

Interfaces entre os processos museais e a vertente tecnológica das artes

Pablo Fabião Lisboa¹

Cleomar Rocha²

Resumo

Neste trabalho abordamos algumas interfaces entre os processos museais e a vertente tecnológica da artes. Para tal, apresentamos algumas problematizações conceituais que estão orbitando no campo dos Museus e Centros de Arte e Tecnologia, no tocante aos procedimentos a serem adotados em relação a preservação e comunicação daquilo que Arlindo Machado e outros autores tem chamado de “artemídia”. Os novos métodos poéticos que utilizam base tecnológica, triangulando materialidade, sistemas e performance na produção artística, pressionou sobre a museologia a adição, incrementação e negociação de noções de gestão das coleções, ampliação de conceitos e complexização de processos de preservação e divulgação, dentre outros. Nesse contexto, a prática artística categorizada de vertente tecnológica sofre mudanças profundas e, naturalmente, joga sobre as instituições de salvaguarda, obras e artefatos de base digital que exigem mudanças importantes em relação aos procedimentos da cadeia operatória da museologia. À depender dos métodos empregados na absorção, preservação e exibição de obras de artemídia, a recepção pode variar. A natureza efêmera deste tipo de arte exige cuidados técnicos e teóricos específicos em torno dos procedimentos de salvaguarda, documentação, conservação e exibição. Mais do que espaços de salvaguarda e arquivamento de obras e artefatos, os museus vinculados ao tema da tecnologia têm atuado também como centros de produção e interpretação do patrimônio e da arte.

Palavras-chave

Museologia, Vertente tecnológica das artes, Arte, Arte e tecnologia, Processos museais.

Interfaces between museal processes and the technological aspects of art

Abstract

In this paper, we address some interfaces shared by museal processes and the technological-oriented aspects of the art. To that end, we present some conceptual dis-

¹ Professor da Universidade Federal de Goiás – UFG (Museologia). pablo.lisboa@gmail.com

² Professor da Universidade Federal de Goiás – UFG (Artes Visuais). cleomarrocha@gmail.com

cussions that are orbiting in the field of Museums and Centers for Arts and Technology regarding the procedures to be followed in relation to the preservation and displaying of what Arlindo Machado and others have called “media art.” The new poetic methods based on the use of technology that combine materiality, systems and performance in artistic production caused Museology to add, increment and negotiate the notions of collections management, concept expansion and complexification of preservation and dissemination processes, among others. In this context, the categorized artistic practice of technological aspects undergoes profound changes and, of course, place on safeguard institutions works and artifacts of digital base that require important changes in relation to the procedures of the operational chain of Museology. Depending on the methods used in the absorption, preservation and exhibition of media works, reception may vary. The ephemeral nature of this kind of art requires specific technical and theoretical care concerning the procedures of safeguarding, documentation, conservation, and exhibition. Going beyond the idea of a space for the safeguarding and archiving of artistic works and artifacts, museums working with the theme of technology are also becoming centers of production and interpretation of heritage and art.

Keywords

Museology, Technological aspects of the art, Art, Art and technology, Museal processes.

Introdução

A arte contemporânea que incorpora as tecnologias digitais em sua constituição exige das suas instituições de salvaguarda da arte e do patrimônio uma série de mudanças teóricas e procedimentais como forma de adaptação ao cenário atual da preservação e da comunicação. Aquilo que servia para o trato da pintura e da escultura do século 19, por exemplo, nem sempre se enquadra ao trato com a vertente tecnológica das artes no avançar do século 21. Primeiramente, uma certa negociação conceitual deve ocorrer e isso significa dizer que não há pura e simples mudança de conceitos, mas sim, uma complexa ampliação no tocante à teoria. Desta forma, diagnosticar e examinar algumas interfaces existentes entre as expressões artísticas digitais e a museologia se torna um expediente necessário para ambos os campos de estudos.

