



CTCM 2013 - CONFERÊNCIA SOBRE TECNOLOGIA, CULTURA E MEMÓRIA  
Estratégias Para Preservação e Acesso à Informação

## RASTROS MEMORIAIS DA ARTE-TECNOLOGIA

Vera Lucia Doyle Louzada de Mattos Dodebei

Amir Geiger

Elizabeth Cristina da Costa Monteiro

Sabrina Dinola Gama Silva

### RESUMO

A literatura sobre memória e informação discute os arquivos digitais/bancos de dados virtuais como se eles fossem colecionadores lógicos de rastros memoriais potencialmente disponíveis a se transformarem em lembranças atualizáveis por parte dos interessados. Com a proliferação de formas artísticas/culturais de uso/experimentação dessas tecnologias, pareceria possível, em princípio, uma confluência real e virtual das artes da memória e da memória das artes. A questão que se apresenta é se, e como, manteríamos uma memória desses registros do passado, depositados em plataformas digitais que estão em constante movimento de interação, e se haveria a possibilidade de geração de rastros que nos permitisse selecionar as informações que queremos reter na memória da rede mundial de computadores. Levando em conta o modo benjaminiano de interrogação das possibilidades libertárias da politização da estética e da autoria como produção, e entendendo-o como momento pré-terminal dos modernismos, a leitura desse contexto é direcionada para problematizar a ambiguidade da musealização da arte eletrônica-digital como parte de uma cultura tecnológica. O campo empírico utilizado para essa discussão foram duas plataformas de arte digital: o *File Festival* e o *Ars Electronica Festival*. Como síntese das conclusões, a interrogação de ‘o que preservar e como fazê-lo’ deve estar sempre vinculada criticamente aos supostos de ‘o que significa preservar, e para quê’, e isso é sempre algo político, poético e ecológico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arte Digital. Memória Eletrônica. *File Festival*. *Ars Eletronica*.

### ABSTRACT

Literature about memory and information discusses digital files/virtual databases as if they were logical collectors of memory trails available potentially to become upgradeable memories by the concerned parties. With the proliferation of artistic/cultural forms of using/experimenting these technologies, it would seem possible, at first, a confluence of real and virtual arts of memory and memory arts. The question at hand is if and how would maintain a memory of these records of the past, deposited on digital platforms that are in constant interaction movement, and if there was a possibility of generating traces that allow us to select the information wanted to retain the memory of the world wide web. Taking in consideration the Benjamin method of questioning the libertarian possibilities of aesthetics politicization and authorship as production, and understanding it as the pre terminal moments of modernism, reading of this context is intended to problematize the ambiguity of electronic/digital art musealization as part of a technological culture. The empirical field used for this discussion were two digital platforms: File Festival and ArsElectronica Festival. As a synthesis of the findings, the question of “what to preserve and how to do it” must always be critically linked to supposed “what means to preserve and what for”, and that's always something political, poetic and ecological.

**KEYWORDS:** Eletronic Art. Memory Preservation. File Festival. ArsEletronica.

## **Tecnologia, Arte e Cultura contemporânea**

Este ensaio traz algumas reflexões sobre o lugar de mediação da memória nas relações entre arte, tecnologia e mudança cultural. Trata-se, no limite, de tentar entender arte e tecnologia como simetricamente complementares em relação à memória. Para introduzir essa ideia no mais breve espaço, e no lugar de conceituações ou contextualizações, será proposta uma imagem abduativa<sup>1</sup>. Podemos figurar o desenvolvimento do cérebro humano como tendo se dado *em rede*, num processo evolutivo (cibernético e ecológico) em que a troca de mensagens se configurou ao mesmo tempo que foi condicionada pela tecnicidade do organismo, isto é, por modificações corporais (estrutura e comportamento) também associadas à relação do cérebro com a percepção do ambiente e com a apreensão ou modificação dos materiais – duas funções que remontam, sem grandes saltos e sem teleologia externa, a tendências ou restrições observados na evolução animal. Toda a realidade inteira é portanto realidade virtual, mútua interferência ativa-perceptiva; e que se dá segundo padrões que são como várias profundidades de memórias coletivas corporais (primatas, mamíferas etc.). A memória humana se faz socialmente externa, em suportes exteriores ao corpo (da química ao gesto, à voz, às inscrições, às magnetizações e eletrificações), é como processo gregário de intensificação e estabilização desse tipo de comunicação extracorporal e extragenômica como tecnicidade. Desse modo, a tecnologia poderia ser entendida como fase ou polaridade marcada pela atenção à tecnicidade dos suportes e artefatos, e a arte como aquela do esquecimento da tecnicidade das mensagens, o encanto mágico, cibernético e evolutivo de elas serem ou produzirem seus próprios artefatos.

Existiria, na virtualidade objetiva contemporânea, a da cultura tecnológica digital, uma fusão dessas duas perspectivas? Utopia ou anti-utopia?

A arte eletrônica/digital, que teve início por volta da década de 1950, pode ser entendida tecnicamente como um domínio de expressão artística caracterizado pelo emprego de circuitos eletrônicos e computadores (Wolf 2009): seja na produção ou na intermediação, uma associação de máquinas (*hardware*) e programas (*software*) serve como ferramenta para a criação de formas, representações, processos e performances. Definida por oposição à analógica, a arte digital pode ser considerada como basicamente uma sucessão de 0s e 1s, sinais digitais que codificam dados ou instruções.

