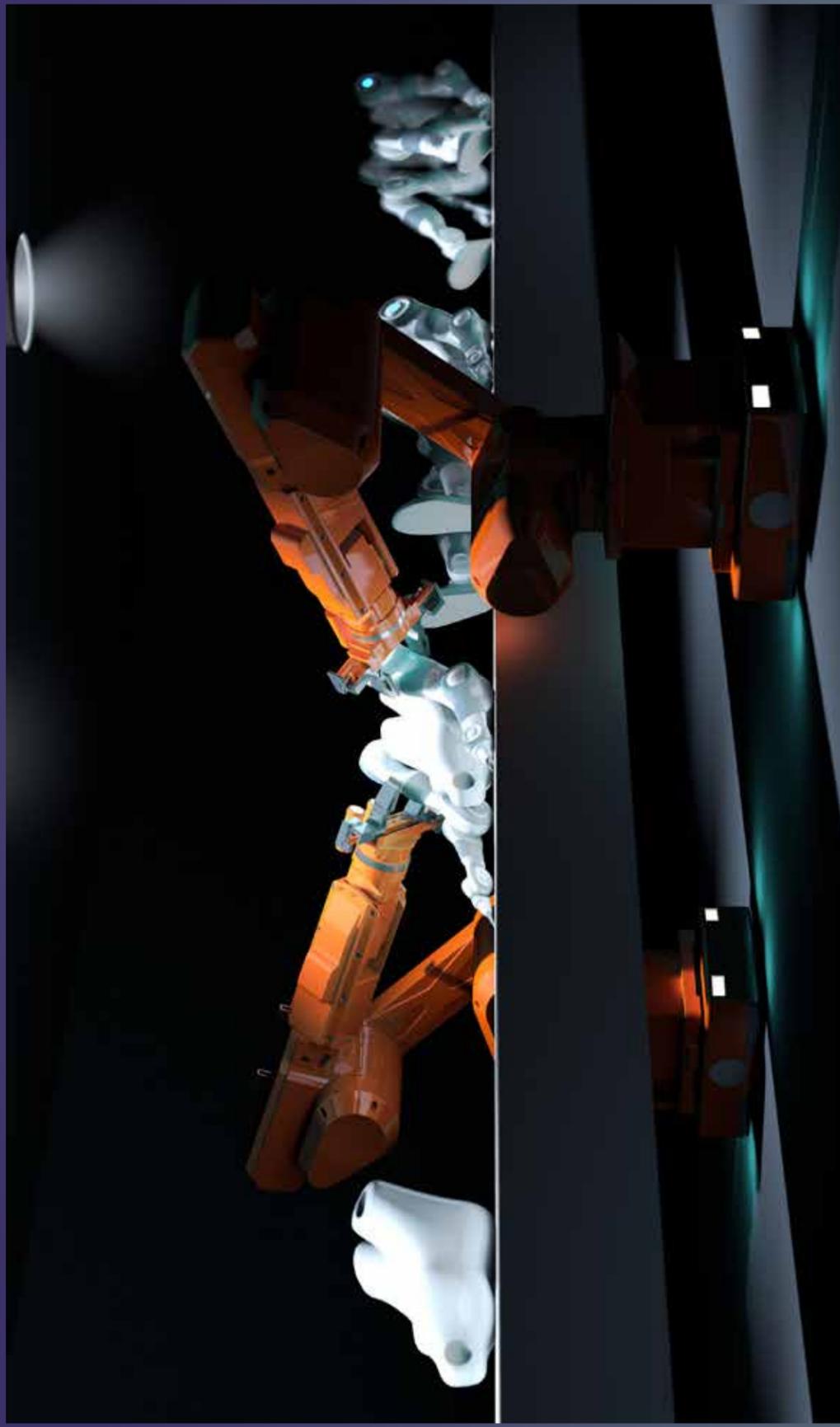


Miguel Soares, LUZAZUL, 2018, cortesia do artista



Resumo

NUMA SOCIEDADE EM TUDO DOMINADA PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS, AS OBRAS ADQUIRIDAS PELOS MUSEUS, NOS ÚLTIMOS DEZ ANOS, INCLUEM NATURALMENTE UM NÚMERO ELEVADO DE PEÇAS QUE FAZEM USO DESTE TIPO DE TECNOLOGIAS. ALGUNS DOS MAIORES MUSEUS DE ARTE CONTEMPORÂNEA DO MUNDO, COMO A TATE, EM LONDRES, O MUSEUM OF MODERN ART (MoMA) OU O GUGGENHEIM, EM NOVA IORQUE, COMEÇARAM A CONSTITUIR OS SEUS DEPARTAMENTOS PARA LIDAR COM AS ESPECIFICIDADES DA CONSERVAÇÃO DESTE TIPO DE OBRAS, A QUE CHAMAM *TIME-BASED MEDIA ART*. SÃO CONSIDERADAS *TIME-BASED MEDIA* AS OBRAS CRIADAS ATRAVÉS DE PRÁTICAS E MATERIAIS VARIÁVEIS, COM RECURSO A TECNOLOGIAS OU FORMAS ARTÍSTICAS QUE TÊM COMO BASE O TEMPO. ESTE TIPO DE OBRAS TEM VINDO A COLOCAR DESAFIOS COM POTENCIAL PARA REVOLUCIONAR A MANEIRA DE PENSAR A CONSERVAÇÃO DENTRO E FORA DO MUSEU, PERMITINDO NOVAS EXPLORAÇÕES TEÓRICAS E PRÁTICAS SOBRE A PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO EM GERAL.

Conservação ou gestão de mudança? *Time-based media* no museu

Rita Macedo
Hélia Marçal

O que é *time-based media*?

São consideradas obras de *time-based media* aquelas criadas através de práticas e materiais variáveis, que recorrem a tecnologias ou a formas artísticas que se baseiam no tempo. Ao contrário do que se poderia pensar, os formatos ou os media não desempenham nenhum papel nesta definição, que surge, na realidade, da relação que estas obras estabelecem com o tempo. A duração faz parte da sua própria natureza, uma vez que

experienciá-las é vê-las desdobrarem-se no tempo, de acordo com a lógica temporal do meio em que são reproduzidas.

