

## Manuseio e Embalagem de obras de arte em contexto digital<sup>1</sup>.

*Art Handling and Packaging of works of art in digital context.*

Caio Netto dos Santos<sup>2</sup>

### Resumo

Durante da quarentena ocasionada pela pandemia de COVID-19 ocorreu a virtualização de diversos eventos expositivos do Mundo da Arte. Este artigo busca estabelecer algumas considerações a respeito da (im)possibilidade de virtualização das ferramentas e agentes envolvidos na montagem das obras de arte e seus equivalentes no contexto digital. Essa análise se debruça sobre dois conceitos propostos por Becker em *Mundos da Arte* (2010): (i) as convenções e (ii) os profissionais de apoio, para isso será realizada uma análise introdutória dos exemplos expositivos propostos ao longo deste ano de forma que seja possível criar bases teóricas para entender os efeitos futuros da pandemia uma vez que não existe apenas uma virtualização das tecnologias e do profissional mas também um encontro com convenções já estabelecidas no contexto digital.

Palavras-chave: Manuseio, Montagem, Embalagem, Virtualização, Exposição.

### Abstract

*During the quarantine caused by the pandemic of COVID-19, the virtualization of several exhibition events in the World of Art was carried out. This article seeks to establish some considerations about the (im)possibility of virtualizing the tools and agents involved in the exhibition mounts and their equivalents in the digital context. This analysis focuses on two concepts proposed by Becker in *Worlds of Art*(2010): (i) the conventions and (ii) the support professionals, for that purpose an introductory analysis of the exhibition examples proposed throughout this year will be carried out so that it is possible to create a theoretical base to understand the future effects of the pandemic since there is not only a virtualization of technologies and professionals, but also an encounter with conventions already established in the digital context.*

*Keywords/Palabras clave/Mots clefs: Arthandling, Mountmaker, Package, Virtualization, Exposition.*

---

<sup>1</sup> Pesquisa desenvolvida a partir do tema de dissertação "Tensões e Convenções nas embalagens de obras de arte" em realização pelo mesmo autor. Este artigo surge como uma consequência da virtualização de diversos eventos e acervos de instituições do mundo da arte devido a situação de isolamento causada pelo COVID-19.

<sup>2</sup> Bacharel e Licenciado em Artes Visuais pelo Instituto de artes da UNESP Mestrando no PPGArtes da mesma instituição na linha de pesquisa de processos e procedimentos artísticos, integrante do grupo de pesquisa cAt – ciência, Arte e tecnologia com orientação de Milton Sogabe.

Por que manuseio e embalagem?

A quarentena implantada pelo contexto de pandemia de COVID-19 gerou uma onda emergencial de virtualização do presente imediato (Levy, 2011) do Mundo da Arte e as tecnologias do seu núcleo duro (Becker, 2010). Nessa transposição as ferramentas e agentes do mundo da arte se adaptariam ao novo contexto se misturando com as convenções já existentes neste espaço virtual. Entre diversos agentes e tecnologias necessárias para a existência das exposições e manutenção do mundo da arte este artigo irá se debruçar especificamente sobre a embalagem e manuseio de obras de arte e os profissionais responsáveis por essa ação.

Tanto o manuseio quanto a embalagem de obra de arte fazem jus a conservação preventiva do objeto artístico (Ouriques, 1989; Rosado, 2008), ou seja, são tecnologias responsáveis pela “integridade material dos artefatos, possibilitando estudos mais acurados, e ao mesmo tempo descarta[ndo] métodos de intervenção mais agressivos” (Froner & Rosado, 2008, p.18-19). Assim, o recorte é estabelecido a partir da comparação do trabalho de embalagem, manuseio e montagem de obras de arte no mundo físico frente a esse mesmo trabalho no mundo digital - uma vez identificado que em espaços físicos essas duas ações são realizadas em geral pelo mesmo profissional (cf. Santos, no prelo).