---

<sup>1</sup> Livremente inspirada (e contraída a ponto de desfigurar-se) em alguns escritos de três ou quatro antropólogos bem distintos: Gregory Bateson (e aquilo que há de Bateson em Clifford Geertz), André Leroi-Gourhan e Tim Ingold.

Do ponto de vista da imaterialidade da informação, a eletrônica digital, se aproximando da reprodutibilidade virtualmente sem perdas e do descolamento ou reversibilidade dos suportes físicos, não é só ferramenta mas também um meio, que parece possibilitar e introduzir um novo regime: aproximações quase absolutas entre a obra em seu estado de criação e em seu estado de disponibilidade generalizada; entre a obra como artefato de comunicação e as comunicações que se dão em torno dela; entre a série artística e outras séries de obras ou objetos. No limite, se afiguraria uma cultura total e proteiforme, em que a criação é conexão e o acesso é recriação; em que o objetivo e o subjetivo se retroalimentam e a virtualidade encarna a memória.

No campo da preservação digital, a relação entre *proteção* e *disseminação* de objetos artísticos é discutida, na literatura sobre memória e informação, da perspectiva aberta pela possibilidade de compreender os arquivos digitais localizados em bancos de dados virtuais como se eles fossem colecionadores lógicos de rastros memoriais potencialmente disponíveis a se transformarem em lembranças atualizáveis por parte dos interessados. Se os rastros de memórias online são dependentes das memórias de softwares construídos por nós, isto indica que devemos prever (para aquelas informações selecionadas como valiosas para o futuro da humanidade) a integridade do objeto original para que o acesso a ele se dê tal qual a existência quando de sua criação. Seria possível, então, reter toda a produção do conhecimento em arquivos?; ou uma grande parte das informações produzidas deveria ser apenas disseminada e dissolvida na rede de computadores?

A utopia tecnológica de um patrimônio coextensivo à cultura, de uma acessibilidade total às experiências acumuladas na forma de informação, não se livra da entropia de uma sociedade extensamente cultivada: há algum processo de incorporação e apagamento seletivos (ainda que aleatórios, de ruído ou atrito), ou bem terá de haver um *trabalho suplementar* (que as instituições-arquivos tomariam a si realizar), capaz de garantir, seja a inteligibilidade dos sinais e dos códigos originais (por exemplo, quando há migração de dados ou sistemas), seja a ‘sensibilidade’ das mensagens (o acoplamento das informações aos artefatos e situações concretas que atualizem o virtual como vivência real). Sem com isso negar especificidades, pode-se afirmar que, contextualizadamente, a atuação institucional em relação às artes preserva também, mesmo nesse nível de quase indistinção entre arte e tecnologia, semelhanças fortes com as instituições museais tradicionais.

### **Arte digital e museus: alguns discursos**

Abordada do ponto de vista das atitudes do público, a questão se apresenta de modo análogo. O modelo comportamental que vem surgindo aparece como mais dinâmico e participativo, menos contemplativo, na medida em que a relação com as obras de arte (ou, ao menos, aquelas postas ou expostas em circulação nessas categorias da arte eletrônica/digital, da ciberarte etc.) se faz mais explicitamente interativa. Mas essa mudança acompanha uma tendência geral exterior à arte, e se ela exige com efeito novas configurações dos espaços e métodos de guarda, exposição etc., nem por isso está dado que o diferencial seja especificamente artístico.

Que a interação com o objeto artístico se dê no âmbito de um circuito maior (social) de comunicação, que por sua vez abrange e condiciona modificações no objeto/obra e na qualidade de sua apreensão pelo espectador/interlocutor, é um aspecto que a princípio não está ausente de nenhuma forma de arte, independentemente do nível tecnológico (por exemplo, uma máscara ritual, uma inflexão na voz, uma escarificação não são, em si mesmos, ‘objetos’ menos interativos, em seus respectivos contextos). Assim, a maior interatividade pode ser um *dado objetivo* em sentido técnico, informacional, porém não comunicacional: tem a ver com a capacidade tecnológica de incorporar a interação ao próprio processo técnico/‘estético’ da obra/objeto como tal, isto é, dar-lhe um comportamento objetivo dependente, em presença, da interação subjetiva do interator, mas sem que por isso se modifique qualitativamente a relação entre a interação em si (troca de sinais entre sistemas) e os circuitos de comunicação social (circulação de “diferenças que fazem diferença” [Bateson 1972 – especialmente a parte 5] entre sujeitos e agentes) os processos de resignificação (das outras interações) que se dão em torno da experiência de defrontamento com a obra. Na medida em que a interatividade está funcionalmente disseminada em todos os domínios, a questão se recoloca, se o seu deslocamento para o estético, para uma funcionalidade *outra*, não ganha institucionalmente um significado recreativo/reiterativo das tendências sociais predominantes. Ou, invertendo o ângulo: uma desestabilização perceptiva do lugar do sujeito na cadeia de interações de sua vida funcional, como efeito possível da arte, pode ser transmitida para fora do circuito específico da fruição da/interação com as obras?