Do ponto de vista da conservação, estas obras levantam problemas complexos, uma vez que as tecnologias que as suportam mudam rapidamente. Desta forma, as obras baseadas no tempo levam-nos a equacionar a relação entre conservação e mudança, questionando até que ponto conservar e mudar são ações em sentido oposto, tendo

em conta que para conservar é mesmo preciso mudar. Pip Laurenson, Diretora de Investigação em Conservação de Coleções da *Tate*, e uma das primeiras conservadoras de obras de *time-based media* num museu, sugere que estas são obras que, pela sua natureza, resistem a maneiras rotineiras e dominantes de pensar dentro do museu. Não sendo objetos singulares e fechados, entregues ao museu pelo artista, com uma identidade e forma completas, a vida destas obras não para no momento de aquisição, evoluindo material ou conceptualmente dentro do museu.¹

A sua vocação disruptiva contrasta, logo à partida, com a missão das instituições artísticas que as colecionam. Concebidas para salvaguardar e transmitir objetos autocontidos, como por exemplo pintura ou escultura, as estruturas dos museus estão pensadas para dar resposta a pequenas mudanças,

como, por exemplo, alterações não desejadas que são tratadas como deterioração ou patologia.

Na verdade, sendo a missão do museu mostrar a sua coleção como testemunho de um tempo específico, na realidade, o seu modo de funcionamento entra diretamente em conflito com a ideia de mudança. Como se pode então conciliar os processos de mudança com a missão de preservar o património cultural para gerações futuras?

Um pouco de história

Sendo o objetivo deste texto pensar a arte digital e a sua conservação, bem como o que esta implica para a instituição museológica, é preciso recordar que, em muitos casos, a arte digital não chega aos museus nesta condição. A obra torna-se digital como possibilidade de sobreviver à degradação do analógico.