Aqui vale a pena fazer um breve adendo, neste ano de 2020 também se assiste ao amplo desenvolvimento de práticas e ferramentas relacionadas às disciplinas de Humanidades Digitais<sup>3</sup>, apesar desse movimento não ser resultado da pandemia encontraram um campo fértil para demonstrar na prática as suas diversas propostas e possibilidades e uso.

Como as humanidades digitais se assemelham muito mais com uma virtualização de acervo e se fundamentam principalmente sobre criação de bancos de dados - que permitem análises quantitativas e qualitativas acerca do objeto artístico (cf. Joyeux-Prunel, 2017) - e não tem como objetivo a virtualização da experiência do espaço expositivo elas não serão consideradas como fonte primária de pesquisa. Uma vez que o interesse da pesquisa recai sobre as convenções que tangem o campo da arte digital: *net art* ou do que é identificado por Melissa Gronlund como *post internet art* ou seja, “trabalhos realizados por que a internet está presente” (Gronlund, 2017, p. 07) .

## Fronteiras metodológicas

Conforme Becker (2010) para que o Mundo da Arte exista diversos agentes devem se articular através de atividades de colaboração, sejam aqueles pertencentes do núcleo duro – responsáveis por limitar o que pode ou não pode ser arte – sejam os (i). *profissionais de apoio* – responsáveis pela produção técnica da obra de arte a partir da oferta de mão de obra ou matéria prima - essas colaborações entre os agentes do mundo da arte são mediadas por (ii) *convenções*: acordos sobre o que é ou não reconhecido como arte.

As convenções “abrange[m] todas as decisões que se tomam para produzir uma obra embora qualquer convenção possa ser revista tendo em conta a necessidade de se satisfazer especificamente um determinado trabalho” (Becker, 2010, p. 49) inclusive aquelas tomadas pelos profissionais de apoio, instituições de formação, o público, etc.

Para poder realizar a leitura ou execução de um mundo da arte é necessário “assinalar grupos de indivíduos que cooperam tendo em vista a produção de coisas que,

---

<sup>3</sup> Para entender as características e aplicações das humanidades digitais, suas metodologias e aplicações práticas na conservação e restauro recomenda-se aqui a consulta a revista e-conservation. Disponível em: <http://e-conservation.org>.

pelo menos para eles, são aceitas como arte” (idem, ibidem. p. 54) assim resta analisar se a tecnologias e os profissionais do mundo físico foram escolhidos para integrar o mundo virtual.

Já se responde a essa pergunta de antemão afirmando (pelo menos nesse ano de 2020) que esses profissionais passaram por outros processos (precarizantes) frente a virtualização reforçando a tese de que “desenvolvimento tecnológico e degradação do trabalho são dois lados da mesma moeda capitalista” (Abílio, 2020. p. 112). Porém essa tentativa de precarização do trabalho desses profissionais foi confrontada por outro lado por mobilizações coletivas por parte dos montadores, o que leva ao próximo ponto.

## Profissionais de montagem no mundo de arte físico no contexto de pandemia

As mobilizações articuladas pelo *Coletivo Art Handler Brasil* levam a uma primeira divisão deste artigo, de um lado existe uma preocupação com aqueles que estão no mundo físico e sofreram processos de precarização de trabalho, como *uberização* e suas consequências. (cf. ABÍLIO, 2020. p. 112-114). Durante a pandemia ocorreu a virtualização exclusiva do núcleo duro do mundo da arte (curadores, leiloeiros, colecionadores, galeristas e afins continuaram suas atividades “normalmente” através de sistemas digitais). Assim o mercado da arte (primário e secundário) virtualizou apenas as demandas mais urgentes para sua manutenção e continuidade: produzindo um “deslocamento do centro de gravidade ontológico” (Levy, 2011. p. 14).

Em uma leitura mais imediatista pode se dizer que esse agente responsável pela montagem foi substituído por aqueles que possuem formação especializada em T.I., porém essa leitura apresenta duas problemáticas: (i) que não há uma substituição desse profissional, uma vez que desde os anos 90 a *net art* vem se estabelecendo como um campo de produção das práticas artísticas e da mesma forma que as experimentações em produção de obras vem sendo desenvolvidas *a forma de expor* essas propostas artísticas também está *em construção*<sup>4</sup>. Logo, já existem agentes dentro do mundo da arte digital que exercem essa atividade, mesmo que estes sejam uma minoria entre os montadores de São Paulo, por exemplo<sup>5</sup>.

