontos de vista, de artistas, diretores de museus, conservadores, colecionadores, historiadores, filósofos e até mesmo de um advogado, que oferecem suas experiências e perspectivas sobre assuntos como originalidade em arte contemporânea, intenção do artista, o efeito do mercado de arte, o envolvimento de mídias tecnológicas na produção contemporânea, entre outros. A publicação questiona a importância da permanência da arte contemporânea, qual o seu significado, seu papel, e principalmente, qual será o seu legado.

No Brasil, com um certo atraso, esse assunto passa a ser discutido através de iniciativas vinculadas às universidades. Em uma posição de destaque, no ano de 2012, organizado pelas professoras e pesquisadoras Ana Gonçalves Magalhães e Giselle Beiguelman, o simpósio *Futuros Possíveis* reuniu especialistas de diversas nacionalidades para discutir temáticas emergentes no campo da preservação de arte digital e da digitalização de acervos e arquivos.⁷

O que todos os simpósios nos colocam é que estamos passando por um período de revisão de paradigmas museológicos, face aos novos materiais, tecnologias e conceitos que motivam os artistas de hoje. Nesse mesmo caminho, um dos estudos mais relevantes já concebidos para preservação da arte das novas mídias é a *Variable Media Network*⁸, fundada pela Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology e coordenada pelo Solomon R. Guggenheim Museum, de Nova York. O projeto, pensado por

Jon Ippolito, Diretor Associado de Arte e Mídia do Guggenheim, tem início em 2003, através dos esforços para desenvolvimento e promoção de uma nova estratégia de preservação para trabalhos performáticos e baseados no tempo que pertencem a coleções permanentes. A motivação para pensar alternativas de preservação surgiu quando o Guggenheim precisou restaurar uma obra do artista minimalista Dan Flavin (1933 – 1996). Para preservá-la em seu original, o museu precisou estocar lâmpadas de neon nas cores azul e vermelho, que estavam prestes a sair do mercado. Segundo Ippolito, para o museu esse era o sinal dos limites da preservação partindo do princípio de restaurar e substituir partes deterioradas.

A Variable Media é reconhecida por sua proposta museológica inteiramente nova, focada em definir níveis aceitáveis de mudança para que o significado das obras sobreviva no futuro. A ideia da Variable Media [mídia variável], assim como seu nome sugere, convida a imaginar como o trabalho pode ser traduzido no futuro. Para compreender as intenções dos artistas, que servirão de referência para os conservadores, o Guggenheim conduz entrevistas e formula um questionário onde é definido o que poderá mudar e o que deve permanecer em um trabalho. As respostas desses questionários estão sendo divulgadas e compartilhadas em um banco de dados multifuncional. Atualmente, a Variable Media Network compreende um grupo de instituições internacionais que incluem, entre outros, a Universidade do Maine e o Rhizome.org.

Jon Ippolito relata que quando começaram a conceber o questionário, a equipe tentou trabalhar com as categorias históricas familiares à museologia, como fotografia, filme e vídeo. Mas logo perceberam que categorias específicas são transitórias como os meios empregados nessas obras. No momento em que um novo meio surgir, o que acontece com frequência, será preciso transferir a obra para uma nova categoria. Por exemplo, o que hoje está catalogado como "filme" pode amanhã estar na categoria "DVD-ROM". Era preciso, segundo o diretor, encontrar soluções que não só antecipassem possíveis mudanças, mas que pudessem incluir trabalhos híbridos que não são classificados com tanta facilidade (IPPOLITO, 2008: 117).

Como solução para tal impasse, a equipe do projeto decidiu explorar a catalogação e preservação das obras de forma independente de sua mídia, introduzindo o que chamam de *behaviors*, que pode ser traduzido como "comportamentos". Esses comportamentos são nomeados como "instalados", "reprodutíveis", "duplicáveis", "interativos", "em rede" ou "conectados", "performáticos" (PAUL, 2009: 362). Por exemplo, alguns trabalhos são performáticos, ou seja, necessitam ser recriados ou reencenados sob determinadas instruções em diferentes contextos. No lugar das categorias tradicionais, a utilização de comportamentos acomoda

diversos tipos de produções que podemos considerar variáveis, como arte conceitual, instalação, filme, performance, arte computacional etc. Para as novas mídias, os comportamentos mais comuns são “interativos”, “conectados” e “codificados”, entretanto, podem ser consideradas “interativas” instalações que permitem que o público participe ativamente da obra, manipulando-a ou levando para casa componentes físicos do trabalho, como no caso da obra composta por balas do artista Félix-Gonzalez-Torres (1957 – 1996), em que o visitante pode escolher se leva ou não o doce consigo.

A ideia de descrever uma obra não somente por sua lista de componentes e materiais, mas pelo seu comportamento, é crucial para a metodologia da Variable Media. Como os comportamentos não são permanentes ou fixos, essa forma de descrição dos trabalhos é flexível. Se as obras não são estáveis, a prioridade precisa estar em sua funcionalidade e não em sua materialidade: acredita-se que o significado de uma obra não se encontra somente em seus componentes físicos, mas na forma em como esses componentes interagem e produzem significado.

