

# MUSEUS DO INACABADO PARA MEMÓRIAS EFÊMERAS: NOTAS SOBRE A CONSERVAÇÃO DE OBRAS DE NET ART

Giselle Beiguelman<sup>1</sup>

## RESUMO

Este artigo discute a conservação de obras de net art. Descreve a situação de overdose de produção documental fomentada pelas redes sociais e o seu impacto nas formas tradicionais de armazenamento e na cultura da memória contemporânea. Situa a especificidade da net art no seu atrelamento a ambientes de fluxo, dinâmicos e sistêmicos, sobre os quais não se tem controle, implicando novos parâmetros de conservação e investiga as estéticas particulares a esse contexto. Problematiza as instâncias políticas que transformaram a Internet em um ambiente de vigilância, impedindo o acesso a sites mais antigos, evidenciando como afetam a preservação da história da arte on-line. Ao final, apresenta como estamos trabalhando com o MAC-USP, no desenvolvimento de uma metodologia de trabalho para lidar com obras de net art no universo museológico. A discussão é feita a partir do caso específico do site *The Book after the Book* (O Livro depois do livro) (1999), que demandou uma série de atualizações e reprogramação de códigos. Com base nessa experiência, sugere-se uma reflexão acerca dos museus de net art como museus do inacabado, do não reparado e do não recuperado. Essa estratégia pode permitir lidar com as irreversíveis perdas, sem contar com um processo iminente de desaparecimento.

## PALAVRAS-CHAVE

net art; pós-Internet; conservação de net art; patrimônio digital; museus digitais; vigilância

## MUSEUMS OF THE UNFINISHED TO EPHEMERAL MEMORIES: NOTES ON NET ART CONSERVATION

### ABSTRACT

This article discusses the conservation of net art works. It describes the overdose situation of documentary production fostered by social networks and its impact on the traditional forms of storage and the contemporary memory culture. It situates the specificity of net art in its connection to dynamic and systemic environments of flow, over which there is no control, implying new conservation parameters and investigates the particular aesthetics of that context. It problematizes the political instances that have turned the Internet into a surveillance environment, denying access to older sites and evidencing how they affect the preservation of the history of online art. In the end, it presents how we are working with MAC-USP, in the development of a methodology to deal with net art pieces in the museological universe. The discussion is made based on the particular case of *The Book after the Book* website (1999), which required a series of updates and reprogramming of codes. Based on this experience, we suggest a reflection about net art museums as museums of the unfinished, unrepaired and unrecovered. This strategy may allow dealing with irreversible losses, without counting on the following process of disappearance of the artworks.

### KEYWORDS

net art; post-internet; conservation of net art; digital heritage; digital museum; surveillance

<sup>1</sup> Professora Associada da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU USP). Pesquisa as estéticas da memória do século 21 e a preservação do patrimônio artístico digital, com ênfase na net art. Desenvolve projetos de intervenções artísticas no espaço público e com mídias digitais. É membro do Laboratório para OUTROS Urbanismos (FAUUSP) e do Interdisciplinary Laboratory Image Knowledge – Humboldt-Universität zu Berlin. Suas obras integram acervos de museus no Brasil e no exterior, como ZKM (Alemanha), MAC USP, MAR e a coleção de arte latino americana da Universidade de Essex. gbeiguelman@usp.br

Obsolescência, equipamentos disfuncionais e arquivos não encontrados. Esta parece ser a imagem mais perfeita da cultura digital e o paradigma da vida on-line. Tenho repetido com uma certa frequência que talvez essa iminência da desapareção justifique o tom apocalíptico que vem sugerido nos comandos mais elementares de manuseio dos programas de edição digitais, que nos convidam a todo tempo a “salvar” arquivos e não simplesmente guardá-los. O alarde tem uma certa razão de ser e por isso retomo aqui considerações que já fiz em um outro ensaio (BEIGUELMAN, 2014). Apesar de uma das máximas da contemporaneidade ser “a internet não esquece”, a verdade é que as redes sociais não nos deixam lembrar. A arquitetura de informação desses espaços de dados em fluxo não se presta a consultas retrospectivas.

Isso não quer dizer que os dados não estejam lá. Pelo contrário. Estão. Só não são acessíveis por sistemas de busca. O que não impede que sigamos publicando em escalas de petabytes, produzindo uma overdose documental sem precedentes na história. Não há exagero nessa declaração. Basta consultar o site Internet Live Stats<sup>1</sup> para constatá-la. Esse serviço atende uma série de empresas e monitora, em tempo real, o movimento no Tweeter, Instagram, Tumblr, Skype, Google, YouTube, além do tráfego em gigabytes da Internet e a quantidade de e-mails enviados, o dia inteiro, sete dias por semana. No dia 10 de fevereiro de 2017, por exemplo, a média, para cada **1 segundo**, era de: 2,5 milhões de e-mails enviados (67% dos quais, spam); 68 mil vídeos visualizados no YouTube; 58.700 buscas no Google, 2.500 chamadas no Skype; 1.200 posts no Tumblr; upload de 766 fotos no Instagram e 7500 Tweets. Tudo isso perfazendo, nesse mesmo 1 segundo, 42.000 gigabytes de tráfego de dados. Para se ter uma dimensão do que isso significa, tenha em mente que a maior biblioteca do mundo, a Library of Congress, possui 38 milhões de livros. Esse patrimônio, caso fosse integralmente digitalizado, estimando-se 1 megabyte por livro, resultaria em 38.000 Gigabytes. Ingenuidade pensar que estamos falando aqui de uma diferença de “apenas” 4.000 gigabytes (ou 4 terabytes), pois o acervo da Library of Congress foi construído ao longo de 200 anos, em contraponto à overdose registrada em 1 segundo na web.