E (ii) é materialmente impossível promover essa transposição de forma imediata: a partir do levantamento do coletivo *Art Handler Brasil* observa-se que a virtualização desses profissionais é impossibilitada pela própria realidade na qual estão inseridos, o levantamento demonstra que as principais dificuldades encontradas por esses profissionais no contexto da pandemia são: despesas básicas (62,7%) e alimentação (56,6%)<sup>6</sup> <sup>7</sup>, a renda mensal é de 1000 a 3000 reais (52%) e a maior parte desses profissionais (87%) tem como *montagem* a principal fonte de renda, tornando impraticável demandar tenham tecnologia e formação emergencial para começar a trabalhar imediatamente no contexto virtual.

Também não há a preocupação de uma substituição dos agentes que lidam com obras de arte físicas pelos de obras de arte digitais e entende-se que, pelo menos no campo artístico, o que é proposto por essa virtualização do mercado de arte é mais uma solução provisória do que um paradigma imposto.

<sup>4</sup> Referencia ao uso do “*under construction*” como mecanismo popular entre os primeiros sites do GeoCities como apontado pelo portal *Digital Folklore*.

<sup>5</sup> De acordo com. Levantamento realizado com cerca de 80 montadores de arte apenas 1 trabalha e possui experiência de montagem em espaços expositivos virtuais.

<sup>6</sup> Esse levantamento resultou na Ação Emergencial Art Handler Brasil, que previa doação de cestas básicas financiadas por doações até a volta das atividades profissionais.

<sup>7</sup> Pergunta possibilitava responder mais de uma alternativa, logo a porcentagem ultrapassa 100%.

Essa constatação também foi colocada pelo próprio coletivo ao observar que a maioria dos entrevistados (58,2%)<sup>7</sup> trabalhavam principalmente em galerias de arte, ou seja dependentes do mercado de arte primário, que foi o que menos aderiu a uma virtualização das obras de arte e ainda depende do trabalho desses profissionais durante e também dependerá depois do contexto da pandemia.

Porém os montadores de arte no mundo físico não são reconhecidos (juridicamente) enquanto profissionais formais (e talvez nem como informais), já que o seu serviço é ofertado de forma flexível com fronteiras profissionais maleáveis e pouco definidas, ou seja, profissionais que “compõe sua trajetória pela instabilidade e pela ausência de uma identidade definida” (Abílio, 2020. p.114) e que sequer possuem normas/leis nacionais no que se refere ao tempo ou valor mínimo de trabalho, por outro lado os profissionais do mundo da arte digital já possuem o reconhecimento enquanto categoria profissional<sup>8</sup> de profissionais de T.I.

## Profissionais de montagem no mundo de arte digital

O que se observa nesse ano de 2020 é que os agentes responsáveis pelas montagens dos espaços virtuais de galerias são profissionais diversos com formação em Tecnologia da Informação. As ferramentas/tecnologias mobilizadas no desenvolvimento dessas exposições virtuais são variadas permitindo combinações únicas de acordo com a proposta.

Essas variações de combinações entre tecnologias e agentes dependem da necessidade do espaço expositivo assim como da urgência na apresentação desses espaços, ou seja, uma questão de *tempo de execução* e de *recepção*.

Pelas propostas e convenções a respeito de expografias digitais ainda estarem em construção (e/ou disputa) optou-se pela divisão em 3 grandes grupos<sup>9</sup> criando um recorte a partir *apresentação* e *segurança* das obras: (i) *exposição-catálogo* - plataformas que apresentam apenas uma imagem bidimensional representando a obra física a ser vendida; (ii) *exposição-ambiente* – plataformas que apresentam e hospedam as obras integralmente em seu espaço/arquitetura e; por fim (iii) *exposição-hiperlink*, plataformas com imagens que possibilitam o acesso a obra - hospedada integralmente em outro endereço - por intermédio de um link.