Tecnologia, dispositivos, artemídia e os museus

Ao longo dos anos, paralelo ao advento e permeabilização das tecnologias digitais em todos os aspectos da vida contemporânea, os museus foram paulatinamente sendo transformados pelas ondas de tecnologia que agregaram-se às instituições de memória, arte e patrimônio cultural. Com base nisso, lançamos, então, um olhar interpretativo dessas ondas a partir da identificação de três tipos distintos de relação

dos dispositivos digitais com os museu: 1. como elemento contextual, que antecede a obra-artefato; 2. como elemento complementar que se justapõe a obra-artefato; 3. como elemento constituinte da obra-artefato (ROCHA & LISBOA, 2017, p. 917). Destas três maneiras de relacionamento emergem “problemas científicos” de toda ordem, configurando um vasto campo de pesquisa a ser explorado, entretanto, neste artigo, nos debruçamos sobre alguns aspectos do terceiro tipo de relação, quando o dispositivo digital transforma-se em elemento constituinte da própria obra de arte.

A museologia como campo de estudo da salvaguarda e da comunicação de produtos artísticos e artefatos patrimoniais é definida como uma ciência social aplicada que exerce sua função a partir de teorias e práticas. Tal programa guarda certa amplitude, e por esta razão o museólogo é um generalista nato, mas, também, o campo é dividido em áreas de atuação onde residem especificidades. Os museus de arte configuram-se em um dos tipos de museus existentes, e neles, temos a singularidade dos museus que trabalham com tecnologias e artemídia, chamados na maioria das vezes de centros de arte e mídia ou outras nomenclaturas similares. No Brasil o Itaú Cultural, que em sua reabertura em 2002 redirecionou seu interesse institucional à cultura digital, e o SESC Pompéia em São Paulo que em parceria com a Associação Cultural Videobrasil realiza desde 1992 o Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil, são instituições que tem sido expoentes no tema da artemídia e das invenções tecnológicas; no exterior, podemos citar o ZKM na Alemanha, o Ars Electronica Center na Áustria, o MoMA nos Estados Unidos, The Institute of Advanced Media Arts and Science no Japão.

De natureza experiencial, performática, efêmera e processual, a artemídia tem sido tema de permanente reflexão do campo da arte, principalmente da arte contemporânea, contudo, ainda é diminuta e polêmica a sua aceitação por parte de diversas instituições que não incorporaram esses produtos aos seus acervos. Nos parece verdadeiro o fato de que as ressalvas em relação a artemídia são fruto, dentre outros motivos, da crise instada a partir das profundas transformações ocorridas na produção, circulação e recepção da arte que foi sendo concebida e realizada em diálogo com mídias das mais diversas.

“O problema não é saber se ainda cabe considerarmos ‘artísticos’ objetos e eventos tais como um programa de televisão, uma história em quadrinhos ou um show de uma banda de rock. O que importa é perceber que a existência mesma desses produtos, a sua proliferação, a sua implantação na vida social colocam em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge. Uma crítica não dogmática saberá ficar atenta à dialética da destruição e da reconstrução, ou da degeneração e do renascimento, que se

faz presente em todas as etapas de grandes transformações.” (MACHADO, 2007, p. 26-7)

Se, como nos informa Arlindo Machado, o fenômeno artístico entra em crise a partir do incremento de dispositivos diversos às obras de arte, configurando produtos artísticos de base distinta daquelas tradicionais (pintura, escultura, gravura), igualmente, as instituições museais também sofrerão transformações como forma de adequarem-se a esta nova realidade. Como obra-artefato, ou como instrumento de comunicação, a tecnologia vem se fazendo presente nos museus de maneira paulatina e perceptível há pelo menos um século, se considerarmos que o raio-X, por exemplo, foi experienciado primeiro pelos museus antes de seu uso na medicina, como nos informa Gonçalves (2005, p. 325). Thompson (2012) corrobora com a ideia de que, principalmente os museólogos, contribuíram para a integração entre tecnologias e os museus.

“A introdução de novas tecnologias comunicativas nos museus não foi resultado somente de mudanças tecnológicas, mas também da própria reflexividade dos museólogos, a partir da década de 1970, os quais levantaram temáticas sobre acesso, participação, interação e democratização nesses espaços. O uso dessas tecnologias permitiram tornar viável a presença de uma multiplicidade de pontos de vista, fazer do visitante um autor, engajar as pessoas na produção de sua própria história.” (THOMPSON, 2012, p. 22)

Thompson (2012) entende que as tecnologias e a reflexividade dos museólogos abriram a possibilidade de mudar a postura dos públicos, que agora podem interferir, contribuir, produzir a partir do advento das tecnologias digitais. Essa possibilidade encontra seu clímax na artemídia de natureza interativa. O ponto específico de nossa discussão não está na aceitação ou não das tecnologias digitais por parte dos museus, mas sim, nos procedimentos adotados para o trato com as obras de arte de natureza tecnológica. Para incrementar nossa abordagem olhemos para uma exemplar ação de restauração de artemídia objetivando a aproximação entre teoria e prática.