Não se trata apenas de diferentes escalas de armazenamento e de intensidade de produção. Trata-se de toda uma nova cultura da memória que subverte o princípio do arquivamento tradicional, baseado na lógica da seleção, descarte e organização de documentos. Mas, dada a avalanche de mídia que produzimos todos os dias na Internet, como escolher o que será guardado? Como lidar com tanta informação instável e fragmentada produzida por nós e sobre nós? Por um lado, proliferam iniciativas pessoais, informais, tais como Ubu Web, do poeta estadunidense Kenneth Goldsmith, que documenta e arquiva cinema experimental e poesia contemporânea, e Netzspannung, um banco de dados sobre a história da artemídia, mantido pelos artistas Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss. Por outro, crescem os espaços de ação e armazenamento corporativo, como o Google e o Facebook. Neles vem sendo criada toda uma contracultura do arquivamento e da musealização, fora da tradição institucional das práticas e políticas de memorização.

Como lidar com essa massa emergente de dados? Para onde vai tudo isso? Está claro que, nesta era de overdose documental em que vivemos, “acu-

<sup>1</sup> <http://www.internetlivestats.com/>

mular dados é como respirar: um ato involuntário e mecânico. Nós não escolhemos o que guardar, mas o que apagar” (QUARANTA, 2011, p. 9, tradução nossa<sup>2</sup>). Não obstante, deve-se salientar, tudo o que não podemos guardar está no horizonte provável da perda permanente. E isso inclui memórias pessoais, informação privada e profissional, dados relevantes, muita futilidade, é claro, mas também cultura, e sem dúvida obras de arte.

### Estéticas dos bancos de dados: metaobras

Alguns pesquisadores, como Lev Manovich e seu grupo *Software Studies*, baseado na Universidade da Cidade de Nova York (City University of New York (CUNY)), nos EUA, por exemplo, vem desenvolvendo metodologias de análise de grandes massas de dados (Big Data). Seu projeto *Selfie City* (2014) é um conjunto de estudos sobre os autorretratos postados no Instagram nas cidades de São Paulo, Moscou, Nova York, Berlim e Bangcoc, feito a partir de análises algorítmicas de padrões de imagens e de hashtags. O estudo investiga questões de gênero, emoções, ângulos mais recorrentes, cores, gestos e estilo de roupas que prevalecem em cada uma das cidades.

No que diz respeito à criação artística, isso aparece em projetos que, ao lidar por rearranjos de informações, como definiu Victoria Vesna (2007), formulam uma “estética dos bancos de dados”. Configuram, diz a autora, “meta-estruturas que vão de arquiteturas físicas e software como o próprio *browser*, e nos permitem acessar a informação na internet, e obras artísticas que são metaobras, incorporando não apenas obras de outros artistas, mas também do próprio público”.

Esses novos paradigmas impactam os modelos narrativos e até mesmo as construções audiovisuais, como em *The Wilderness Downtown* (2010), fruto de uma parceria do diretor de cinema Chris Milk com o artista Aaron Koblin (Figura 1). Feito para o lançamento do disco homônimo do grupo *Arcade Fire*, é um projeto que explora as potencialidades do audiovisual em rede, aproveitando os recursos do navegador. Tendo a faixa *We Used to Wait* como base, explorava as possibilidades de jogar com a cidade em que o “espectador” (na falta de melhor palavra) cresceu, misturando imagens e dados desse local à música. Para tanto, demandava que cada visitante inserisse o seu endereço naquela época, na entrada do site. A partir daí, cruzava imagens geolocalizadas disponíveis no Google, com referências do videoclipe.

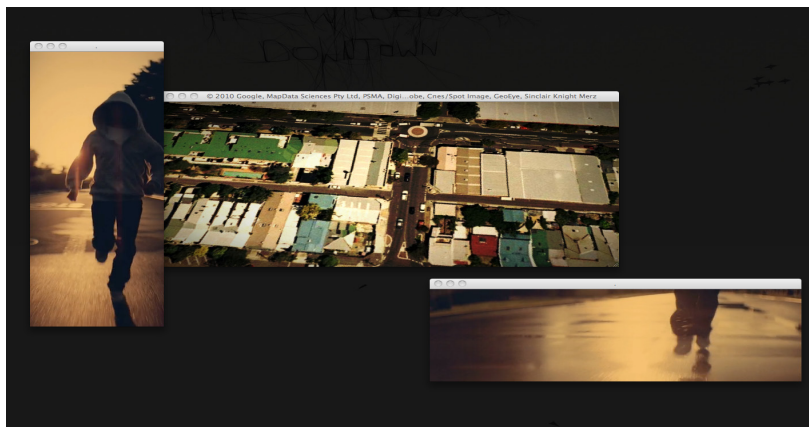


Figura 1 - Chris Milk & Aaron Koblin. *The Wilderness Downtown* (2010)

<sup>2</sup> “Accumulating data is like breathing: involuntary and mechanical. We don’t choose what to keep, that is, but what to delete.”

*The Wilderness Downtown* responde a um modelo meta-autoral bastante particular da cultura web 2.0, o mashup de software e conteúdo. Derivado das práticas de remixagem musical, não são apropriações integrais de determinadas estruturas tecnológicas, mas usos de seus recursos para outros fins (BUZATO, 2013; NAVAS, 2012). Apesar de aparecerem como um terceiro produto, mashups desse tipo mantem a integralidade dos sistemas que utilizam nos seus processos, como ocorre, por exemplo com o Google News. No caso de *The Wilderness Downtown* se integram diferentes plataformas – Google Maps e Google busca – com o disco da banda e as imagens produzidas por Milk.