A primeira experiência, denominada aqui como *exposição-catálogo* foi realizada em larga escala e adotada principalmente pelo mercado primário (feiras e galerias) devido a necessidade de manutenção de vendas. Essas propostas expositivas eram geradas por aplicativo ou plataformas pré-existentes que ofereciam o serviço de construção de uma página a partir da alimentação de um banco de dados com fotos e informações sobre os objetos artísticos. Devido a praticidade, curto tempo para a realização e economia de recursos investidos esse foi o movimento de virtualização mais imediato.

O resultado acessado pelo público se assemelha a um catálogo virtual onde as obras são representadas por fotos previamente fotografadas ou aplicadas pelo próprio site em um ambiente que flerta com sala e escritório. A princípio não há uma preocupação com a experiência expositiva, a recepção tem como foco a venda de obras

---

<sup>8</sup> Ainda que as disputas jurídicas pela regulamentação da profissão estejam sendo articuladas e não sejam efetivas é importante ressaltar que a categoria já possui reconhecimento jurídico como Profissionais de TI e contam com o Sindpd (Sindicato dos Trabalhadores em Processamento de Dados e Tecnologia da Informação) reconhecido pelo Estado Brasileiro.

<sup>9</sup> Todos os exemplos analisados e grupos propostos correspondem a virtualizações criadas como resposta ao contexto da pandemia.

de arte físicas. A questão da segurança e integridade das obras de arte continua alheia à virtualização.

Uma vez que esses sites são gerados por empresas ou plataformas contratadas a relação profissional de montagem da exposição é anônima e atende apenas a problemas relativos à arquitetura/estrutura do site proposto pela empresa, os profissionais de TI responsáveis criam modelos gerais baseados em convenções que “facilitam a atividade e economizam considerável quantidade de tempo, energia e outros recursos” (Becker, 2010. p. 54).

Dessa forma a recai na interação entre as fotos das obras, a disposição das mesmas no site e a alimentação do banco de dados que pode ser feita por qualquer profissional familiarizado com softwares de bancos de dados. Devido ao trabalho padronizado pela plataforma os consumidores finais estão suscetíveis a se deparar com alguns erros que apenas reforçam as convenções a respeito da arte hegemônica do mercado primário.<sup>10</sup>

A segunda proposta, nomeada como *exposição-ambiente*, teve um número muito menor de adesão devido a seu caráter experimental. Esse modelo consiste na proposta de (re)criação de um espaço expositivo que permita uma recepção imersiva do público - dentro do alcance da equipe designada, da tecnologia articulada e do resultado final desejado - esses espaços (e os do próximo exemplo) são majoritariamente associados a instituições ou atividades de pesquisa que já trabalham com poéticas digitais. Em geral esses ambientes são projetados para uma interação tridimensional, de forma que seja possível navegar pelos espaços expositivos para observar as obras.

Nesses espaços se encontram obras *novas*, desenvolvidas ou adaptadas exclusivamente para este meio. As propostas artísticas são hospedadas e acessadas dentro desses espaços expositivos e aqui existe o trabalho de um agente dedicado a aplicação individual dessas obras nesse espaço de forma a garantir a visualização de forma direta, sem mediação de links/imagens.

Nessa experiência expositiva observa-se o que Maria Xavier Cury esclarece a respeito dos museus: “a concepção e montagem de uma exposição é um trabalho que exige a participação de diversos profissionais das mais diversas áreas [...] de acordo com a necessidade e orçamento.” (2006, p. 108) onde é possível identificar o outro motivo para ser um método de virtualização pouco realizado: devido a necessidade de articulação de diversos agentes e recursos o tempo de realização dessas experiências é grande e as chances de sucesso dependem de fatores com menos garantia uma vez que se baseiam em tecnologias e linguagens novas e particulares que exigem uma atualização constante dos agentes envolvidos além de um conhecimento diverso em T.I., exigindo a agência de mais de um profissional para realizar.