Frente ao desafio da obsolescência, e da impossibilidade de permanência da restauração apenas como substituição de partes, visto que esses materiais em algum momento não estarão mais disponíveis, a maneira mais promissora que o museu encontrou para lidar com a obsolescência foi através da emulação. A emulação é a técnica que imita os dispositivos do trabalho para que tenham a sensação e a aparência do original. Emular um software, por exemplo, é fazê-lo rodar em uma nova plataforma, não prevista para ele, da mesma maneira em que operaria na original. O Guggenheim, entre março e maio de 2004 apresentou a exposição *Seeing Double: Emulation in Theory and Practice*, como continuidade das pesquisas sobre “mídias variáveis”.⁹ Na mostra era possível contemplar uma série de instalações originais ao lado de suas versões emuladas, de forma a antecipar a aparência futura dessas obras. A exposição incluiu artistas como Cory Arcangel, Nam June Paik, Mary Flanagan, Robert Morris e Jodi. A concepção da exposição levou mais de um ano, onde conservadores trabalharam ao lado dos artistas e de outros técnicos e programadores para discutir e identificar todos os componentes e sua relação funcional dentro de cada aspecto da obra. Levando em conta as intenções dos artistas, assim como o conhecimento que tinham no campo da conservação mais tradicional, a equipe curatorial propôs a emulação ao público– trazendo à luz um processo interno do museu.

O que a estratégia do Guggenheim evidencia com a Variable Media, é a natureza variável e transitória das novas mídias e de outras formas da arte contemporânea. Características estas que demandam uma revisão das atuais políticas de conservação. A formação de redes para troca de

informação e diálogo é uma ação que pode facilitar a estruturação de novos modelos, ou ao menos ajudar a estabelecer as melhores soluções para preservação, pensadas de forma conjunta. Esse tipo de plataforma para trocas também pode funcionar como memória das mudanças pelas quais as obras passam com os anos, além de ser um espaço para divulgação de depoimentos de artistas e outros documentos relevantes no momento de tomada de decisões. Como observa o conservador James Coddington, na produção contemporânea os “conservadores operam no domínio do real antes do ideal” (CODDINGTON, 1999: 24), ou seja, o que não há, e provavelmente não haverá, é uma solução precisa e definitiva quando tratamos de arte das novas mídias. No entanto, o legado dessa produção tão ampla e diversa depende hoje de trabalhos colaborativos, contínua investigação e debates que busquem aproximar os diversos agentes do campo artístico, empenhados na construção de “futuros possíveis” para a arte da contemporaneidade.

Considerações finais

As problemáticas de preservação das novas mídias na arte estão inseridas no contexto dos desafios da arte contemporânea de forma geral, todavia, possuem especificidades que dizem respeito ao efêmero tecnológico. Considerando a velocidade com a qual a indústria tecnológica opera, fórmulas para vencer o tempo e garantir o prolongamento da vida de trabalhos artísticos tornam-se temporárias. Para que sobreviva, a arte das novas mídias necessita ser compreendida não somente por sua parte material, mas pelas informações a elas associadas, no caso, o corpo conceitual da obra. Proteger esse patrimônio significa a tomada de ações decisivas e uma política que vai contra o código de trabalho dos museólogos, pois restaurações podem comprometer a aparência da obra. Estratégias institucionais, como a liderada pelo Guggenheim, provam que o efêmero tecnológico não necessariamente limita a vida do objeto ao tempo de vida de seus componentes. É possível, por meio de técnicas como emulação e migração tecnológica, garantir a sobrevivência dessas obras. O que parece digno de um debate mais aprofundado é a questão de onde se encontra, e se é pertinente o conceito de “originalidade” em novas mídias, e a que ela diz respeito quando falamos da introdução de objetos manufaturados em proposições artísticas. A preservação é possível, mas para isso é preciso que os objetos mudem, o que significa o rompimento com os paradigmas da conservação e de uma concepção histórica de unicidade em arte. A sobrevivência do objeto físico, em novas mídias, não garante a sobrevivência do objeto enquanto “obra de arte”.

Notas

¹ O trabalho de conclusão de curso, *Passado Contemporâneo Presente: Problemáticas de acervo na era da obsolescência*, está disponível para consulta no repositório digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e pode ser acessado pelo seu título ou pelo nome da autora no site: <http://www.lume.ufrgs.br>. Esse tema também foi pesquisado enquanto bolsista de iniciação científica, vinculado ao projeto e grupo de estudos Artes do espaço em tempos de modernidade líquida: um estudo sobre a problemática das relações entre a obra de arte e os espaços de exposição, coordenado pela Prof^a. Dr^a. Ana Maria Albani de Carvalho. A pesquisa, intitulada *Arte Contemporânea e Novas Tecnologias: instituições, coleções, conservação e exposição*, foi apresentada no XXV Salão de Iniciação Científica da UFRGS (2013), onde obteve o prêmio de destaque na área de Historiografia e Crítica de Arte, e encontra-se disponível para consulta no repositório digital da Universidade.