Os dois aspectos da eletrônica digital, rapidamente abordados – sua, por assim dizer, ‘concretização da imaterialidade informacional’; e a interatividade cibernética ampliada entre humanos e não-humanos – se conjugam num terceiro, que também tem caráter de novidade ou desafio, do ponto de vista museal: a proliferação diversificada de ‘subgêneros’, de inventividades e expressividades, de inserções nos mais variados domínios da vida e, além disso, de interconexões entre eles, produzindo *crossing-over* das mídias e multimídias.

As fronteiras da arte digital estão sempre em um movimento entre arte, ciência e tecnologia, pois há transformações incessantes nas interfaces de todos os tipos entre o domínio analógico da realidade e o domínio digital da virtualidade (por exemplo, a telefonia celular, a impressão 3d, a internet, a sintetização de imagens e sons e tantos outros empregos tecnológicos do processamento digital são terrenos de proliferação de obras que desafiam delimitações entre instalação, performance, audiovisual, ato político etc.).

Assim, o eletrônico-digital remete ao caráter interdisciplinar ou mesmo transdisciplinar das formas artísticas que o empregam, isto é, ao intercâmbio de experiências e informações entre diferentes campos de estudo, e a formação de uma rede de conhecimento voltada cada vez mais a pesquisas em que o estético e o utilitário, o reflexivo e o pedagógico, o comercial e o visionário parcialmente se indistinguem. Por outro lado, esse mesmo caráter interdisciplinar da arte digital nos remete a raízes culturais mais profundas: historicamente, o que temos na época contemporânea com a associação das diversas artes à matemática e à informática (computação gráfica, música e animação eletrônicas, VJing, ciberarte etc.) pode ser representado como remontando ao Renascimento, com Leonardo Da Vinci, Michelangelo e Galileu representando a linhagem de mútua fertilização dos saberes e das técnicas, das artes e ciências. Nesse sentido, pode-se dizer que o dinamismo do campo artístico assim definido não é específico da relação arte-digitalidade, mas relacionado à consistência com que o tecnológico vem há muito tempo se difratando e pervadindo as fronteiras do social e do natural, do humano e do não humano. Ou seja: se as obras eletrônicas decorrem de e estimulam novas percepções e sensibilidades, desafiando os modos sociais de fruição (e as instituições) das artes consagradas, isso não implica necessariamente que deixem de ser reiterativas, nem da institucionalidade tradicional da arte, nem da organização institucionalizada dos saberes e técnicas, de que a criação de cada obra dependeu. A arte digital seria, assim, uma entre outros representantes do estado tecnológico da cultura, e a pergunta se impõe: musealizá-la – isto é, preservá-la e disseminá-la – não significaria quase que por default uma estetização confirmatória (ou mesmo celebratória) dos poderes que o condicionaram?

Antes de observar mais de perto o tipo de operação musealizadora das instituições da arte digital, vale a pena enfatizar que a questão é afim de um dilema para o qual Paul Valéry há quase um século chamou atenção: o paradoxal “problema dos museus” (Valéry 1923). Ele acidamente retratou os grandes museus de sua época como mais próximos de depósitos de penhor do que de templos: lugares onde o incomparável valor de uso das criações artísticas e culturais é transformado em valor de troca, em riqueza contabilizável e acumulável. Abrigar

obras de arte ao preço de, classificando-as e justapondo-as sistematicamente, retirar-lhes a qualidade intrínseca; sustentar *mais* conhecimento *sobre* objetos, períodos, estilos, mas não participar daquele conhecimento *outro* que eles propiciam e significam – essas seriam operações que os meta-artefatos museais, segundo Valéry, realizam como sua função social: submeter a inventividade subjetiva à objetividade produtiva.

Assim, retornamos à pergunta: qual o significado da atuação das instituições museais que se voltam diretamente para as novas artes, na época da digitalidade? Não guardará a situação atual, encarada desse ponto de vista (no limite, o da valorização tecnológica), vínculos anacrônicos com uma identificação acrítica de arte, cultura e civilização? A confiança na reprodução do jogo de patrimonialização da arte a cada inovação tecnológica não é ainda parente de uma crença no progresso? Cabe então um tipo de atenção crítica ao modo como vem sendo assimilado musealmente o desafio da arte digital: se os aspectos de complexidade, interatividade, virtualidade e interdisciplinaridade mantêm sua agudeza sob a atuação das instituições de guarda, ou se vigora um análogo do moderno enriquecimento da informação em função do *empobrecimento da experiência* a que, antes de Walter Benjamin (1994), e em afinidade com Georg Simmel (1971[1908]) e com Edward Sapir (2012 [1924]), Valéry se mostrara sensível.

### **Festivais de arte eletrônica como *corpus* de reflexão sobre preservabilidade da arte**

Tomamos por objeto de análise duas instituições de importância para o campo artístico eletrônico: o *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica* e o *Ars Electronic Archive*. A breve análise, apresentada nesse artigo, da relação museal com a arte digital não se refere à preservação e conservação física das obras, mas sim a estas quando já nasceram ou já se tornaram digitais. Questionamos se haveria uma delimitação técnica ou estética das noções ou operações de preservação/acesso e de proteção/disseminação, propostas por esses dois arquivos virtuais. Pretendemos, portanto, pôr em correlação duas assimetrias distintas: aquela entre o mecanismo de acesso à informação e a comunicação como experiência, e, paralelamente, a relação entre o processo de musealização e a memória social.