Do ponto de vista da conservação, projetos artísticos que operam nessa dimensão meta-autoral, sobre a base de outros programas, como nesse caso, são obras bastante difíceis. Sua conservação exigiria a possibilidade de gerir as partes que compõem a obra e isso é inviável. Primeiramente porque os conteúdos – as imagens que alimentam o projeto – provém de sistemas dinâmicos. A cada busca de imagens relacionadas a um endereço, podem-se obter diferentes respostas. Isso dependerá de vários fatores e, fundamentalmente, da popularidade dos conteúdos na Internet (GOOGLE, s.d.; VAIDHYANATHAN, 2011). Falamos portanto de um sistema absolutamente fora da possibilidade do controle do artista e da instituição. Além disso, não é possível assegurar a manutenção das próprias plataformas, pois elas podem ser descontinuadas a qualquer momento e deixar de existir.

É verdade que o contexto sempre interfere na compreensão da obra de arte. Contudo, como notou Lovejoy, a internet cria uma situação totalmente inédita em que a relação entre conteúdo e contexto é de intercâmbio permanente:

Na internet, o contexto está intimamente conectado ao conteúdo. A dinâmica da web traz elementos informacionais por meio de diferentes fontes que são combinadas apenas quando o participante ativa a tela. Os comandos do monitor estão conectados ao código estruturado e programado do site, os quais estão disponíveis por meio de um servidor local conectado a um território globalmente acessível. [...]. Por intermédio de meios de transferência e transmissão, o contexto também pode tornar-se conteúdo (LOVEJOY, 2004: 223, tradução nossa<sup>3</sup>).

Nessa perspectiva, pode-se afirmar que o que particulariza as artes em rede em relação às outras formas de arte é o fato de que em ambientes on-line o contexto não só interfere na recepção da obra como também modeliza essa recepção. Afinal, a net art é bem mais do que arte criada para a internet. É arte que depende da internet para se realizar, um tipo de criação que lida com diferentes tipos de conexão, de navegadores, de velocidade de tráfego, de qualidade de monitor, resolução de tela e outras tantas variáveis que alteram as formas de recepção. O que se vê é resultado de incontáveis possibilidades de combinação entre essas variáveis e entre programas distintos, sistemas operacionais e suas respectivas formas de personalização.

Trata-se portanto de uma arte intrinsecamente ligada a uma fruição do/ em trânsito. Obras que só se dão a ler enquanto estiverem em fluxo, transmitidas entre computadores e interfaces diversas. Do ponto de vista da criação,

<sup>3</sup> On the Internet, context is intimately connected to content. The dynamics of the Web bring information elements along different routes from different sources which are combined only when the participant activates the screen. Display commands are connected to the structures programmed code of the site which is made available through a local server connected in the context of a globally reachable territory. [...]. Through means of transferal and transmission, context can also become its content.

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 modelizava, a meta-estrutura nos termos de Vesna, é irrecuperável.

Um bom exemplo aqui é o caso do site da documenta 10 (a dX, de 1997), marco de um brevíssimo momento em que a net art despertou o interesse das instituições artísticas<sup>4</sup>. Apesar de estar integralmente on-line, boa parte de seu conteúdo não está mais acessível (Figura 2). Revolucionária para a época, a interface online daquela edição distanciava-se do estilo portal para apresentar-se como uma plataforma de experiências artísticas interligada às temáticas e à programação da documenta. Com um menu exclusivamente baseado em ícones, o site distribuía os dez projetos comissionados em quatro eixos principais: Superfícies e Territórios, Dentro e Fora, Grupos e Interpretações e Cidades e Redes. Além disso, trazia um guia de links sobre arte on-line e um fórum de discussão entre artistas e curadores. Recuperado junto com toda a documentação dessa edição, permite renovar, sem dúvida, uma página importante da história da net art no âmbito da história das exposições e do próprio contexto do web design de então.