Em relação a segurança das obras de arte, a responsabilidade da integridade e acesso aos objetos é inteiramente dos promotores da exposição que, por estarem produzindo uma demanda específica, trabalham diretamente com todos os outros agentes envolvidos na proposta extinguindo o anonimato na produção dessas experiências expositivas.

Como exemplo, Rodrigo Dorta e Soraya Braz do grupo c.A.t. - ciência arte e tecnologia, a partir do uso do Unit e do Blender desenvolveram um ambiente virtual que

---

<sup>10</sup> As galerias que optaram por usar a plataforma *art logic* para realizar seus *Viewing Rooms* puderam contar com a ferramenta “view on wall” que permitia experimentar a obra em um ambiente “neutro”. Porém quando solicitado que uma escultura fosse aplicada no ambiente o sistema aplicava a foto da escultura na parede como se o registro fosse a obra vendida, rearticulando a hegemonia da pintura convencional como representante da arte (MORESCHI, 2017).

permite a interação com a virtualização das obras *Sopro* (2015) e *Toque* (2017)<sup>11</sup>, ativadas pela interação do usuário com interfaces do computador; Para o seminário coletivo Emergências\*<sup>12</sup> (PPGArtes Unesp) Andrey Koens desenvolveu um ambiente onde as obras físicas dos participantes selecionados para o seminário ganham novas leituras e interações<sup>13</sup>, o foco da exposição são as possibilidades apresentadas por essas obras a partir da relação com o virtual; Já a exposição *Para a Terra volta toda Corpa em Matéria*<sup>14</sup>, curada por Rodrigo Lopes, modelada por Garu, utiliza a plataforma Kuula aliada com o Blender para representar obras que possuem seus duplos no ambiente físico e também propor novas experiências estéticas. Apesar desses três exemplos fazerem jus a obras que primeiro existiram no espaço físico e depois foram virtualizadas pelo contexto da pandemia eles hospedam em sua própria arquitetura (seja bidimensional ou tridimensional) as obras virtuais em sua integridade e encerram o anonimato existente entre as relações dos agentes.

A terceira experiência, denominada de *exposição-hiperlink* é uma mistura das duas citadas, em geral é composta por um ambiente feito a partir de plataformas prontas associado com imagens que funcionam como links externos responsáveis por direcionar para o site onde as obras estão alocadas. Esse tipo de exposição é de médio prazo e oferece maior “garantia” para a exposição de obras digitais quando comparado com o modelo anterior.

A exposição Zonas de Compensação 7.0 apresentada pelo grupo GIIP é um exemplo desse modelo. Ao acessar a galeria é possível encontrar representações bidimensionais das obras (*prints*, textos ou fotos) que ao clicar sobre elas o visitante da galeria é direcionado para um novo endereço onde a obra pode ser acessada. Assim o contato com as obras se dá em primeira instância por uma representação das mesmas e depois pelo acesso a sua versão completa. Em relação a segurança (e recepção) das obras, a responsabilidade recai sobre os agentes responsáveis por manter os domínios nos quais as obras se encontram.

No processo de construção desses ambientes o contato com o profissional de montagem se dá em dois momentos distintos que são a soma das duas experiências anteriores. O primeiro contato é anônimo com a empresa que oferece um serviço de construção de um espaço no qual a exposição pode ser realizada; o segundo contato profissional é mais pessoal e se estabelece com algum agente do grupo, coletivo ou instituição promotora do evento que possui conhecimentos em T.I. que permitam expor os links.

## Convenções

Como este artigo versa sobre a virtualização de tecnologia e mão de obra de montagem de exposições e embalagens e o que foi apontado é que as instituições privadas virtualizaram apenas o catálogo de obras mantendo as tecnologias e mão de obras no mundo físico o modelo de *exposição-catálogo* não vai ser levado em consideração nas análises das convenções, apesar de algumas poderem ser aplicadas a ele.