Nos espaços apresentados, é evidente o esforço que envolve a disseminação virtual artística; não é simples manter e divulgar um banco de dados, nem ter uma estrutura organizacional acessível. Não parece haver restrições de princípio a nenhuma iniciativa que permita ou divulgue o livre acesso *on-line* às informações e às obras de arte. As questões que envolvem essa forma de produção artística são inéditas no campo museológico, e os museus

estão se adaptando para os novos desafios concernentes à estrutura de aquisição, documentação, exposição, manutenção e comunicação em torno das obras digitais. Com o crescimento e as atualizações dos diversos sistemas operacionais e mídias, novos conceitos estão sendo estudados para dar conta de questionamentos que norteiem a esfera pública e privada do mundo digital.

Primeiramente é importante ressaltar que quando se trata de arte eletrônica/digital o espaço de exposição é híbrido, isto é, exposicional e virtual, como o ilustra bem o caso da *net-art*, que embora só exista na virtualidade, necessita de um terminal de computador para que o visitante possa ver a obra no seu meio original – a *internet*. Outra questão é a manutenção das obras, considerando que se trata de equipamentos eletrônicos, computacionais e digitais que necessitam de cuidados especiais, específicos e técnicos. Geralmente, a opção do museólogo ou responsável é a contratação de uma empresa terceirizada especializada em informática de *hardware* e *software* que, ao estudar os projetos artísticos, consegue manter a obra em pleno funcionamento. Observamos também que a metodologia de preservação da arte eletrônica/digital deve apresentar formação responsável e sustentável de seus depositantes criando condições que possam ser mantidas ao longo do tempo com a inclusão de informações e conhecimento individual e coletivo. O que deve ser salvaguardado é o projeto inicial, suas possibilidades e a documentação de uma amostra da participação do público através de filmagem em vídeo de como se realiza essa interação do espectador com a obra e o resultado dessa interação. Além dos recursos disponíveis na forma digital, a criação de mídias analógicas como catálogos das exposições e DVDs são formas de assegurar a preservação da memória e a existência de um patrimônio para futuras gerações e para a presente vivência.

Apresentaremos a seguir, concisamente, o modo de atuação das duas instituições mais significativas para o campo artístico eletrônico/digital. A primeira é o Arquivo do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE, e a segunda é o Arquivo do Ars Eletrônica. A análise proposta é sobre o fenômeno da constituição de memórias artísticas *online*, como atuam, em relação à preservação, através da disseminação e recuperação da informação pelo acesso *on-line*.

#### *FILE Festival de Arte Eletrônica*

O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE<sup>2</sup> é uma organização sem fins lucrativos cujo objetivo é disseminar e desenvolver a cultura digital, artes, tecnologia e

---

<sup>2</sup> Cf. <http://file.org.br/?lang=pt>

pesquisa científica. É um festival anual de arte e tecnologia que atua como guia indicador da pluralidade de pesquisas e de produções nacionais e internacionais nas múltiplas áreas da cultura digital. A troca de conhecimento se realiza através dos *workshops* e dos seminários que são oferecidos gratuitamente ao público. Segundo informações da instituição, a participação do público vem crescendo, e na edição de 2012, a décima terceira, os visitantes tiveram que enfrentar “fila” para entrar no Centro Cultural da FIESP- Ruth Cardoso na Avenida Paulista, em São Paulo. O Festival acontece também em estações de metrô e outros centros culturais como o Museu da Imagem e do Som de São Paulo (MIS). No Rio de Janeiro, a exposição do File é realizada em parceria com o Oi Futuro, que se propõe a ser um incentivador da cultura digital. Os espaços do Oi Futuro são disponibilizados para a exposição do File Festival, assim como para os simpósios e *workshops* que fazem parte do evento.

O File tem três categorias gerais – sonoridade eletrônica, arte interativa e linguagem digital –, que abrangem trabalhos realizados com ferramentas eletrônicas e digitais em seus processos de criação. A partir dessas categorias, o festival apresenta uma subdivisão com festivais específicos: File Mídia Arte; File Symposium, em que artistas e pensadores expõem panoramas que ilustram a produção estética da arte eletrônica; o File Hipersônica dá ênfase às manifestações musicais, sonoras, visuais e performáticas da arte eletrônica, que exploram diferentes técnicas de captação, produção, emissão e programação do som; File Games, que traz um repertório de jogos eletrônicos experimentais e artísticos, de diferentes formatos e propostas; File Maquinema, dedicado ao cinema digital, construído em realidades virtuais; File Inovação, que exhibe invenções, projetos e realizações diversas ilustrativas da conexão tecnologia-economia e de paradigmas como o da inovação aberta; e File Tablet, que exhibe aplicativos que propõem novas relações artísticas.

O File Arquivo disponível *on-line* possui mais de 2.000 obras digitais no seu banco de dados; não detém os direitos autorais das obras exibidas no Festival e, portanto, apresenta apenas *links* para os trabalhos, para a página na *internet* do artista ou para a descrição dos mesmos; as informações apresentadas sobre as obras são fornecidas pelos próprios artistas na ficha de inscrição do festival. A arquitetura de navegação do *site* é simples e de fácil acesso; o visitante logo visualiza a opção File Arquivo que é um *link* que direciona para uma página onde já aparecem algumas obras que estão organizadas em ordem alfabética; com uma média de dois cliques, o visitante encontra a informação artística procurada. A pesquisa no site do Arquivo do File pode ser feita por artista, país ou trabalho (obra) e, se for disponível, o link para a obra ou um vídeo sobre a mesma.