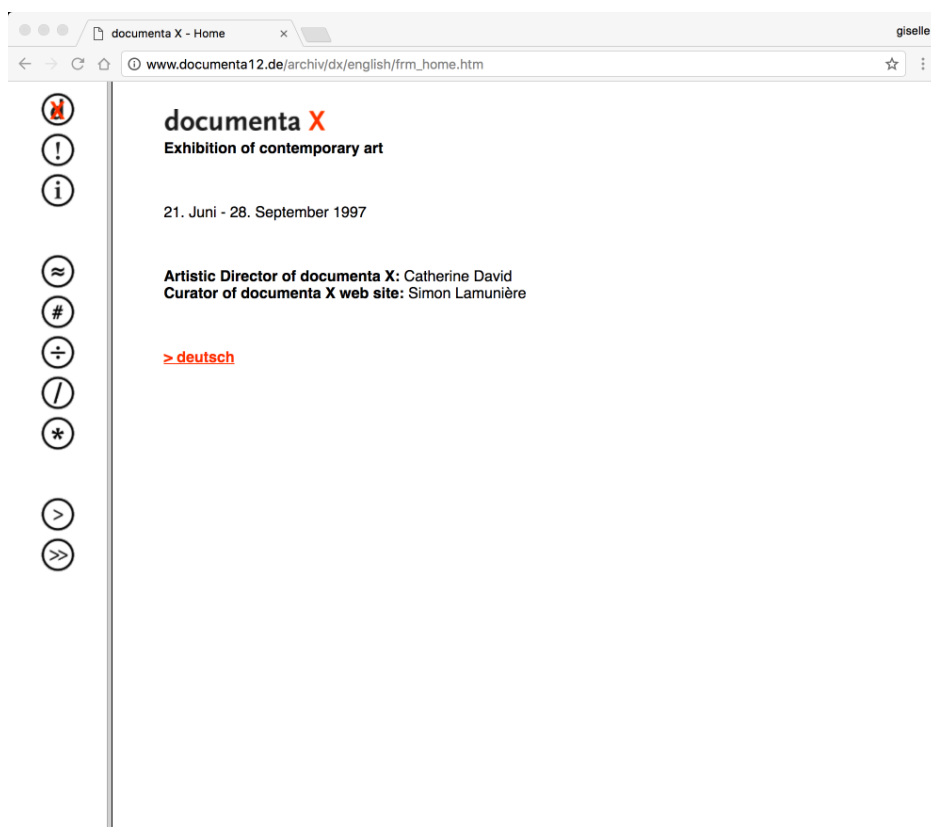


Figura 2 - Home page do site da documenta X (1997), inteiramente devotado à net art. O site hoje está no arquivo da documenta e misteriosamente ligado à documenta 12.

<sup>4</sup> Também a Bienal de São Paulo de 2002, contou com uma curadoria de net art. Dividida em dois setores – Brasil e internacional – teve como curadores, respectivamente, Christine Mello e Rudolf Frieling. O site da Bienal de São Paulo não faz referência a essa mostra, mas é possível recuperar a lista de artistas e obras pelas publicações digitalizadas <http://www.bienal.org.br/publicacao.php?i=2097> (guia) e <http://www.bienal.org.br/publicacao.php?i=2090> (artistas brasileiros).



O *press release* dessa renomada exposição de arte deixa claro o glamour da experiência da web naquele momento:

Pela primeira vez na história das exposições documenta uma abertura "virtual" terá lugar antes da abertura da exposição em 21 de junho. O site da documenta X será o espaço da exposição de projetos de web art da documenta, contendo obras especialmente produzidas e projetos já existentes. Eles estão sendo reunidos no quadro de uma concepção temática elaborada pelo curador responsável pela web arte na dX, Simon Lamuniere, em cooperação com a diretora artística da documenta X, Catherine David. Os projetos serão desenvolvidos dinamicamente na rede. Até ao encerramento da documenta X, em 28 de Setembro de 1997, novos elementos serão constantemente acrescentados ao sítio web. O foco principal são as muitas e diversas oportunidades para os "visitantes" do site comentarem e interagirem (DOCUMENTA GGMBH, 1997, tradução nossa <sup>5</sup>).

Na Documenta em si, o site era disponibilizado off-line, no café, que foi então transformado em net.room. A ambientação, em formato de escritório e off-line, desagradou aos artistas e gerou uma série de protestos. A documenta X acabou e essa discussão – como expor net art – foi superada, não porque se resolveu, mas pelo ostracismo total das práticas de arte on-line das discussões críticas e do circuito da arte. Isso resultou em um significativo abandono por parte de museus e colecionadores desse tipo de obra, contribuindo para a incipiência da discussão sobre como recuperar sua história. Nas palavras de Oliver Grau: “Devido às rápidas mudanças no armazenamento de mídia, trabalhos com aproximadamente dez anos já não conseguem, normalmente, ser apresentados. E não é exagero afirmar que enfrentamos a *perda total* de uma forma de arte do início de nossas sociedades digitais pós-industriais.” (GRAU, 2014: 98)

Dito de outra forma, se a net art foi desde sempre um problema no espaço, por não se enquadrar nas tradições expositivas, ela tornou-se um problema para o tempo, desaparecendo com os sites que a “linkavam”, os servidores que a abrigaram e os recursos tecnológicos que possibilitaram a obra. Em resposta a esse problema, uma série de iniciativas para o arquivamento da net art, foi colocada em processo, como Variable Media Initiative (EUA), iniciada no Guggenheim de Nova York, em 1999, e depois fomentada pela Fundação Daniel Langlois, mas já descontinuada; Archive 2020 (Holanda), também finalizada; e Taxonmedia de Vanina Hofman (operante desde 2005). Não menos importantes são também o Art Port, do Museu Whitney, que comissionava as obras que depois conservava, um projeto da curadora Christiane Paul, e a plataforma net art latino database, alimentada por Brian McKern, e que já encerrou suas atividades. Entre todos esse projetos merece destaque o Archive of Digital Art 2.0, projeto idealizado por Oliver Grau, que não é exclusivo de obras de net art, e conta hoje com mais de 5.000 obras catalogadas. Projeto iniciado em 1999, é um banco de dados em contínua expansão, fruto do trabalho conjunto de artistas, arquivistas, curadores e editores.

<sup>5</sup> “For the first time in the history of the documenta exhibitions a 'virtual' opening will take place before the exhibition opening on June 21. The documenta X website will be exhibition space to documenta web-art projects, enclosing specially produced pieces as well as already existing projects. They are being put together within the framework of a thematic conception worked out by de X-curator responsible for web-art, Simon Lamuniere in cooperation with the artistic director os documenta X, Catherine David. The projects. The projects will be developing dynamically on the net. Until the closing of documenta X on 28 September 1997, new elements will constantly be added to the website. A main focus are the many and diverse opportunities for 'visitors' of the website to comment and interact.”