Diogo Evangelista, *Roda Gira* (performance), 2017, cortesia do artista e Galeria Francisco Fino

Na Quadrum: *Video-arte, performances, nova-fotografia*, Galeria Quadrum, Lisboa, 1978, Arquivo Ernesto de Sousa

**VIDEO-ARTE
PERFORMANCES**

NA QUADRUM: NOVA – FOTOGRAFIA

MARÇO

29 - 21.30h.
**CONFERÊNCIA: "PERFORMING-ARTS"
ERNESTO DE SOUSA**

ABRIL

4 - 19h. **GINA PANE
PERFORMANCE
"A HOT AFTERNOON"**

5 - 19h. **CONFERÊNCIA
SOBRE O TRABALHO DE 1968 -78
C/ PROJECCÃO DE DIAPOSITIVOS**

7 - 19h. **CHERIF E SILVIE DEFRAOUI
"LA ROUTE DES INDES"**

ULRIKE ROSENBAC

27 - 19h. **DATA PROVÁVEL**
28 - 19h. " "

DANY BLOCH

**APRESENTAÇÃO DE VIDEO-TAPE
DE ARTISTAS**

4 - 19h. **INGLESES**
5 - 19h. **ALEMÃES, FRANCESES
E AMERICANOS**

Apesar de muitos museus de arte contemporânea terem começado a colecionar obras de vídeo nos anos 1970, só começaram a emergir propostas em torno da conservação destas obras de arte em museus, com a notável exceção da criação do *The Netherlands Media Art Institute*, em Amsterdão, em 1978, em conferências da especialidade no início dos anos 90. Obras de artistas como Nam June Paik ou Bill Viola constituíram casos de estudo relevantes e inauguraram discussões em torno de questões relacionadas com autenticidades, valor artístico *versus* valor histórico, imagem e funcionalidade. Alan Lewis, na altura associado à *National Archives and Records Administration*, revela, em 1996, na conferência *PLAYBACK 96*, organizada pela *Bay Area Video Coalition*, que alguns museus e galerias já teriam um número elevado de obras em vídeo digital, sem que existissem medidas consistentes e sistemáticas para a gestão do risco derivado da obsolescência destes formatos. Não é, portanto, de estranhar que a conservação de vídeo, primeiro, focada em formatos como fitas magnéticas e cassetes e, posteriormente, ganhando ímpeto com formatos nativos digitais, tenha granjeado outra relevância nos anos 90, e vindo a consolidar-se na viragem do novo milénio.

A partir de 2000, assiste-se a um crescimento significativo de projetos e iniciativas que visam a conservação de meios digitais e um alargamento de formatos e formas artísticas associadas —

desde vídeo e áudio, arte baseada em *software* e *net art*. Impulsionados pela mudança de paradigma observado nos anos 90, e pelas iniciativas que consolidaram esta prática nos anos que se seguiram, algumas instituições museológicas atravessaram momentos de evolução estrutural, modificando ou criando departamentos dedicados à preservação destas obras.

Museus como a *Tate*, o *MoMa* ou o *Guggenheim* foram pioneiros na abordagem destes problemas, no equacionar de possíveis soluções, no debate com várias instituições, nomeadamente Universidades e organizações culturais, entre outras. Criaram departamentos especializados neste tipo de obras, a partir da noção concreta de que colecionar obras com tecnologias obsoletas, implica investir muito mais do que o valor pago no momento de aquisição². Na realidade, os encargos, em termos de recursos financeiros e humanos, para a sua conservação são geralmente mais elevados, o que também poderá explicar porque há ainda relativamente poucos museus no mundo com equipas dedicadas ao estudo e à conservação de obras deste género. A *Tate*, em Londres, foi o primeiro museu a contar com uma conservadora *time-based media* em 1996³ (Pip Laurenson), tendo atualmente um departamento que conta com 13 pessoas, incluindo conservadores e técnicos especializados.