Essa exclusão não ocorre por que esse modelo não se encaixa como um processo de virtualização, mas sim por que o objeto teve apenas o seu processo de

<sup>11</sup> Disponíveis em: <https://cat-research-group.itch.io/catvirtual>

<sup>12</sup> Disponível em: <http://emergencias.art.br>

<sup>13</sup> Cf. GRONLUND, 2017, p. 205. LEVY, 2011.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://paraaterra.hotglue.me/página%20inicial>



transferência econômica virtualizado e o tema do artigo continua sendo realizado no mundo físico.

Sobre as *exposições-ambientes* onde a obra de arte está localizada dentro da estrutura/arquitetura do espaço expositivo e as *exposições-hiperlink* onde a obra de arte está localizada fora da arquitetura do espaço expositivo mas é acessada por links que estão dentro da arquitetura da exposição observa-se algumas convenções em comum entre as relações de manuseio e embalagem das obras de arte e profissionais envolvidos.

Primeiro que o trabalho é majoritariamente colaborativo e experimental, a eficiência de sua produção depende das ferramentas usadas pelos agentes envolvidos, muito provavelmente essas duas coisas (colaboração e uso experimental) caminham juntas devido ao fato desse espaço ser produzido a partir de propostas de grupos que já discutiam as possibilidades de virtualização de mundos da arte desde os anos 90.

A mão de obra desses agentes é por sua vez especializada, opera tecnologias recentes e pouco acessíveis ou tecnologias específicas (p. ex. os avanços em modelagem e imersão 3d dos últimos 5 anos) que demanda uma formação aliada a posse de tecnologias capazes de executar a demanda da programação. Mesmo nos casos de linguagens *open source* como o *Processing* que possuem diversos tutoriais disponíveis gratuitamente online é necessário ressaltar que o conteúdo é disponibilizado em inglês e depende de uma familiaridade com o equipamento que não permitem um acesso imediato<sup>15</sup> a esse tipo de produção.

De forma semelhante ao mundo da arte físico, dependendo da dimensão da exposição um mesmo profissional pode fazer todas as etapas da montagem porém a colaboratividade é acionada em ambos os mundos (físico e virtual) já que a divisão de tarefas otimiza o tempo e produz uma sensação maior de segurança sobre a realização das propostas.

A colaboração permite atualização e articulação de diferentes linguagens, plataformas, softwares, hardwares, etc. Devido a pluralidade de possibilidades de trabalho e especialização profissional os agentes responsáveis normalmente possuem familiaridade com apenas uma parcela das tecnologias disponíveis, o que enfatiza a necessidade de um trabalho em rede que conta com colaboração de profissionais especializados em outras áreas do T.I. (programação, desenvolvimento, modelagem, UX, UI, etc) que garantem a realização por diversas formas.

A relação entre artista e agentes que atuam na produção desse espaço, manuseio e hospedagem da obra de arte funciona semelhante ao que Becker aponta quando diz que "os laços do artista com a cadeia de cooperação de que depende tem um grande peso sobre o tipo de obra que ele pode efetivamente produzir" (2010, p. 47). Uma vez que a montagem desses espaços virtuais é uma prática em desenvolvimento a produção expositiva se assemelha muito com as práticas empíricas dos artistas que descobrem/aprendem/se especializam através da experimentação das possibilidades e limites dessas ferramentas. Por isso muitas vezes a figura do artista se mistura com esses agentes que constroem os espaços virtuais.

Porém essas convenções fazem jus apenas ao processo de montagem das obras de arte no espaço expositivo. Quando se fala de embalagem as convenções mudam um pouco entre os exemplos, enquanto nas *exposições-ambientes* a responsabilidade (de segurança) de exposição recai sobre a instituição promotora que produziu o espaço expositivo, nas *exposições-hiperlinks* a responsabilidade recai sobre o artista que sustenta o domínio onde o seu trabalho pode ser acessado.

---

<sup>15</sup> Lembrando que a preocupação do artigo é a articulação das tecnologias e agentes do mundo da arte físico com aquelas/es equivalentes no mundo digital.