Em uma linha de pesquisa diferente vem atuando a Rhizome.org, que, curiosamente, foi uma das primeiras organizações devotadas ao arquivamento de web sites. Nos últimos anos, nota-se um investimento cada vez maior no desenvolvimento de ferramentas para conservar a experiência de navegação. Dois projetos de Dragan Espenschied, curador do programa de preservação digital da Rhizome.org, são exemplares desse redirecionamento: o Web Recorder e o Old Web Today, ambos desenvolvidos por Ilya Kreymer. O Web Recorder permite que se gravem versões dinâmicas dos conteúdos on-line. O principal diferencial é o fato de preservar a interatividade das páginas, suas camadas de dados e permitir que o usuário mantenha uma cópia do seu material no site do projeto e faça o download para o seu próprio computador do arquivo em formato WARC (Web ARChive). Esse formato combina em um arquivo blocos de informações indexadas e metadados das páginas<sup>6</sup>. Já o Old Web Today expande algumas funcionalidades da Way Back Machine do Internet Archive, um programa de busca para encontrar sites em suas versões passadas. Funciona como uma máquina do tempo que dá acesso à navegação em versões antigas de sites em browsers da época em que foram concebidos (Figura 3). Esse acesso, no entanto, é uma experiência de reenquadramento do *design* de *interface* da época, e não de recuperação do funcionamento dos conteúdos. Isso não é pouco, haja vista as várias mudanças de estruturação do html (a linguagem interpretada pelos navegadores) desde 1995 até o presente e que impedem que sequer sejamos capazes de visualizar obras mais antigas. Contudo, essa ferramenta não é suficiente para colocar em operação recursos que se tornam obsoletos e inadequados aos padrões atuais de velocidade e segurança das redes.

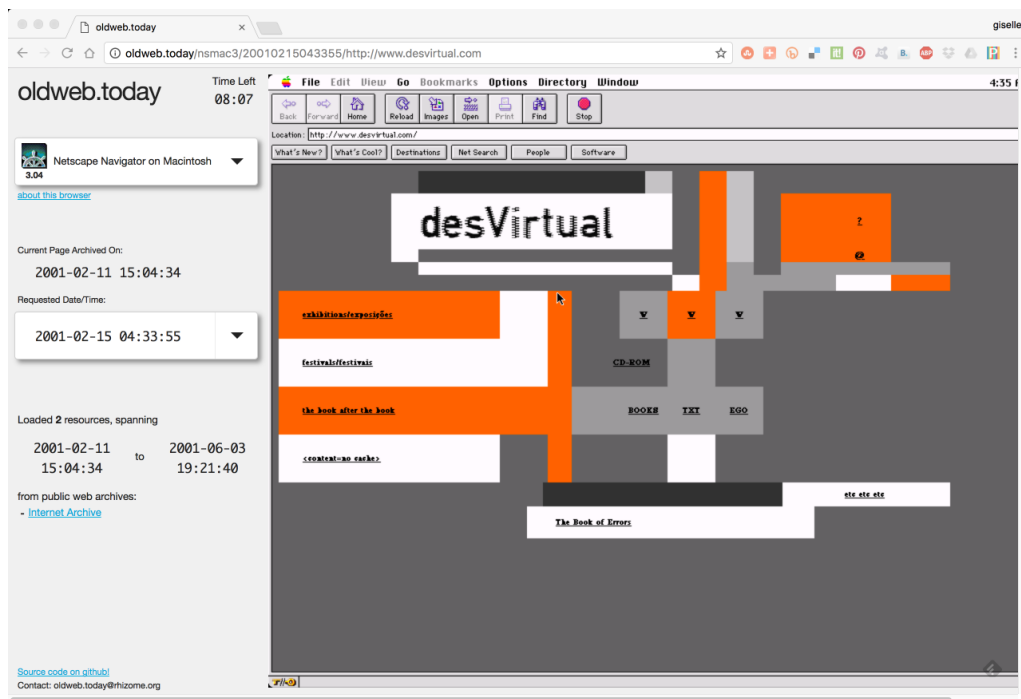


Figura 3 - Acesso à homepage do site pessoal desta autora em 2001, no Netscape para Macintosh da época, via Old Web Today, em 2017.

<sup>6</sup> Para informações detalhadas sobre o formato WARC, acesse: [http://archive-access.sourceforge.net/warc/warc\\_file\\_format-0.9.html](http://archive-access.sourceforge.net/warc/warc_file_format-0.9.html) e <http://www.digitalpreservation.gov/formats/fdd/fdd000236.shtml>

## Net art pós-Internet

A conservação de obras de arte on-line diz respeito não só às qualidades dinâmicas da internet – o ambiente de constante fluxo dos dados e sua arquitetura sistêmica. As condições políticas e o regime de vigilância que impera nas redes desde o 11 setembro de 2001 inviabiliza a operação de vários sites mais antigos<sup>7</sup>. A lógica do perigo do “unknown unknown” que justificou a invasão do Iraque pelos Estados Unidos, apesar da falta de evidências das armas químicas que ameaçariam a paz mundial, expandiu-se rapidamente impondo um estado de paranoia em todas as instâncias da vida cotidiana e infiltrando-se nas rotinas mais elementares da experiência on-line (GALLOWAY, 2006). Isso fez com que se consolidassem padrões de segurança que tornaram aplicativos independentes, abertos e gratuitos, desenvolvidos individualmente, sem lastro ou qualquer certificação, como potencialmente suspeitos. A associação entre software gratuito e programa malicioso é uma prerrogativa de todos os antivírus. No site do Norton Antivirus, um dos mais populares programas do gênero, um artigo explica o risco de instalar um programa grátis e independente:

No final do dia, confie em seu instinto e no velho ditado: Não existe almoço grátis. Então, para começar, confira qual é o motivo por trás do freeware que você quer, ser grátis. O criador quer vender algo para você? Eles estão testando os software bugs ou eles fizeram isso por diversão? Ou o freeware é simplesmente um disfarce para enganá-lo e abrir seu computador para um vírus ou até para um spyware? (WASSERMAN, s.d., tradução nossa<sup>8</sup>).