O *Guggenheim* começou a sua investigação nesta área com um projeto intitulado *Variable Media*



Love Piece, performances do Living Theatre em Lisboa, 1977, Arquivo Ernesto de Sousa



Gabriel Abrantes, *Os Humores Artificiais*, 2016, stills de filme, cortesia do artista



Diana Polcarpo, *Dissonant Counterpoint*, 2017-18, cortesia da artista, Belo Campo & Galeria Francisco Fino (vista da exposição)

1.0000.11º Aniversário da Arte, 1974, Círculo de Artes Plásticas de Coimbra, durante a festa, Jorge Peixinho, Arquivo Ernesto de Sousa



Initiative (1999-2004) — uma abordagem que visava preservar os aspetos intangíveis de obras de *time-based media* e que sublinhava o papel do artista na tomada de decisão. Este museu contratou a primeira conservadora desta área, Joanna Philips, em 2008. Já em 2010, o *MoMA* em Nova Iorque recrutou o seu primeiro conservador de *time-based media art* e o *SFMOMA* contratou um investigador especificamente dedicado a esta área.⁴

Segundo Joanna Philips, é necessária uma gestão museológica visionária e sensata para criar e manter uma estrutura dedicada à preservação deste tipo de obras de arte, especialmente porque a sua conservação a longo-prazo implica que 50 obras de *time-based media* possam exigir mais profissionais dedicados do que 1000 pinturas.

Conservação como gestão de mudança

O momento da aquisição de uma obra é crucial, por isso estes museus têm-se centrado na análise atenta da obra e no desenvolvimento de metodologias de documentação que permitam registar eficazmente as perspetivas dos artistas, de forma a prever situações futuras e a criar uma base para a estrutura dos processos de tomada de decisão e de gestão de mudança. Neste aspeto, como em muitos outros, a conservação implica interdisciplinaridade e colaboração efetiva.

As estratégias de preservação podem ir desde o arquivo, à emulação (imitação da aparência origi-

nal de uma peça, através de meios completamente diferentes), migração (atualização do equipamento ou material de origem) ou aquilo que a equipa da *Variable Media Network* chama de reinterpretação. Esta última implica uma reconstrução ou reencenação da obra, e é considerada especialmente radical, tornando-se, contudo, essencial, por exemplo, em obras de *performance art*, que só estão ativas no momento da sua rematerialização.

A escolha de uma estratégia de preservação depende de várias possibilidades, em função do formato de origem, da previsão de obsolescência e do comportamento da obra. A emulação de uma obra baseada em *software*, por exemplo, será necessariamente distinta da emulação de vídeo-instalação, concebida para ser reproduzida em ecrãs com tubo de raio catódico (CRT) — os comuns ecrãs de TV domésticos, que se tornaram obsoletos aquando da emergência dos ecrãs LCD.

Um dos primeiros problemas das coleções com obras dos anos 60/70 foram os vídeos gravados em suportes analógicos, entretanto muitas vezes migrados para formatos digitais. A passagem de um formato para outro levanta alguns problemas na calibração de cores e estética da imagem. Mas os problemas mais complexos surgiram sobretudo aquando das avarias de equipamento de reprodução, como os monitores.

A utilização de determinado tipo de tecnologia, como um antigo monitor de televisão, coloca a



Maria Madalena de Azeredo Perdigão, diretora do Serviço ACARTE da FCG, 1984-89, numa fotografia de 1972 de Carlos Coelho da Silva, Arquivos Gulbenkian

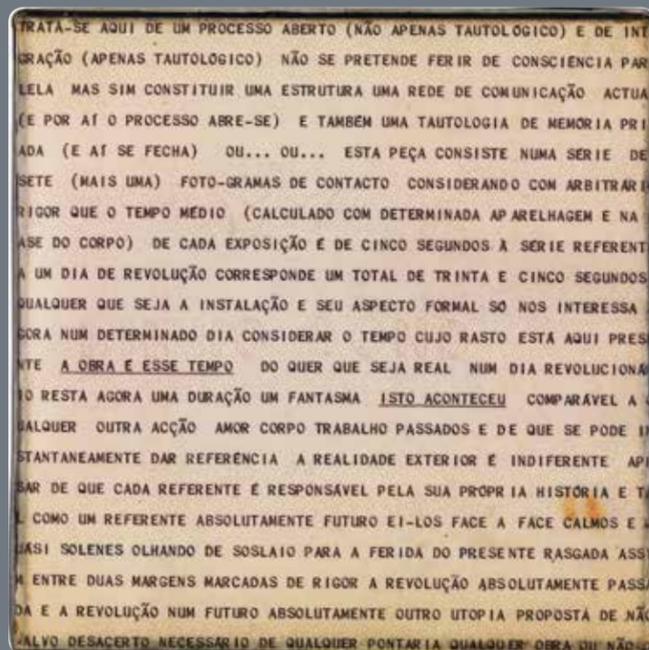
obra de arte num determinado ponto da história e transporta ideias sobre o espírito em que a obra foi realizada. Contudo, o facto de a tecnologia estar constantemente em transformação obriga a uma mudança mais radical e a uma relativização do valor histórico, o que só por si pode resultar numa perda grande. Uma instalação vídeo com um televisor com tubo de raio catódico pode ter uma relação específica com o próprio tempo. Substituí-lo por um LCD, com uma aparência plana, é à partida quebrar uma ligação de carácter estético e histórico. E como conservar ou adaptar o formato da imagem, as cores, e outros aspetos intangíveis na passagem para uma tecnologia diferente?