Restauração da pioneira *Beabá* (Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati)

Marcos Cuzziol debruçou-se sobre dois *cases* de experiências de restauração de obras digitais no âmbito do Instituto Itaú Cultural que nos servem de subsídio e referência para outras ações: *Beabá* (Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati, 1968) e *Desertesejo* (Gilberto Prado, 2000). Vejamos especificamente o caso de *Beabá*, a mais antiga.

Para, em 2013, rerepresentar ao público a obra *Beabá* criada por Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati em 1968, foram realizados procedimentos similares aos originais mas, entretanto, utilizadas tecnologias mais avançadas das que foram empregadas pelos autores à época de sua criação. *Beabá* era processada a partir de um compu-

tador IBM 360 e sua importância se dá por ter sido uma das primeiras obras de arte computacional da década de 1960 (CUZZIOL, 2016, p. 271). Teclados e Monitores, como dispositivos de entrada e saída ainda não existiam, entretanto, a relevância da exibição da obra não estava localizada na preservação totalitária das ferramentas de produção, mas sim, naquilo que representa a *essência da obra*. Vejamos:

“A escolha recaiu sobre preservar a essência da obra, o processo [...], e não o maquinário que a tornava possível em 1968. Independentemente das diferenças entre um IBM 360 e seu descendente meio século mais jovem, um desktop atual; entre a impressora matricial da época e uma impressora laser; entre os cartões perfurados e o pendrive que utilizamos para gravar o novo programa, o que nos guiou foi a reconstrução do processo original. Na exposição de 2013, os visitantes podiam levar para casa uma folha impressa na hora com um conjunto único de palavras geradas ao acaso, da mesma maneira que em 1968” (CUZZIOL, 2016, p. 273).

Notemos que, em síntese, Cuzziol revela a importância dada a *reconstrução do processo original* independente dos instrumentos utilizados para tal. A obsolescência dos dispositivos tecnológicos digitais acaba por fazer pressão no conceito de preservação de obras de arte desta natureza. Neste contexto é inevitável certa negociação conceitual à luz do reconhecimento das características da obra. No caso de *Beabá* a materialidade e os instrumentos de ativação da obra foram modificados com a intenção de preservar aquilo que Cuzziol define como sendo a *essência da obra*.

Cesare Brandi (2004) em sua obra *Teoria da Restauração*, define que o ato da restauração não diz respeito apenas a um momento específico, mas sim, ao conjunto de procedimentos que são realizados na obra objetivando sua manutenção material e imaterial. Recorremos a esse autor clássico para saber que, como princípio primário, “a restauração constitui o momento metodológico do reconhecimento da obra de arte, na sua consistência física e na sua dúplici polaridade estética e histórica, com vistas à sua transmissão para o futuro” (BRANDI, 2004, p. 30). A reapresentação de *Beabá* ao público exigiu ações de modificação de sua “consistência física”, mantendo o processo original da obra “com vistas à sua transmissão para o futuro”, que foi reconstruído utilizando outros materiais e técnicas. Brandi defende que, se a obra exigir algum sacrifício de uma de suas partes no âmbito de sua consistência material, que ocorra em respeito à sua instância estética, “porque a singularidade da obra de arte em relação aos outros produtos humanos não depende de sua consistência material e tampouco de sua dúplici historicidade (momento de criação e momento presente), mas da sua artisticidade, donde se ela perder-se, não restará nada além de um resíduo” (BRANDI, 2004, p. 32).

As ações de restauração de obras de arte com esse agudo grau de transformação material nos leva a considerar os museus mais como centros de interpretação e criação do que ambientes de armazenamento. É uma passagem de um espaço de arquivamento para um espaço de fluxo. Insistimos que os museus precisam negociar conceitos como forma de não caírem no erro de lançar um olhar às artes contemporâneas, que serve para mais para as artes tradicionais. No caso de *Beabá*, por mais que possa parecer incompatível a ideia de Cuzziol sobre a preservação da *essência da obra*, pois algo processual está mais vinculado á uma experiência do que à uma essência, nos resta admitir que a materialidade da obra é apenas um de seus aspectos. Caso a materialidade da obras seja, de alguma forma inviabilizada, poderá e deverá receber intervenção visando o seu reestabelecimento no sentido de preservação de sua artisticidade.