Seria ingenuidade acreditar que não existem realmente programadores que se valem de freeware (programas grátis) para infiltrar códigos maliciosos que podem capturar dados do usuário e infectar o seu computador. Contudo, muitos desenvolvedores, que não atuam nos parâmetros corporativos da indústria de software, desenvolvem e desenvolveram no passado, não “por diversão”, mas por razões de pesquisa, compromissos ideológicos, curiosidade ou deleite estético, freeware para serem utilizados em obras de net art. No horizonte algorítmico do mundo pós-Internet, no entanto, obras que utilizaram esse tipo de programa estão hoje condenadas.

Já há algum tempo que se debate o pós-Internet e o pós-virtual. A discussão remete à condição de irreversibilidade dos processo de digitalização da cultura e à ubiquidade das redes que tornaram anacrônicas essas antigas oposições<sup>9</sup>. Mas remete também a um inequívoco processo de capilarização da vigilância que se dá por meio de nossa aderência voluntária às redes sociais mais populares. Constant Dullaart, um dos nomes mais significativos da net art, situa o problema, interrogando se a arte pode ainda ter um papel ativo, nos tempos do Prism, quando “as identidades são geridas por algoritmos comercialmente

<sup>7</sup> O ataque às Torres Gêmeas revelou, também, a “faca de dois gumes” das redes, fazendo desabar um discurso até então recorrente sobre sua existência como algo “bom em si”. Esse aspecto foi discutido por Wendy Chun que fez um interessante balanço de seu impacto crítico nas temáticas de eventos científicos e publicações teóricas (CHUN, 2008, p. 149).

<sup>8</sup> “At the end of the day, trust your gut and the older adage: There is no such thing as free lunch. So check out what the motive is behind why the freeware you want is free to begin with. Does the creator want to ultimately sell you something? Are they testing the software for bugs or did they make it for fun? Or is the freeware simply a guise to trick you into opening your computer up to a vírus or spyware?”

<sup>9</sup> O tema reúne um espectro de abordagens, tendo como marco teórico uma enquête promovida e publicada pela revista Frieze (2013) que convidou artistas, curadores e críticos a responder: “Quais são as histórias dos artistas envolvidos com as tecnologias emergentes? Como a arte pós-Internet pode ser definida? E o que vem depois?”. Alguns autores citam também uma declaração da artista Marisa Olson à revista Time Out em Nova York (2008) como primeiro marco cronológico dessa discussão. Olson, contudo, falava de arte feita depois da Internet, um modo de produção baseado na apropriação e uso da “matéria bruta” disponível on-line, da tecnologia dos blogs, ao You Tube (CONNOR, 2013).



dirigidos, a URL morreu, o SLL está foi quebrado, e a maior parte das comunicações é gravada e analisada por motivos fora do nosso controle” (Dullaart, FRIEZE, 2013, tradução nossa<sup>10</sup>). Isso nos faz pensar que no mundo da pós-Internet, para além da obsolescência tecnológica, a conservação de net art lida também com a obsolescência ideológica!

Além disso, estamos falando aqui de uma forma de arte que compreende uma outra estética: uma estética da transmissão (BEIGUELMAN, 2006). Nela, as diferenças de infraestrutura, como a velocidade de conexão, impactam sobremaneira a experiência das obras, muitas vezes concebidas levando em conta, por questões de acessibilidade à obra, taxas baixíssimas de trânsito dos dados, típicas das conexões discadas dos anos 1990, que não existem mais<sup>11</sup>.

Discutir, portanto, a conservação de net art exige ir além da discussão da obra em si. Implica pensar um conjunto de transformações em que se conjugam questões de impedimento de acesso às obras com mudanças do contexto a que as obras remetem (seus links ou plataformas associadas) e à própria infraestrutura da rede. Obras como *The Book After The Book* (O Livro depois do livro, 1999), de minha autoria, são aqui emblemáticas para essa reflexão. Isso porque além de trazer à tona todos esses elementos, esse site pertence, desde 2015, a um museu, o MAC USP, instituição museológica que tem uma histórica tradição no trabalho com obras de arte efêmera e multimídia<sup>12</sup>.

### Net art no MAC USP

Fruto de uma bolsa da Fundação VITAE, *O Livro depois do livro* foi lançado na exposição NET\_CONDITION, com curadoria de Peter Weibel, no ZKM (Alemanha). É uma obra de net art que reflete sobre as transformações da literatura e da leitura no contexto da Internet. Tem como foco narrativas não-lineares, trabalhos que conferem à linguagem de programação conteúdos textuais e estéticos e criações que discutem e problematizam a condição da leitura, do livro e do leitor na passagem da interface impressa para a web. O site gira em torno de uma estante imaginária, cujas “prateleiras”, que acomodam sites de cyberliteratura e web arte, são interceptadas por intervalos da leitura. Esses intervalos são “páginas vazias”, que se desvanecem, indo do cinza ao branco, e sua função era estratégica: impedir o retorno à estante pelos recursos do navegador, forçando uma leitura que quebrasse os parâmetros de orientação do ambiente impresso que os comandos de “para frente” e “para trás” das setas dos *browsers* sugerem. Era preciso “perder-se” no site, a fim de mover-se entre seus livros de areia. Não somente cada volta à estante implicaria um novo itinerário de leitura, mas toda a seleção significaria correr o risco de mudar o trajeto, perder o ponto de partida e redirecionar a leitura. O avanço para um trabalho selecionado fazia o leitor sair do site de *O Livro depois do Livro*. Nesse sentido, a estante funcionava como nó de uma rede, um jogo de prateleiras giratórias,

<sup>10</sup> “Identities are managed by commercially driven algorithms; the URL has died; SLL is broken; most communications are recorded and analysed for reasons beyond our access.”