O File também dissemina a informação através das redes sociais, principalmente pelo seu perfil no *Facebook* onde ele agrega, até o instante da consulta, um público de 41.058 “assinantes” (seguidores) e 4.784 “amigos”, que formam um grupo de interesse relacionado à cultura artística digital. Observa-se que o File tem uma frequência alta nas “postagens” que englobam o próprio acervo, permitindo assim uma alta circulação e disseminação da informação. Com as “postagens” do File, associadas à exposição virtual e à circulação das obras, permite-se ao público virtual “curtir”, “compartilhar” e “comentar” as impressões que a obra provoca instantaneamente no internauta, visando aproximá-lo da arte eletrônica, e em dois sentidos: intensificando o vínculo, através do relato da experiência de recepção, e (potencialmente) incorporando essa recepção às informações sobre as obras. Desse modo, pode-se entrar em contato com obras diversificadas de forma rápida, interativa e mais ilustrativa da riqueza e variedade do universo artístico digital – o que, na ausência das postagens, provavelmente não ocorreria com igual rapidez ou extensão, devido à magnitude do acervo, conjugada ao caráter mais circunstancial das buscas usuais dos visitantes.

No caso do FILE Festival, fica evidente a falta de um espaço museal para uma constante exposição da arte eletrônica: a duração da exposição está restrita a algumas semanas. Em um contexto de extrema mutabilidade das formas digitais, pergunta-se se esse tempo restrito é relativamente baixo para um contato mais amplo e interativo do público com as obras, ou alto, para o esgotamento de seu aspecto de novidade.

### *Ars Electronica*

O segundo exemplo é o *Ars Electronica*<sup>3</sup>, sediado em Linz, na Áustria. O *Ars Electronica* iniciou suas atividades com o *Ars Electronica Festival*, em 1979, e desde então vem participando da cultura digital num diálogo entre artistas, pesquisadores e cientistas, por meio de atividades desenvolvidas em quatro segmentos: *Ars Eletrônica Center*, *Ars Electronica Festival*, *Ars Electronica Prix* e *Ars Electronica Futurlab*.

Nossa análise sobre o fenômeno da constituição de memórias online e sua preservação massiva e seletiva é feita sobre o segmento *Ars Electronica Festival*, que mantém um dos mais extensos arquivos do mundo digital retrospectivo para as obras artísticas participantes. A documentação representa um acervo de arquivos digitais, projetos, biografias de artistas, produção intelectual de teóricos e pesquisadores que tiveram alguma participação nesses projetos artísticos. No entanto, a coleção de ‘memória’ é apenas referencial,

---

<sup>3</sup> Cf. <http://www.aec.at/news/>

representada por metadados, como ocorre nos catálogos de bibliotecas, de museus ou em uma lista de inventário de um arquivo. Verificamos que é possível recuperar alguns links desses períodos consultando o *Internet Archive*, mas certamente no sítio do Ars a informação é apenas referencial. A partir das análises feitas nos anos selecionados para a pesquisa (1979-2009), verificamos também que o arquivo não teve capacidade de manter as informações em sua originalidade midiática, uma vez que as imagens paradas e em movimento só vão constar do *website* a partir do ano de 2007.

Compreendemos a dificuldade de manutenção das páginas em sua integridade à época de criação e a importância do *Internet Archive* como auxiliar à recuperação das informações (quando se sabe qual era o endereço do website). Supomos, assim, que o problema se situa nas limitações à capacidade de criar e manter softwares de busca conectados em rede, ou mesmo em considerações quanto à impossibilidade de salvaguardar este tipo de objeto artístico. O acesso à informação armazenada nos bancos de dados, sua integridade e reprodutibilidade são muito precários, mas não se pode descartar a possibilidade de serem realizados à medida que aumenta a disponibilidade de fontes digitais e de interações de softwares de busca<sup>4</sup>. Em agosto de 2012, o Arquivo<sup>5</sup> foi reconfigurado e todas as coleções apresentam uma “linha do tempo”, que permite visualizar o volume de informação. A coleção do *Prix Ars Electronica* apresenta dados básicos sobre todas as inscrições feitas para o Prêmio do *Prix Ars*, desde o ano de 1987; os projetos vencedores possuem mais detalhes, como vídeos e imagens. A coleção do Pic apresenta mais de 32.000 imagens, que envolvem o *Ars Electronica*, *Ars Electronica Center*, *Ars Electronica Futurelab* e *Export* (atividades e exposições do *Ars* em outros lugares do mundo). As imagens mais antigas passaram pela migração (técnica de preservação) para serem apresentadas no novo arquivo.

Em relação ao tema da preservação da memória, nossa hipótese é de que o Arquivo do *Ars Eletronica Festival* pode ser um híbrido que busca contemplar ao mesmo tempo a proteção da arte eletrônica selecionada pelo *Ars Eletronica Festival* desde 1979, e a sua disseminação na contemporaneidade.