Entre a experiência estética e a materialidade da artemídia

De natureza performática, efêmera e processual, a artemídia acaba por impactar profundamente as relações existentes entre a produção artística e os processos museais de preservação e comunicação, bem como sua cadeia operatória por completo. Artistas lançam mão de estratégias de criação e exibição de artemídia a partir de endereçamentos que são tributários do regime estético das artes. Desta maneira, muitas vezes não contemplam em seus projetos a perspectiva da preservação das obras. Neste caso, a arte continua sendo feita apenas para o público, sem considerar o museu e seu expediente e a natureza efêmera das obras. Por seu turno, as prerrogativas preservacionistas do campo museal que estiveram por séculos ancoradas sob o estatuto da conservação física a todo o custo onde as ações museográficas visavam, acima de tudo, redundar na menor perda possível das características materiais originais da obra, tratam a artemídia como se fossem obras de arte tradicionais: pinturas, esculturas ou gravuras. Ou seja, essas prerrogativas não estão adequadas ao trato dos objetos experienciais, performáticos, efêmeros e processuais. Desta maneira, somos levados a considerar que os museólogos e demais profissionais da atualidade, que lidam com artemídia, marcados pelo legado preservacionista de séculos de trabalho acabam, muitas vezes, por não reconhecer as perdas inevitáveis que a obra de arte sofrerá no curso de sua carreira museal.

“Do ponto de vista da criação, essas condições implicam lidar com uma estética do imponderável e do imprevisível e pensar em estratégias de programação e publicação que tornem a obra legível, decodificável, sensível. Do ponto de vista da preservação, essas mesmas condições impedem a possibilidade de manutenção da obra no seu todo haja vista que o contexto que as modeliza é irrecuperável. Esse tipo de obra é paradigmático das artes midiáticas e sua natureza efêmera, exigindo, por isso, novos procedimentos de preservação.

Entre esses procedimentos, destacam-se processos de emulação e analogia, em detrimento das relações de contiguidade e semelhança.” (BEIGUELMAN, 2014, p. 10)

Observemos, então, a existência de mudanças significativas na perspectiva da preservação de obras de artemídia que no decorrer das primeiras décadas do século 21 desenham-se de maneira distinta dos séculos passados, principalmente dos séculos 18, 19 e 20. O ZKM estampa no saguão central de suas instalações, na cidade de Karlsruhe na Alemanha, dois pensamentos que ilustram bem as diferenças que estamos apresentando em tela. Em 1930, Frank Lloyd Wright afirmou que a equação para o século 20 seriam: máquinas, materiais e pessoas; Em 2011, Peter Weibel atualizou esse pensamento a partir da ideia de que a equação para o século 21 está na triangulação entre mídias, dados e pessoas. Notem que Weibel não cre na materialidade, apontada por Wright em 1930, como elemento fundamental para as equações do século 21. Talvez isso possa nos convencer de que a materialidade das obras de arte não são mais tão primordiais como foram nos séculos passados. Esse pensamento também ganhou a adesão do curador do Museu Guggenheim de Nova Iorque, Jon Ippolito.

“Armazenamento, a estratégia de preservação padrão, para museus dos séculos 18 ao 20, está se revelando de valor limitado no 21. Emular uma obra de arte em contraposição, não é armazenar arquivos digitais em disco ou artefatos físicos em um armazém, mas criar um fac-símile deles em um meio totalmente diferente.” (IPPOLITO, 2003, p. 51 APUD BEIGUELMAN, 2014, p. 12)

No trabalho de preservação de obras de base digital a tarefa será geralmente complexa exigindo flexibilidade dos procedimentos e, por diversas ocasiões, a superação de noções clássicas e mais fechadas, pois, algo de material e originário da obras e artefatos digitais poderá ser perdido no decorrer de um processo de salvaguarda que encontra no tempo um agente de deterioração tecnológica. Dentre outras ações, nos parece razoável que o museu tenha um profissional especializado para lidar com “obras de arte de mídia variável”. E é justamente por causa da necessidade de profissionais preparados para trabalhar com as tecnologias digitais em museus que o Museu Guggenheim possibilitou uma formação específica para *Caitlin Jones*, num esforço institucional de formação de seus quadros para as necessidades atuais que o mundo digital nos impõe (STRINGARI, 2003, p. 58, tradução nossa).