<sup>11</sup> É antológica a esse respeito uma entrevista da dupla JODI ao crítico Tilman Baumgärtel, em 1997, em que explicavam, por que os seus projetos não podiam ser transferidos para CD-Rom: “Trabalhamos com a velocidade de transmissão da Internet, ou melhor, com a lentidão da transmissão. Isso se perderia em um CD-Rom. Para que seja acessível, nenhuma das páginas do nosso site tem mais de 30 kilobytes. Tendemos a pensar: quanto mais lento, melhor.” (BAUMGÄRTEL, 1997, tradução nossa).

<sup>12</sup> A histórica relação do MAC-USP com acervos de arte efêmera e multimídia deve muito à atuação pioneira de Walter Zanini frente ao Museu nos anos 1970. Um artigo recente de Cristina Freire relata e analisa em detalhes a relevância internacional de sua contribuição (FREIRE, 2014).

performando uma máquina nova da leitura.

A obra foi concebida no tempo das conexões dial-up, levando em conta a velocidade de transmissão dos dados da época. Isso garantia a execução do *fade* das páginas que impediam que o site fosse manipulado como um livro impresso, indo para frente e para trás. Assumia que estávamos em uma ambiente dados e que de alguma forma era necessário romper com a cultura da página, propondo outras composições de interface. Hoje esse jogo é imperceptível, dada a velocidade das conexões digitais ou de fibra ótica. De qualquer forma, não seria possível atualizar os parâmetros do script de programação que criava o esvanecimento. Ele seria bloqueado pelos atuais regimes de segurança de rede. Importante frisar que esses bloqueios não se limitam apenas aos navegadores e são hoje inerentes aos sistemas operacionais comerciais mais comuns (Windows e Mac), inviabilizando o acesso e a fruição dos conteúdos, mesmo quando o usuário decide “correr o risco” e visitar os sites artísticos considerados suspeitos.

As dificuldades de acesso transformaram-se em uma discussão sobre procedimentos de conservação e inserção de obras desse tipo em um acervo museológico. Incorporamos uma diretriz preconizada por Walter Zanini nos anos 1970, quando as primeiras obras de videoarte foram incorporadas ao MAC USP. Nesse contexto, afirma Cristina Freire, o museu assumiu uma função laboratorial, passando a atuar como lugar de produção e recepção da arte contemporânea, no momento mesmo em que as obras são produzidas e contando com a participação dos artistas (FREIRE, 2014, p. 28). Decidimos que essa obra, assim como as outras de net art de minha autoria<sup>13</sup>, seriam integralmente atualizadas, substituindo os recursos de programação atualmente “proibidos”, por programas de código aberto, porém certificados. Também os sites externos para os quais *O Livro depois do livro* aponta, no caso de não existirem mais ou terem mudado de endereço, são atualizados.

Esse novo original (e os que vierem posteriormente) é a obra disponibilizada ao público. Como documentação de pesquisa, o site passa a incluir também, um arquivo compactado com todas as pastas da primeira versão de *O Livro depois do livro*. É importante frisar que não se trata aqui de uma atualização de suporte – o que já implica em uma série de mudanças na obra –, como a passagem de película super 8 para vídeo digital, mas de recodificação completa, reescritura total do programa original. Estaríamos, com a net art, fadados a entrar na era dos *ristoratori/ traditori*? Acredito que não, pois a restauração, no campo da net art, por todos os motivos já discutidos, é impossível. No máximo, podemos refletir sobre procedimentos de atualização. Serão eles que poderão garantir o registro da net art na história.

A memória é sempre dinâmica e é preciso contar com a possibilidade das inúmeras atualizações chegarem, um dia, a um perfil muito distinto das suas primeiras versões. Versões essas que podem tornar-se completamente inacessíveis. E tudo indica que se tornarão. Como o museu reagirá quando a obra de net art se tornar indisponível? Se a opção for procurar formas de congelar, de alguma maneira, o ambiente da net art de um dado momento – tarefa que me parece absolutamente impossível – corre-se o risco de pensar o museu nos termos de um estranho gabinete de curiosidades do futuro do passado. Na melhor das hipóteses, um eco rouco de uma advertência feita por Adorno, que escreveu

<sup>13</sup> Por iniciativa da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Gonçalves Magalhães, o MAC USP incorporou ao seu acervo além de *O Livro depois do Livro*, que discutimos neste artigo, as seguintes obras de net art de minha autoria: *Wop Art* [WAP + Op art], um dos primeiros trabalhos de arte para celular (2001) e *Ceci n'est une Nike* (2002).

que a associação entre museu e mausoléu não é apenas fonética. É fruto de um trabalho político e ideológico de neutralização da cultura (ADORNO 1988: 173).

Outra possibilidade é renunciar a esse tipo de conservação e retomar Robert Smithson quando diz que: "Em vez de nos fazer lembrar o passado como os antigos monumentos, os novos monumentos parecem fazer-nos esquecer o futuro. (...). Eles não são construídos para as épocas, mas sim contra as épocas" (SMITHSON, 1966, tradução nossa<sup>14</sup>). Nessa linha de raciocínio, poderíamos pensar que, em vez de celebrar um futuro progressivamente mais estável, preservando fragmentos do passado, os museus de net art deveriam ser os museus do inacabado, do não reparado e do não recuperado. Ao fazer isso, eles nos permitirão lidar com a irreversibilidade das perdas – de hardware, software e todos os vínculos afetivos que cada vez mais as redes ensejam – sem contar com um processo iminente de desaparecimento. Isso garantiria a possibilidade de escrevermos sua história. Afinal, como afirmou Jan Ippolito (2014), "existem alternativas de preservação para o armazenamento, mas não há preservação sem memória".