### **Proteção e disseminação: é necessário preservar a arte eletrônica?**

---

<sup>4</sup> A coleção do *Print* apresenta, a partir de 1979, todas as publicações impressas do *Ars Electronica* e do *Prix/Cyberarts*; os catálogos do festival foram digitalizados e disponibilizados desde 2000 no *layout* original (formato PDF); para os anos anteriores, apenas as informações de texto (OCR) foi preservada; os catálogos *Cyberarts* completos estão também em formato PDF.

<sup>5</sup> <http://www.aec.at/about/en/archiv/>

Percebe-se que a circulação da informação nos bancos de dados, sites e redes sociais pode promover uma dinâmica diferente, que faz com que haja uma ‘respiração’, pois a produção artística é apresentada fora das paredes das galerias e museus, mas ao mesmo tempo inicia uma relação entre a obra e o espectador, que não tem a oportunidade de ir a um local em que esteja sendo apresentada a obra. A obra está ali na tela do computador, bem perto, em qualquer tempo e lugar, dialogando com o espectador. Mas a interação deste com aquela é, por assim dizer, um grau mais fria, na medida em que agora é um objeto catalogado sobre o qual alguém é informado, e não mais um artefato colocado numa situação comunicacional aberta, não previamente categorizada.

Observamos que o arquivo se organiza a partir da classificação dos rastros/representações memoriais dos objetos armazenados, de forma significativamente resumida quanto às possibilidades semânticas dos objetos representados, mas, paradoxalmente, de forma ampliada em relação à possibilidade de recuperação da informação desejada. Diante disso, a ideia de “rastro” se mostraria relevante tanto para compreender esse fenômeno cultural como para entender o momento atual. Como afirma Deguy (2012), retomando para isso Brecht e Benjamin, se a arte modernista revolucionária operava pelo “apagamento dos rastros”, estaríamos agora, consumadamente, na “era da rastreabilidade e da estocagem dos rastros” (Deguy, 2012, p. 137). Para o autor, com a grande produção artística contemporânea, a estocagem e a conservação de tudo se tornaria um problema irresolúvel, se a própria era digital não tivesse achado ‘solução’ para esses ‘problemas técnicos’ – a miniaturização (que, neste contexto, podemos associar à mencionada redução ou contração dos objetos representados nos arquivos). Segundo Deguy, o ideal técnico da cultura é fazer com que tudo caiba em um chip. Se este pensamento tem afinidades benjaminianas, é por ver nessa solução técnica a *perda* do poético e do ecológico. Em outras palavras: rastreamento (localização para catalogação e acesso) e miniaturização (acondicionamento de documentação sobre e para a interação) se articulam numa concepção cumulativa (não ecológica) e informacional (não poética) do cultural, que assim se faz tecnológico, isto é, cultor da técnica como valor. A cultura classificável e preservável é unidimensional, empobrecida, ou melhor, *empobrecedora da habitação* no mundo e da *poesia* no pensar.

Em relação ao comportamento virtual no *facebook* do File Festival e do Ars Electronica, é possível observar que apesar de terem criado os perfis no mesmo ano de 2009, o File Festival tem uma circulação de informação muito maior que o Ars Electronica; a média de postagens diárias do File é em torno de 25 com o conteúdo diversificado que se relaciona com o Arquivo do File e com a arte contemporânea. O Ars não “posta” (divulga) as obras

tanto quanto o *File*. Por exemplo, o *Ars* apresenta 14 álbuns de fotos e o *File* 5.999 álbuns organizados pelos nomes dos artistas. Com esse volume de informação artística disponível para o público, é evidenciada uma superfície de contato interativo social/visual das redes sociais que proporcionam um outro relacionamento em relação à arte, com as opções de ‘curtir’, ‘comentar’ e ‘compartilhar’, em que é possível cada pessoa criar a sua própria ‘coleção’, o seu próprio “museu imaginário”, como visionariamente sugerido por André Malraux. Nota-se porém que a aproximação com o museu imaginário<sup>6</sup> nesses casos se dá pela via individual. Ou melhor, não depende da relação arte-museu (ou arte-galeria) um aumento da capacidade de partilhar transversalmente as experiências artísticas ou outras e, por assim dizer, formar museus de museus imaginários constituintes de coletividades outras.

A disseminação virtual promove a comunicação, mas é insuficiente para garantir a plena preservação da memória e do patrimônio artístico. A experiência de entrar em contato ou interagir com a obra é parte fundamental para o sentido da memória. O acontecimento da experiência está no processo entre o espectador e a obra, a interatividade que foi produzida e vivenciada pelo visitante, que sensações são despertadas, como eu me relaciono com a obra, e de que forma a obra de arte modifica os sentidos e as relações sociais em que os sentidos estão enraizados. Nota-se, ademais, que os objetivos da preservação digital englobam a manutenção da memória dos objetos em suporte digital e o acesso aos recursos digitais preservados. As estratégias de preservação podem ter uma natureza primária que consiste em manter a funcionalidade e interface da obra original. Em primeiro lugar, criar coleções de arquivos digitais em formatos de arquivos padronizados de alta qualidade e, em segundo lugar, a garantia que essa documentação foi capturada perfeitamente para depois ser reproduzida (Sayão, 2010). Se por um lado esta estratégia mantém a funcionalidade e interface do original, preservando a sua integridade, por outro lado exige espaço físico, com uma manutenção dispendiosa de equipamentos e programas já obsoletos; o acesso é restrito e só tem viabilidade a curto e médio prazos.