As obras de artemídia trazem consigo uma indesejada e veloz obsolescência tecnológica, sobretudo no florescer do século 21. No cumprimento da missão de salvaguarda-las para as futuras gerações, todo(a) conservador(a) aprende rapidamente que perdas são naturais e aceitáveis. Para a preservação de artemídia surgem então processos de migração e emulação, conforme já sugerido pelos autores anteriormente

citados, que são maneiras de manter a artisticidade das obras perante sua inevitável obsolescência material. Indo um pouco mais além, utilizar as obras de arte para refletir sobre as visões de mundo de um dado contexto de criação pode ser igualmente proveitoso e enriquecedor.

“Quando falamos de arquivos, não deveríamos falar apenas sobre a estratégia de como podemos expor essas caixas, esses recipientes, essas fitas de vídeo, e assim por diante, e onde os exibimos (seja em museus ou universidades). Em vez disso, devemos falar também sobre os sonhos e as visões que as pessoas pretendiam alcançar quando estavam produzindo esses materiais que acabaram em museus e arquivos. Assim, a grande questão inicial é: porque estamos criando arquivos? O que é esse desejo que nos impulsiona a lidar com o tema e nos motiva a gastar tanto tempo e dinheiro com os arquivos?” (STOCKER, 2014, p. 42)

De fato, a reflexão que Stocker nos sugere tem um importância filosófica mártir para pensarmos sobre as ações que estamos a desenvolver nos museus. Preservar, não só as mensagens e o endereçamento dos artistas, mas também as suas visões de mundo, desobriga os museus da priorização das questões materiais. Nesse sentido, a instituição de salvaguarda passa a ser uma instituição criativa que precisa elaborar estratégias para reestabelecer a artisticidade da obra e convidar o público à reviver uma experiência artística, digamos, similar à original, pois, nenhuma experiência é igual a outra. Se por um lado a materialidade da obra é o veículo que carrega seu sentido para o futuro, do outro, o sentido e as intenção não se abalam com intervenções que sejam claramente registradas na documentação. Outrossim, tais intervenções, quando registradas, são passos importantes da “vida” ou “carreira” museológica da obra (KOPYTOFF, 1986, p. 67) e isso não é nenhuma grande novidade, pois,

“As obras de arte foram constantemente reinterpretadas ao longo da história, isto é, alterando uma estrutura original, repatinação ou aplicação de um revestimento de superfície, adaptando uma escultura específica do local a um novo espaço, eliminando elementos perdidos ou componentes mecânicos quebrados. Esta transformações podem ocorrer porque as obras não foram documentadas corretamente, ou possivelmente um curador determina que certos aspectos são supérfluos ou vale a pena sacrificar-se para realçar outra qualidade. Em alguns casos é uma alteração inadvertida, em outros é um escolha consciente” (STRINGARI, 2003, p. 58) [tradução nossa].

Brandi (2004) concebe como um segundo princípio do restauro, o ato que entende que “a restauração deve visar ao restabelecimento da unidade potencial da obra de

arte, desde que isso seja possível sem cometer um falso artístico ou um falso histórico, e sem cancelar nenhum traço da passagem da obras de arte no tempo.” (BRANDI, 2004, p. 33) No contexto das obras de artemídia, o princípio de Brandi segue tendo o valor inestimável que sempre teve para o campo da museologia e da arte, ao declarar que a restauração não poderá se configurar em ato que produza uma adesão ou subtração falsa que não condiz com o objetivo do artista, ou com a artisticidade da obra.

Preservar artefatos digitais requer a consciência de que perdas são aceitáveis e, de certa forma, naturais nesse contexto. Giselle Beiguelman encontrou em Ippolito (2003), uma noção bastante adequada às especificidades que a preservação de obras artísticas digitais exigem. Vejamos o caso da Restauração de *Erl King*, produzida por Weinbren.