Uma vez que as obras artísticas tratadas aqui são executáveis inteiramente na dimensão virtual entende-se que a responsabilidade de conservação desses objetos recai ou (i). na atualização de sua estrutura de forma que acompanhe atualizações futuras da internet e; (ii). na conservação ou oferecimento dos programas originais para serem executados nas versões atualizadas (como exemplo o projeto *flashpoint*<sup>16</sup>) de forma que a obra possa continuar a ser acessível. (Fraga, 2019).

Uma vez que o objeto artístico virtualizado depende de uma produção tecnológica industrial este também está lidando diretamente com a obsolescência que atinge hardwares e softwares necessários para executar a obra. Assumpção (2017) apresenta dois conceitos-chaves em sua dissertação: *obsolescência material*, que se aplica como desgaste sobre um material a partir da ação do tempo e; *obsolescência artificial*, criada para deteriorar um produto em detrimento de gerar uma demanda de mercado. Essas obsolescências fazem jus ao hardware e ao software respectivamente e atualmente implicam em técnicas artificiais de limitação de durabilidade do bem, desafios da conservação digital (cf. Gobira, 2016).

Enquanto a montagem dos espaços expositivos depende da formação e ferramentas de trabalho especializadas, a conservação, embalagem e transferência dos objetos artísticos se sustenta sobre ferramentas cotidianas que já são usadas para outras finalidades no campo digital para conservação e transferência de dados (como WeTransfer, One Drive, Google Drive, Tumblr, Torrent, etc) que podem ou não estar aliadas a tecnologias em nuvem.

## O problema do arquivo

Para encerrar levanta-se um paradoxo da conservação de objetos digitais: ao considerar as implicações da vigilância que existe sobre a hospedagem e navegação online, Melissa Gronlund (2017) encerra seu livro lembrando que a internet produz uma sensação de presente contínuo e espaço público, sustentada principalmente pelas interações “livres” dos usuários, porém começa a tecer a conclusão do livro com:

“o fato das principais plataformas da internet serem de companhias privadas, e estarem hospedadas em um país com pouca apreciação do espaço público significa o inverso desse arquivo iminente: a internet é sujeita à evanescência [...] [as empresas privadas] têm o aval para serem as instituições que ditam a narrativa da história da arte [digital] da forma como ela acontece.” (ibidem, tradução nossa. p. 204)

O paradoxo se estabelece do conflito entre as obras de arte da *net art* ou da *post internet art* se legitimarem pela sua relação com os agentes e o arquivo online recair sobre mãos privadas que instauram uma situação incontrolável de conservação - uma vez que não é possível saber quais serão as escolhas dessa empresa como importantes para a construção da história da internet - a solução imediata seria guardar essas obras em domínios físicos, mas a não circulação delas implica na sua inexistência, ao mesmo tempo subir elas em um sistema de nuvem ou repartição em *torrents* repercutiria a lógica de estar a mercê de encontrar tecnologias pelas quais ela possa ser executada posteriormente, enfim, parece que o destino dessas obras está estabelecido de um lado

<sup>16</sup> Acessível em <https://bluemaxima.org/flashpoint/>. Com o anúncio desse ano de 2020 realizado pela Adobe da aposentadoria do Flash Player, foi possível observar a produção de diversos projetos voltados a conservação do Flash para execução de programas e jogos que o utilizam.



pela seleção “arbitrária” de empresas que decidem o que deve ou não sobreviver ou por outro pela fragmentação lançada a possível chance de um dia poder ser reproduzida novamente.

Frente a essa dificuldade Melissa Gronlund talvez aponte para a convenção mais evidente da *net art* e *post internet art* que se torna ainda mais explícita quando colocada como enfrentamento da efemeridade instaurada pelo controle dessas empresas, para ela “o artista é deslocado de ser um fazedor de objetos para se tornar um fazedor de decisões estéticas” (ibidem, tradução nossa. p. 206) que dado o contexto são decisões também éticas, o livro é encerrado com a dimensão jurídica dessa afirmação:

“Pensar tecnologias digitais não apenas como um fator tecnológico, além disso, nos lembra que as preocupações-chaves são aquelas do seu contexto social e político: em tantas formas, isso vai significar pensar como os direitos são estabelecidos e segurados, e quem, exatamente, eles protegem.” (ibidem, tradução nossa. p. 214.)