A soma do banco de dados (informação e registro) com a obra exposta e com a experimentação e interação do visitante (interator), resultaria na formação do registro da memória? As questões mais frequentes envolvem a história da produção da obra; os programas, equipamentos e sistemas operacionais usados para a produção da obra; a

---

<sup>6</sup> “... dans ce monde que la métamorphose substitue simultanément à ceux du sacré, de la foi, de l’irréel ou du réel, le nouveau domaine de référence des artistes, c’est le Musée Imaginaire de chacun; le nouveau domaine l’art, c’est le Musée Imaginaire de tous.” (Malraux 1965, p. 252). Ele é pensável, nesse sentido, como extravasamento da *coleção de arte* para a vida em comum, e ainda guardando afinidades com os momentos modernistas das vanguardas, se as entendemos como esforço de extinção da fissura entre técnicas, arte e vida.

necessidade de ser mantida a essência do trabalho; a visão do artista e as impressões e sensações artísticas que devem ser abordadas; as modificações aceitáveis para o autor da obra; a permissão para alguma intervenção técnica. Pergunta-se então: deveria a Museologia ser estimulada a musealizar a arte digital? Qual o estatuto cultural que ela, assim estimulada, dá a essa memória-aura das obras quando a própria cultura já é a aura-memória da tecnologia?<sup>7</sup>

### Considerações

Obviamente, não se trata de apontar falhas, nem de negar em bloco o valor de determinada categoria de arte, ou a legitimidade intrínseca de suas instituições e dos desenvolvimentos museológicos concernentes. Trata-se de sugerir que há outro desafio (cultural, ecológico e poético) que é também menos conservador e mais complexo – não o de musealizar determinada arte tecnológica mas de *desmusealizar* a tecnologia, *despossuir* o digital como registro/inscrição eletrônico – por incorporação híbrida, não por apagamento – para que ele vigore como tecnoprimitiva “síntese da posse”<sup>8</sup>.

Observamos que os Arquivos da arte digital não realizam, apenas reatualizam, a utopia tecnológica de uma acumulação de todos os valores culturais, de uma memória coextensiva à civilização ou, simplesmente, de preservação e acesso totais, sem perda de alguma dimensão experiencial. E que desse ponto de vista são museus conservadores, e não criadores; ou mesmo recriadores, porém de um predomínio do tecnológico sobre o que é não-tecnológico na arte<sup>9</sup>. Observamos também, por outro lado, que são as redes sociais que, como parte da ‘cultura digital’, possibilitam aos arquivos uma disseminação mais comunicacional, experiencial (menos ‘documental e informativa’); e essa característica, associada ao fato de

---

<sup>7</sup> É nos termos da relação da técnica com a vida (não a sobrevivência material) que a figura (retórica) da “perda da aura” foi elaborada por Benjamin como efeito do advento da reprodutibilidade técnica. O ‘coletivismo’ de seu pensamento tem a ver com a busca de sujeitos coletivos (tipicamente, a *classe*, tal como pensada por Marx; mas também com afinidades minoritárias possíveis com outros desenvolvimentos, não marxistas) para os quais houvesse sim uma aura produzida pela tecnologia quando apropriada pela arte para a vida. É em relação a essa exigência – que, repetindo, parece retomada na formulação de Deguy – que propomos que se entendam as instituições aqui abordadas.

<sup>8</sup> A fórmula está em outro ensaio de Paul Valéry, e em afinidade com toda uma vertente modernista sensível às relações não unívocas de arte-vanguarda-tecnologia-utopia, que informam o pensamento de uma linhagem plural de autores do século XX, como, por exemplo, de E. Sapir e G. Bateson a Lévi-Strauss, na antropologia; de Mallarmé e Valéry aos futuristas e aos surrealistas, e passando por Marcel Mauss, M.Leiris, G.Bataille, na literatura; de G.Simmel e mesmo Max Weber a Walter Benjamin, na sociologia da cultura; etc.

<sup>9</sup> Se fizermos o experimento mental de imaginar uma obra que usasse em grau extremo as características radicais de interatividade, complexidade e transdisciplinaridade (tal como revolucionadas pelo advento do digital) produzindo percepções desestabilizadoras e simbolizando-operando uma captura da tecnologia para outros circuitos sociais não-consagrados, tal obra seria apenas *documentada* como arte, mas não *aconteceria*, não caberia como tal em todas as suas dimensões sociais fractais. Ou, invertendo a perspectiva: um dos sentidos em disputa nas recentes manifestações de rua em várias cidades brasileiras, inclusive e especialmente seus grafismos e performances, não seria o de entendê-las como uma espécie de ‘descabida’ ou ‘incabível’ performance política heteroclita de uma arte digital ‘saída do facebook’?

que tais arquivos são apenas uma parte de um conjunto variado e consistente de festivais e outras atividades institucionais sistemáticas, faz pensar em agentes patrocinadores de uma cultura digital. Com alguma licença metafórica (e sem blague), File e Ars Eletronica seriam como que os museus do ‘artesanato autêntico’ de uma tribo urbana que tem no digital sua “ferramenta e fetiche” (Bacal 2010).