E como fazer com obras de arte baseadas em *software*, que muitas vezes, em função da diversidade de ambientes em que surgem e para onde evoluem, requerem estratégias muito diferentes? Patrícia Falcão, conservadora na *Tate*, em setembro de 2017, referia que o museu contava com oito obras baseadas em *software*, na coleção, nas quais se incluíam quatro sistemas operativos diferentes, sete linguagens de programação e ambientes de *hardware* específicos. Não só cada computador é diferente, como cada *software* existe para uma obra específica. Dentro das estratégias possíveis poder-se-ia optar por manter o *hardware* original e fazer uma cópia de segurança do *software*, por migrar a obra da tecnologia original para outra mais sustentável, ou, ainda, emular o *software* original num ambiente simulado (estratégia também denominada virtualização)⁵.

Para além da viabilidade tecnológica destas estratégias, importa, também, considerar de que forma a sua aplicação pode alterar os valores associados à obra de arte – no limite, os valores que nos fazem considerá-la uma obra de arte e não um conjunto de objetos eletrónicos. Ou, por outras palavras, de que forma a conservação constitui ou não um conjunto de ações que reafirma a identidade da obra de arte, dentro de um paradigma de aceitação e promoção da sua mudança física e, até, por vezes, conceptual?

Manter a relação das obras de arte com as marcas da história, ancorá-las a tecnologias cujos desenvolvimentos estão ligados aos momentos históricos em que nasceram parece óbvio, mas é um

António Soares dos Reis, Busto Firmino, 1867, MNSR



Ernesto de Sousa, *Revolução corpo e tempo* (pormenor), 1978, MNAC-MC

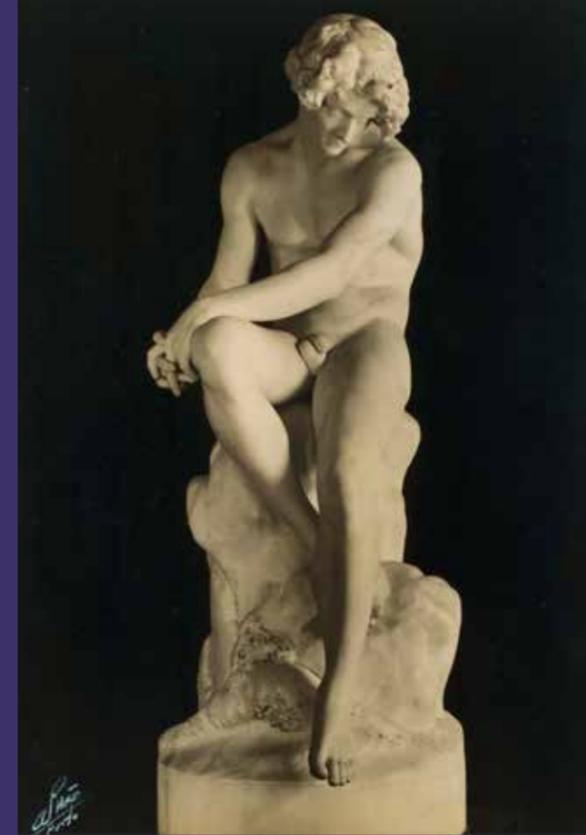
princípio que pode pôr em causa a própria existência das obras (por terem deixado de se fabricar componentes que o permitem, por exemplo) ou porque a sua identidade artística pode não sobreviver a esse esmagamento pelo peso da história.