Parece ser a função material da *Post Internet Art* (concepção, difusão, recepção e conservação da mesma) tensionar as convenções não ditas das relações entre arte e internet - que não é mais uma ferramenta tecnológica mas uma condição (ou convenção) da vida contemporânea - ao criar metodologias de arquivos próprios em combate direto a ideia de um merecimento seletivo, anônimo e arbitrário de integrar a história da internet. Esse posicionamento dialoga diretamente com Gobira (2016) que também encerra seu artigo indicando que “a integralidade ou plenitude da preservação digital da arte digital não está na técnica de se preservar além dos dados/documentação (informacional/computacional), mas na intenção do curador/conservador em preservar o que se manifesta como arte.” (p. 512) indicando em um trabalho (quase militante) para reconhecer juridicamente essas experiências enquanto arte e conseqüentemente demandar o reconhecimento dos agentes e convenções relacionados a mesma.

Por ora resta continuar as ações já em curso e esperar que as experiências promovidas pelo contexto de pandemia (principalmente no mercado primário e secundário de arte) contribuam para o desenvolvimento da montagem e embalagem de obras de arte da *net* e *post internet art* que ainda tem pouca adesão no circuito artístico mesmo com a internet fazendo parte dos processos artísticos desde os anos 90, como observa Bishop (2012).

## Referências

Abílio, L. C. Uberização: Gerenciamento e controle do trabalhador *just-in-time*. In: ANTUNES, R. (org.). Uberização, Trabalho Digital e Indústria 4.0. São Paulo: Boitempo, 2020.

Becker, H. S. *Mundos da Arte*. Lisboa: Livros Horizontes, 2010.

Bishop, C. Digital Divide: Contemporary Art and New Media. ARTFORUM, vol. 51, September 2012.

Cury, M. X. *Exposição. Concepção, montagem e avaliação*. São Paulo: Annablume, 2008.

Fraga, T. Acertos e desacertos na preservação de acervo em Arte Computacional Interativa. In: Gobira, P. (org.) *Memória do digital: e outras questões das artes e museologia*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019.

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

Froner, I., & Rosado, A. Tópicos em Conservação Preventiva - 2: Princípios históricos e filosóficos de conservação preventiva. Belo Horizonte: LACICOR–EBA–UFMG, 2008.

Gobira, P. Por uma preservação integral da obra de arte digital: anotações sobre arte tecnológica. RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, SP, v. 14, n. 3, p. 501-514, 2016.

Gronlund, M. Contemporary Art and Digital Culture. New York: Routledge, 2017.

JOYEUX-PRUNEL, Béatrice. Graphs, charts, maps: plotting the global history of modern art. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, Brasil, n. 67, p.17-37, ago. 2017.

LEVY, P. O que é virtual?. 2a ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

Moreschi, B. P., Santos, G., Carvalho, A., Falcão, A. G. *et al.* A História da \_rte. São Paulo: Rumos Itaú Cultural 2015-2016, Folheto, 2017.

Ouriques, E. V., *et al.* Manuseio e embalagem de obras de arte. Rio de Janeiro: FUNARTE, Instituto Nacional de Artes Plásticas, 1989.

Rosado, A. Tópicos em Conservação Preventiva - 10: Manuseio, embalagem e transporte de acervos. Belo Horizonte: LACICOR–EBA–UFMG, 2008.

Santos, C. N. (no prelo) Art Handlers: Valor através da invisibilidade. DISPERSÕES Anais [recurso eletrônico] do 29o Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, setembro de 2020..

Levantamento A.C.A.H - Ação Coletiva Art Handler's.  
Disponível em: [https://www.instagram.com/p/B\\_zq432nDiz/](https://www.instagram.com/p/B_zq432nDiz/) Último acesso: 09/06/2020