“Uma aplicação de emulação especialmente promissora ocorre quando um novo software personifica um hardware antigo. Sob circunstâncias normais, o software que impulsionou [a pioneira obra interativa] *Erl King*, de Weinbren, em um computador Sony em 1982 não poderia ser executado em um PC Pentium fabricado em 2000. Caso um programador de computador elaborasse um emulador de Sony para Pentium, no entanto, o público poderia, então, interagir com a videoescultura de Weinbren em um PC contemporâneo”. (IPPOLITO, 2003, p. 51, APUD BEIGUELMAN, 2014, p. 12)

Assim, observamos que a ação de “emular” é uma técnica importante para viabilizar o trânsito de uma mensagem, de uma plataforma à outra, para que seja igualmente viabilizada a “permanência” da obra, de uma geração à outra. O restaurador na condição de intérprete deverá estar apto a conduzir os processos de emulação a partir dos conhecimentos e das tecnologias disponíveis. Contudo, só a compreensão teórica sobre esse assunto empoderará e estimulará os museus a aceitar com mais naturalidade a artemídia de uma maneira geral, levando à diante, desta forma, a missão que aos museus fora concedida pela sociedade ao longo dos anos.

Exibição e experiência de artemídia

A obra de arte de vertente tecnológica, além de instituir-se a partir de poéticas reverberadas e sensibilizadas através de diálogos entre os dispositivos tecnológicos que, revolucionam, modificam, ativam, mobilizam, reconduzem e recolocam a fruição e a percepção dos públicos, cria um novo problema museológico, qual seja, o de efetivar a apreensão de uma experiência em sua mais genuína manifestação para salvaguardá-la e reconduzi-la à sua reexibição. No caso específico da artemídia interativa, que necessita do corpo do “interator” para a ativação da obra, observamos uma transformação no processo de percepção, que se vê transformado pela proximidade que a processo interativo gera entre obra e sujeito. O sujeito que antes estava na condição

passiva de “público” é elevado à condição de interator da obra. Esse movimento ocorre no deslocamento que os públicos se veem convidados a realizar deixando de olhar à distância e de percorrer radialmente às obras de arte para com elas interagir num ato de “olhar com o corpo”.

Com isso, as “audiências” se veem estimuladas pelas estratégias elaboradas pelos artistas à movimentarem-se saindo da inércia e se recolocando no “campo de jogo” na condição, agora, de interatores. Se a “dança” entre interator e obra pode despontecializar em alguma medida a percepção, que necessita de certa distância para se fazer presente e ser ativada, certo é que a artemídia recoloca a questão da comunicação das obras com seu público, e por conseguinte, gera novos “problemas” para o museus enquanto instituição de salvaguarda e para os pesquisadores enquanto pensadores do campo.

O museu aplica juízo de valor ao adquirir e selecionar uma obra de artemídia para compor seu acervo. Depois, ratifica e revaloriza essa obra por ocasião de sua mostra ao público. São dois momentos metodológicos de endossamento de um produto enquanto obra patrimonial. “Os objetos selecionados para uma exposição são, na verdade, escolhidos (valorados) duas vezes: a primeira para integrar o acervo da instituição (ou *in situ*) e a segunda para associar-se a outros objetos para serem expostos.” (CURY, 2005, p. 26). Voltando à carga da artemídia, aquilo que Cury menciona como sendo a “segunda valoração”, receberá igualmente pitadas de criatividade para uma “reconstituição”, não de uma materialidade, mas de uma experiência que deverá ser revivida em sua singularidade temporal, mas nunca se afastando de sua ideia original.

Como uma estratégia de exibição que não comprometa a leitura contextual de obras de artemídia que tenham sido reinterpretadas por conta de sua conservação, o subterfúgio de apresentar o antes e o depois das obras é uma solução que amplia o olhar do público escancarando a natureza da artemídia sem esconder na reserva técnica o “problema” de sua condição efêmera. Por ocasião de “Seeing Double: Emulation in Theory and Practice”, foram colocadas lado a lado as versões originais e as versões emuladas de sete trabalhos dos anos 1960-2004 (JONES, 2004), para que o público pudesse evidenciar as transformações ocorridas entre os originais e as emulações. Na imagem a seguir podemos visualizar uma dessas obras.

Imagem 1: “Color Panel v1.0.1 (2004)” e “Color Panel v1.0 (1999)”³



A primeira versão da obra de Simon de 1999, foi criada com um laptop *Apple PowerBook 280c*, e em 2004 a obra foi recriada pelo artista com um laptop *Apple PowerBook G3*. Na versão mais recente da obra, o código original correu muito rápido. Por isso, Simon fez uma interferência para tornar o código mais lento e assim reproduzir o ritmo do programa original com mais precisão.