O tema em si não é novo. Remete-nos para o exercício filosófico do *Paradoxo de Plutarco* do *Navio de Teseu*, que Hanna Holling refere ao refletir sobre a conservação de obras de Nam June Paik. Plutarco conta a história do famoso navio

usado por Teseu na sua viagem de Creta para Atenas. O Navio terá sido mantido num porto ateniense por muito tempo como memorial. Para o manter em estado navegável, foram sendo substituídas as peças de madeira que iam apodrecendo até ao momento em que todas as peças tinham sido substituídas. Como sugerido por Hanna Hölling, esta história coloca-nos perante a ideia de que *Nos museus de hoje as obras digitais obrigam a pensar neste paradoxo, que pergunta se os*



Antônio Olaio, *Desterrado*, 2017, cortesia do artista | Antônio Soares dos Reis, *O Desterrado*, 1872, MNSR





Diana Pollicarpo, *Dissonant Counterpoint*, 2017-18, cortesia da artista, Belo Campo e Galeria Francisco Fino (vistas da exposição)

objetos que passam por mudanças significativas retêm ou não a sua identidade. Uma vez sujeito a profundas alterações, quando é que um objeto se torna outra coisa ou até quando poderemos falar do mesmo objeto? Que quantidade de alterações pode uma obra de arte suportar mantendo a sua identidade, e quais as mudanças que o poderiam transformar noutra coisa? O Paradoxo de Teseu dá-nos a base para pensar na mudança dos objetos em relação à sua identidade “qual é o navio verdadeiro, aquele que foi substituído aos poucos por pedaços novos, para que pudéssemos continuar a perceber a sua forma, a sua função e sonhar com a sua história, ou os restos apodrecidos que um dia poderiam permitir a reconstituição do original? Como diz Holling, a questão que se levanta aqui é a da persistência da identidade dos objetos através do tempo, apesar da sua mudança física, que se relaciona — e é essencial para — com um número significativo de instalações multimédia nas nossas coleções⁶.

Num ambiente feito de dados, os processos de conservação destas obras tornam-se verdadeiramente complexos. Não se trata apenas de conservar os objetos que estão nestas coleções, ou até de preservar a sua existência física num dado momento. Trata-se de garantir a sobrevivência ou evolução destas obras em ecossistemas em permanente mudança, num ambiente vivo e em crescimento, feito de relações e dependências. Neste sentido, a conservação transforma-se num conjunto de atos de gestão de informação e de

relações — relações essas que, na maior parte das vezes, estão dependentes de fatores externos tais como infraestruturas e indústrias que podem, num espaço de tempo relativamente curto, alterar as perspetivas de preservação a longo-prazo de um grande conjunto de obras de uma coleção.

Relação com a conservação e a museologia. Novo paradigma colaborativo

A forte dependência de estruturas e atores dentro e fora do museu pode ser vista como um risco à preservação deste tipo de obras de arte mutáveis e diversas. Para responder a este problema, os profissionais têm encontrado em práticas colaborativas a resposta às necessidades de preservação de obras de *time-based media*. A necessidade de colaboração prende-se, primeiramente, com a especificidade e diversidade dos meios inerentes a este tipo de obras, que torna imperativa a distribuição de conhecimento e de competências práticas, de forma a garantir o maior nível geral de aptidões no seio de uma equipa.

Para além da necessidade de colaboração interdepartamental e com atores externos, a prática da conservação de *time-based media art* tem demonstrado potencial para agregar diferentes entidades num caminho comum. O projeto *Matters in Media Art*, iniciado em 2005, é exemplo de um esforço colaborativo entre-museus. Resultou de um consórcio formado pela *Tate*, o *MoMA* e o *SFMOMA*,

para a criação uma comunidade, com o objetivo de definir as melhores práticas na preservação de *time-based media* e de as divulgar, de uma forma aberta e acessível, a museus de variadas dimensões. Um dos resultados finais deste projeto foi a criação de uma plataforma que inclui informações sobre controlo de qualidade de *media* digitais, processos de pré-aquisição, aquisição, e preservação digital, passando, também, por processos de documentação e estratégias de preservação⁷.