### Referências

- ADORNO, T.W. Museo Valéry-Proust. In: ADORNO, T.W. Prismas. 4a ed. Barcelona: Ariel, 1962, pp. 187-200.
- BAUMGÄRTEL, T. Interview with Jodi. Telepolis, 06 Oct. 1997. Disponível em: <<https://heise.de/-3446080>>. Acesso em: 17 Feb. 2017.
- BEIGUELMAN, G. For an aesthetics of transmission. First Monday, Feb. 2006. 10.5210/fm.v0i0.1553.
- BEIGUELMAN, G. Reinventar a memória é preciso. In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, p. 12-33.
- BUZATO, M. E. K. E. A. Remix, mashup, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital. Rev. bras. linguist. apl., v. 13, n. 4, p. 1191-1221, Dec. 2013. <http://dx.doi.org/10.1590/S1984-63982013000400011>.
- CHUN, W. H. K. The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory. Critical Inquiry, n. 35, p. 148-171, Autumn 2008.
- CONNOR, M. What's Postinternet Got to do with Net art? Rhizome, Nov. 2013. Disponível em: <<https://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/>>. Acesso em: 17 Feb. 2017.
- DOCUMENTA GGMBH. documenta X Kassel launches new dX website March 21. NETTIME-L, 18 Mar. 1997. Disponível em: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00105.html>>. Acesso em: 17 Feb. 2017.
- FREIRE, C. Museus em Rede: A dialética impecável de Walter Zanini/A Network of Museums: The Impeccable Dialectic of Walter Zanini. Art Journal, v. 73, n. 2, p. 20-45, 2014.
- FRIEZE. Beginnings + Ends. Frieze, 1 Nov. 2013. Disponível em: <<https://frieze.com/article/beginnings-ends>>. Acesso em: 17 Feb. 2017. Publicado da edição 159, Nov/Dec. 2013.
- GALLOWAY, A. Warcraft and Utopia. C-Theory, 16 Feb. 2006. Disponível em:

<sup>14</sup> Instead of causing us to remember the past like the old monuments, the new monuments seem to cause us to forget the future. Instead of being made of natural materials, such as marble, granite, plastic, chrome, and electric light. They are not built for the ages, but rather against the ages.

- <[www.ctheory.net/articles.aspx?id=507](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=507)>. Acesso em: 17 Feb. 2017.
- GOOGLE. Por dentro da pesquisa. Google, s.d. Disponível em: <<https://www.google.com/intl/pt-br/insidesearch/>>. Acesso em: 17 Feb. 2017.
- GRAU, O. Arquivo 2.0 – O impacto da artemídia e a necessidade das humanidades (digitais). In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014, pp. 97-118.
- LIBRARY OF CONGRESS. Fascinating Facts | Library of Congress. Library of Congress, August 2015. Disponível em: <<https://www.loc.gov/about/fascinating-facts/>>. Acesso em: 10 Feb. 2017.
- LOVEJOY, M. Digital Currents: Art in the Electronic Age. 3rd Edition. ed. Nova York: Routledge, 2004.
- MILK, C.; KOBLIN, A. The Wilderness Downtown, 2010. Disponível em: <<http://www.thewildernessdowntown.com/>>. Acesso em: 10 Feb 2017.
- NAVAS, E. Remix Theory: The Aesthetics of Sampling. Wien: Springer, 2012.
- QUARANTA, D. Collect the WWWorld: The Artist as Archivist in the Internet Age. Brescia: LINK, 2011.
- RINEHART, R.; IPPOLITO, J. Re-collection: Art, New Media, and Social Memory. Cambridge: MIT Press, 2014.
- SMITHSON, R. Entropy And The New Monuments. robertsmithson.com, Berkeley, 1966. Disponível em: <[http://www.robertsmithson.com/essays/entropy\\_and.htm](http://www.robertsmithson.com/essays/entropy_and.htm)>. Acesso em: 27 Dez. 2015. [http://www.robertsmithson.com/essays/entropy\\_and.htm](http://www.robertsmithson.com/essays/entropy_and.htm).
- VAIDHYANATHAN, S. A Googlelização de tudo. São Paulo: Cultrix, 2011.
- VALLA, C. Postcards From Google Earth, 2013-. Disponível em: <<http://www.postcards-from-google-earth.com/>>. Acesso em: 10 Feb. 2017.
- VESNA, V. Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow. Minnesota: University of Minnesota Press, 2007.
- WASSERMAN, E. Why Free Software Downloads Aren't Always Safe. Norton, s.d. Disponível em: <<https://us.norton.com/yoursecurityresource/detail.jsp?aid=freewarerisks>>. Acesso em: 17 Feb. 2017.

### Sites citados (em ordem de aparição no texto)

- The Wilderness Downtown: <http://www.thewildernessdowntown.com/>  
 dX: [http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frm\\_home.htm](http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frm_home.htm)  
 Web Recorder: <http://webrecorder.io/>  
 Old Web Today: <http://oldweb.today/>  
 O Livro depois do Livro: <http://desvirtual.com>

*Artigo recebido em março de 2017. Aprovado em maio de 2017.*