Considerações Finais

De maneira provisória discutimos alguns pontos entre o mundo da artemídia em relação aos museus e seus similares destacando os temas da preservação e da comunicação, contidos na cadeia operatória da museologia, como forma de evidenciar problemas de pesquisa que emergem das ondas de tecnologia que foram se agregando aos museus de maneira geral ao longo dos tempos.

Em relação a artemídia, Oliver Grau (2014) é contundente em declarar, com base na recorrência do passado, que a grande maioria dos museus não têm absorvido a razoável e habitual porcentagem de 1% a 6% da produção artística da nossa época. Ou seja, a arte de base tecnológica tem sido recusada e pode se transformar em um “silêncio” indesejado para as gerações futuras, resultando assim em um vácuo que será fruto da arbitrariedade injusta pautada por setores que veem com ressalvas a simbiose entre arte e tecnologia. Como antídoto, a instrumentalização técnica e teórica, por parte dos museus de arte na preparação de seus quadros para o trato com a artemídia se faz urgente e de fundamental importância para o cumprimento da missão das instituições museais de arte: ser veículo para o futuro da arte que se produz hoje.

MAIO
9-11
UFG/BR

Nota

³ Disponível em: <<http://www.variablemedia.net/e/seeingdouble/index.html>>.

Referências

- CUZZIOL, Marcos. Restauração e Manutenção de Obras Digitais: duas experiências no Instituto Itaú. In: **Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa** / Gilberto Prado, Monica Tavares, Priscila Arantes (organizadores). São Paulo: ECA/USP, 2016. p. 271-277. Disponível em: <<https://www.medialab.ufg.br/up/679/o/dialogostransdisciplinares.pdf>>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- BEIGUELMAN, Giselle. Reinventar a memória é preciso. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves. **Simpósio Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2014.
- BRANDI, Cesare. **Teoria da Restauração**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.
- CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.
- GONÇALVES, Carlos Régis Leme. Informática e conservação: perspectivas no Brasil. In: MENDES, Marylka; BAPTISTA, Antonio Carlos (orgs.). **Restauração: ciência e arte**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ; Iphan, 2005.
- GRAU, Oliver. Arquivo 2.0 – O impacto da artemídia e a necessidade das humanidades (digitais). In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves. **Simpósio Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais**. São Paulo: Peirópolis, 2014, p. 90-114.
- IPPOLITO, Jon. **Ten Myths of Internet Art**. Symposium: Vectors: Digital Art of Our Time [on-line]. New York: April 22-23, 2003. Disponível em: <<http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=6>>. Acesso em: 10 mar. 2017.
- JONES, Caitlin. "Seeing Double: Emulation In Theory And Practice - The Erl King Case Study". Variable Media Network, Solomon R. Guggenheim Museum. In: **Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works**. Portland, Oregon: June 14, 2004. Disponível em: <<http://cool.conservation-us.org/coolaic/sg/emg/library/pdf/jones/Jones-EMG2004.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2017.
- KOPYTOFF, Igor. The Cultural Biography of Things. In: APPADURA, Arjun. (ed.) **The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective**. Cambridge: Cambridge Univ. Press, p. 64-91, 1986.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MAIO
9-11
UFG/BR

- ROCHA, Cleomar; LISBOA, Pablo. Entre o receptor e arte tecnológica: questões sobre interatividade. In: **16° Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: #16.ART: Artis inteligente: Imaginar o real.** UPorto: Porto, Portugal, 2017, p. 915-921.
- STOCKER, Gerfried. Além dos arquivos: (ou a internet cem anos antes da internet). In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves. **Simpósio Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais.** São Paulo: Editora Peirópolis, 2014, p. 41-49.
- STRINGARI, Carol. Beyond "Conservative": The Conservator's Role in Variable Media Preservation. In: DEPOCAS, A.; IPPOLITO, J.; JONES, C. **Permanence Through Change.** The Variable Media Approach. Montreal: Guggenheim Museum Publications / The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 2003. Disponível em: <<http://www.variablemedia.net/pdf/Permanece.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2017.
- THOMPSON, Analucia. As coleções "esquecidas e a comunicação do patrimônio cultural. In: GUIMARÃES, Cêça. (org.). **Museografia e Arquitetura de museus: conservação e técnicas sensoriais.** 1. ed. Rio de Janeiro: UFRJ/FAU/PROARQ, 2012, p. 13-28.