Outras comunidades de práticas vão surgindo em redor de aspetos tecnológicos mais ou menos específicos, particularmente no que diz respeito a obras baseadas em *software*. Tendo em conta a complexidade dos ambientes digitais em emergência, cada vez mais se recorre a comunidades de programadores que trabalham no desenvolvimento de *software* em *open source*, que tende a ser utilizado em esforços de conservação, para prevenir dependências tecnológicas de empresas que podem, eventualmente, deixar de existir ou de manter em circulação o *software* criado, aumentando o risco de obsolescência. O programa de *software MediaConch*, por exemplo, foi desenvolvido com o objetivo de constituir uma plataforma tecnológica em *open source* que permite a verificação de processos de preservação digital por museus e outras instituições de memória.

A conservação de *time-based media*, mais do que procurar salvaguardar obras digitais e de *performance*, que começam a habitar os museus de uma forma mais evidente, é efetivamente um vetor de mudança dentro do próprio museu. A sua capacidade generativa e o potencial de extravasar as paredes da instituição, na criação de relações, apresentam naturais desafios, mas também promovem novas possibilidades de interação. Essas possibilidades são particularmente evidentes no que diz respeito às comunidades que vivem e constituem o museu — as mesmas comunidades que crescem como um rizoma a cada nova obra de *time-based media* que entra no museu.

Os museus e a conservação depois do digital

Ficou claro que as obras de arte digitais, sejam nativas ou migradas, têm contribuído de forma

intensa para o questionamento da ideia de conservação dentro do museu, funcionando como vetor de mudança sobretudo nas infraestruturas de museus com uma política de aquisição proeminente nesta área. Nesse sentido têm concorrido para alterações a nível dos processos, práticas, teorias e ética da conservação.

A dissociação entre história e matéria, com um entendimento mais expressivo sobre as diversas identidades de uma obra de arte dentro e fora do museu, foi uma das três alterações de paradigma exploradas neste texto. As outras duas prendem-se com a própria natureza da conservação como prática múltipla e colaborativa, centrada na gestão da mudança das obras. Estas últimas obrigam necessariamente a repensar o papel do conservador na instituição, não só em termos de posicionamento na orgânica do museu, como também no que ao âmbito das suas responsabilidades diz respeito. A abrangência das responsabilidades do conservador, para incluir o seu papel como tutor das identidades das obras de arte e gestor das suas possibilidades físicas, incide, naturalmente, também numa perspetiva ética. Afinal, quem é chamado a definir estas identidades, e como é que elas se relacionam com a história e a matéria destas obras? Pensar o museu na sociedade digital, em permanente mudança e virtualização, é também pensar sobre a forma como os momentos históricos são reconhecidos e por quem.

Professora de História da Arte Contemporânea do Departamento de Conservação e Restauro da NOVA FCT. Investigadora no Instituto de História da Arte da NOVA FCSH.

Hélia Marçal, Conservadora de arte contemporânea, *time-based media* e *performance*, contratada pela *Tate*, em Londres, no âmbito do projeto *Reshaping the Collectible: When Artworks Live in the Museum*.

Notas

1. Laurenson, P. (2016). Can artworks live in a museum's collection?, NYU/IFA Conservation Center's "Topics in Time-Based Media Art Conservation" lecture series, MoMA, Nova Iorque, <https://vimeo.com/184868009>

2. Dover, C. (2014). What is "Time-Based Media"? A Q&A with Guggenheim Conservator Joanna Phillips. Acedido em <https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/analog-to-digital-a-q-and-a-with-guggenheim-conservator-joanna-phillips>

3. Laurenson, P. (2013). Emerging institutional models and notions of expertise for the conservation of time-based media works of art. *Techné*, 37.

4. Dover, 2014.

5. Falcão, P. et al. (2017) *Things change: conservation and display of time-based media Art*, Londres, *Tate*. Acedido em <https://www.tate.org.uk/about-us/projects/pericles/things-change-conservation-and-display-time-based-media-art>

6. Hölling, H. B. (2014). Seeking the authentic moment: De- and re-materialisations in Paik's video and multimedia installations *AICCM Bulletin*. 34.

7. Ver: <http://mattersinmediaart.org/> (acesso a 20 de maio de 2019).