² Artigo 3º dos Estatutos do Icom.

³ Todas as informações institucionais estão disponíveis no site: <http://www.diaart.org/> (último acesso em 01 de setembro de 2014).

⁴ Um estudo de caso interessante sobre a preservação da obra do Nam June Paik foi disponibilizado no site do Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA) em 2013 pelo conservador Glenn Wharton, e está disponível através do endereço: http://www.moma.org/explore/inside_out/2013/04/15/conserving-a-nam-june-paik-altered-piano (último acesso em 01 de setembro de 2014).

⁵ “To achieve shorter product lives and sell more goods, manufacturers in the 1930’s began to base their choice of materials on scientific tests by newly formed research and development departments. These tests determined when each of the product’s specific components would fail” (SLADE, 2007: 5).

⁶ Disponível em: <http://www.incca.org/> (último acesso em 01 de setembro de 2014).

⁷ No site do Simpósio Futuros Possíveis estão disponíveis as apresentações dos palestrantes: <http://simposiofuturospossiveis.wordpress.com/> (último acesso em 01 de setembro de 2014).

⁸ A publicação do projeto, assim como o seu modelo de questionário e estudos de caso estão disponíveis no site: <http://www.variablemedia.net/> (último acesso em 01 de setembro de 2014).

⁹ A exposição possui uma página para divulgar as pesquisas realizadas para a sua construção, como entrevistas, imagens e outros relatos: <http://www.variablemedia.net/e/seeingdouble/> (último acesso em 01 de setembro de 2014).

Referências

ALTSHULER, B. (Ed.). *Collecting the New: Museums and Contemporary Art*. Princeton: Princeton University Press, 2007.

CODDINGTON, J. The Case Against Amnesia. In: CORZO, M. A. (Ed.). *Mortality Immortality? The Legacy of 20th-Century Art*. Los Angeles: Getty Conservation Institute, 1999. pp. 19-24.

CORZO, M. A. (Ed.). *Mortality Immortality? The Legacy of 20th-Century Art*. Los Angeles: Getty Conservation Institute, 1999.

- DOMINGUES, D. (Org.). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Unesp, 2007.
- FREIRE, C. *Poéticas do processo: arte conceitual no museu*. São Paulo: Editora Iluminuras, 1999.
- HEDIGER, V.; MAÎTRE, B.; NOORDEGRAAF, J.; SABA, C. (Ed.). *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.
- HUMMELEN, I.; SILLÉ, D. (Eds.). *Modern Art - Who Cares? An Interdisciplinary Research Project and an International Symposium on the Conservation of Modern and Contemporary Art*. UK: Antique Collectors Club Limited, 2005.
- IPPOLITO, J. Death by Wall Label. In: PAUL, C. (Ed.). *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. Los Angeles: University of California Press, 2008.
- MILLET, C. *A Arte Contemporânea*. Portugal: Instituto Piaget, 1997.
- OLIVEIRA, E. D. G. *Museus de fora: a visibilidade dos acervos de arte contemporânea no Brasil*. Porto Alegre: Zouk, 2010.
- PAUL, C. (Ed.). *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. Los Angeles: University of California Press, 2008.
- _____. O mito da imaterialidade: apresentar e preservar novas mídias. In: DOMINGUES, D. (Org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp, 2009. pp. 344-66.
- RUSH, M. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SANTOS, F. H. *Metodologia aplicada em museus*. São Paulo: Ed. Mackenzie, 2000.
- SCHOLTE, T.; WHARTON, G. (Eds.). *Inside Installations: Theory and Practice in the Care of Complex Artworks*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.
- SLADE, G. *Made to Break: Technology and Obsolescence in America*. Cambridge: Harvard University Press, 2007.
- SZEEMANN, H. Entrevista. In: OBRIST, H. U. *Uma breve história da curadoria*. São Paulo: Bei Comunicação, 2010. pp. 103-30.
- WHARTON, G. The Challenges of Conserving Contemporary Art. In: ALTSHULER, B. (Ed.). *Collecting the New: Museums and Contemporary Art*. Princeton: Princeton University Press, 2007. pp. 163-78.

Anexos



Imagem 1

Visão do conjunto da instalação *Ciclo Cremaster* (1994 - 2002), de Matthew Barney. Exposição *From Death to Death and Other Small Tales | Masterpieces from the Scottish National Gallery of Modern Art and the D.Daskalopoulos*, National Gallery of Modern Art, Edimburgo, Escócia.
Foto da autora.



Imagem 2

Detalhe do *laserdisc*
Ciclo Cremaster (1994 - 2002), de Matthew Barney.
Foto da autora.