Do modo mais sucinto possível, trata-se de propor que a perspectiva da memória social – ou, ao menos, de uma memória *do* social, entendido não só como objetificador da experiência em informação, mas também como ressoador de informação em novas iluminações e abduções experienciais – é inversa ou controversa à perspectiva da ciência da informação. Entendemos que esta renova e amplia – na forma de ‘tecnologias sociais’ desenvolvidas em associação a outras iniciativas (estatais, empresariais, da sociedade civil, etc.) – a capacidade de rastreamento e acessibilidade, de catalogação, indexação, recuperação; e que está associada, nas instituições musealizantes (como File e Ars Eletronica, acima apresentadas), às tecnologias de captura e miniaturização (arquivamento, guarda, preservação, exibição). Assim, essas instituições, acoplando tecnologia (capacidades objetivadas) e curadoria (subjetividades vívidas) para a memorização, encenam em engenharia reversa os processos criativos artísticos (o da captura ‘selvagem’ da tecnologia na produção de inclassificabilidades perceptivas, conceituais e práticas, na deriva e desestabilização de circuitos e mensagens). Se preservar-expor é capturar, domesticar, haveria afinidades políticas entre o digital *como estética* e a museologia social, em seu sentido transdisciplinar e, mesmo, *antropofágico*, como vem sugerindo Mario Chagas (2005)<sup>10</sup>. Os museus praticados como tecnologias xamânicas de trânsito entre ‘espécies tecnológicas’ de todas as latitudes, longitudes e historicidades, acelerando o regime de apropriações e doações simbolicamente eficazes a ponto de os próprios entes-museus se tornarem mutantes culturais.

Propusemos aqui sintetizar essas questões com a ideia de um museu imaginário amplificado, multicoletivo e não só metaindividual. Em que as conexões transversais (interétnicas, multiculturais, etc.) criam circuitos em que aquilo que é não-capturável circula com qualidades e criatividades imprevistas e mais vitais e proliferantes do que a das memórias em rede, de que também se apropriam: neles, a arte digital (entre outras) acontece instavelmente (irrastreável e não miniaturizável) como cultura ‘paleolítica’, ou ‘alternativa’, ou ‘tropicalista’, ou ‘nerd’, ou ‘das florestas’, etc., gerando experiências reais de modo tão ou mais intenso e criativo do que as redes sociais podem fazer com os arquivos. Coletivo,

---

<sup>10</sup> Um breve texto de Luis Guilherme Vergara (2008) emprega o termo “museu antropofágico” de uma perspectiva de contemporaneidade ecológica.

portanto, num sentido que não é o ‘de direito’, ‘universal’, ‘identitário’ objetivado (*patrimonium*), e sim de uma busca do *comum e singular*, da partilha<sup>11</sup> irrestrita e criativa de percepções e sensibilidades, de apropriações e dádivas, que a tecnologização da comunicação (imprensa, fotografia, cinema, eletrônica... – o digital não é exceção) nunca deixa de tornar possível, e sempre adiando-a, indefinidamente.

## Referências

- BACAL, Tatiana Braga. O produtor como autor: o digital como ferramenta, fetiche e estética. Tese de doutorado, PPGSA/IFCS/UFRJ, 2010.
- BATESON, Gregory. *Steps to an ecology of mind*. San Francisco: Chandler, 1972.
- BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- CHAGAS, Mario de Souza (org.) *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - Museu: antropofagia da memória e do patrimônio*. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, n. 31, 2005.
- DEGUY, Michel. O cultural: o ecológico: o poético. In: CICERO, A. (org.). *Forma e sentido contemporâneo: poesia*. Ed. Eduerj, Rio de Janeiro, 2012.
- MALRAUX, André. *Le musée imaginaire*, Paris, Gallimard. 1965.
- RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível – estética e política*. São Paulo: Editora 34. 2005.
- SAPIR, Edward. Cultura – autêntica e espúria. *Sociologia & Antropologia*, v.02.04; pp.35-60. 2012.
- SAYÃO, Luis Fernando. *Uma outra face dos metadados: informações para a gestão da preservação digital*. In: *Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, Florianópolis, v. 15, n. 30, 2010.
- SIMMEL, Georg. Subjective culture. In: *On individuality and social forms*. (ed.: Donald N. Levine). Chicago: The University of Chicago Press, 1971. p. 227-234.
- VALÉRY, Paul. Le problème des musées. In: *Œuvres, tome II, Pièces sur l’art*. Paris: N.R.F, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960. (Publicado originalmente em *Le Gaulois*, abril de 1923.) Disponível em:  
[http://classiques.uqac.ca/classiques/Valery\\_paul/probleme\\_des\\_musees/valery\\_probleme-musees.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/Valery_paul/probleme_des_musees/valery_probleme-musees.pdf) . Acesso: junho 2013.
- VERGARA, Luiz Guilherme. “Museu de Arte Contemporânea de Niterói – Projeto Arte-Ação Ambiental”. 2008. Disponível em:  
<http://arteacao2.tempsite.ws/pdfs%5CArteParaUmaAcaoAmbiental.pdf>. Acesso: junho 2013.
- WOLF, Lieser. *Digital art*. Barcelona: Equipo de Edición, 2009. (edição francesa)

---

<sup>11</sup> Rancière (2005), embora traga uma crítica, em aparência, contundente à noção benjaminiana de reprodutibilidade técnica como paralogismo marxista, propõe uma noção de *partilha do sensível* que não nos parece tão distante de alguns *insights* e da atuação intelectual mesma de Walter Benjamin.