

A PRESERVAÇÃO DA OBRA DE ARTE DIGITAL: REFLEXÕES CRÍTICAS SOBRE SUA EFEMERIDADE

PABLO GOBIRA -UEMG¹

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo refletir sobre a preservação da obra de arte digital considerando a sua efemeridade. À medida que se desenvolve realiza uma reflexão sobre a vulnerabilidade da obra digital a partir de sua constituição. A discussão sobre a efemeridade da obra de arte contemporânea, existente na obra de arte digital como uma vulnerabilidade, aproxima essa expressão artística de outras produções da sociedade contemporânea. Com base na análise da obra de arte digital como parte da sociedade, próxima a outros setores sociais, e a partir de sua característica de registro de sua própria existência como obra, a consideramos um arquivo da História da arte contemporânea. Este trabalho conclui sua reflexão afirmando que a arte digital consegue apresentar explicitamente as contradições da arte contemporânea e da sua sociedade.

Palavras-chave: Arte digital; preservação; efemeridade

ABSTRACT: *This paper aims to discuss the preservation of digital artwork considering its ephemerality. We perform a reflection about vulnerability of digital work from its constitution. The discussion about the ephemerality of contemporary artwork, transferred to the digital work of art as a vulnerability, approaches that artistic expression of other productions of contemporary society. From the analysis of the digital work of art as part of society, next to other social sectors, and from its characteristic record of his own existence as a artwork, we consider it an archive of contemporary art history. Finally, this paper concludes his reflection affirming: digital art can explicitly present the contradiction of contemporary art and its society.*

Key words: *Digital art; preservation; ephemerality*

INTRODUÇÃO

Este trabalho é parte da pesquisa em andamento intitulada “Preservação e memória da arte frente à volatilidade: estabilidade X instabilidade na arte digital”. Optamos por apresentar reflexões críticas gerais e de uma maneira introdutória ao invés de focar apenas um dos vários problemas que surgem na pesquisa. Essa opção se dá tanto pela extensão da abordagem desses problemas, quanto por um desejo em apresentá-los antes de esgotar o debate sobre eles. Este artigo é, portanto, uma apresentação dessas questões. Isso não significa que nele deixamos de alcançar as conclusões em nossa pesquisa a partir das reflexões realizadas.

O ponto focal deste texto é o caráter efêmero nas obras de arte contemporâneas. Tratamos da arte que se vale da inserção das tecnologias digitais de vários setores da sociedade em expressões como: *software art*; instalações em arte digital; arte generativa; dentre outras.

Analisamos esse campo como “arte digital”², uma forma de arte contemporânea que tem a presença da tecnologia digital (*hardwares* e/ou *softwares*) e que não poderia existir sem esse elemento. Ela pode ser criada por um artista ou um coletivo de artistas ou então com artistas e outros especialistas (tais como engenheiros, cientistas da computação etc.)³. Ao propor essa reflexão temos consciência de que o artigo tomará um caminho teórico-analítico por não realizar uma análise específica de um objeto artístico ou mesmo, como já afirmado, de um problema único da pesquisa da qual ele deriva.

Fundamentalmente, como se viu acima na noção de “arte digital” que apresentamos, a questão tecnológica irá ser importante na reflexão. Ressaltamos que essa importância não diz respeito a uma preferência ou a um esquecimento do debate sobre arte. Ela resgata uma reflexão do início do século XX que demarcava de modo quase profético a influência da tecnologia na produção artística que viria posteriormente e como consequência provocaria outro pensamento sobre a arte.

Devemos lembrar, antes de tudo, que a relação entre tecnologia e arte não começa no século XX ou mesmo no século XIX. Nas vanguardas históricas do século XX vemos que as possibilidades de reprodução técnica que a evolução tecnológica provocou iniciaram uma reflexão sobre a dissolução daquilo que se entendia como arte até o século XIX. Criou-se uma corrente de supressão da arte (DEBORD, 1997) que se inicia com o Dada e chega ao questionamento do papel da arte, e a proposta de sua superação, na segunda metade do século XX com a vanguarda Internacional Situacionista.

Diferente dessa posição há outro debate sobre o fim da arte levado a cabo por Arthur Danto (1986). Este último afirma o fim de uma arte cuja produção era agrupada em movimentos ou grupos. Instaura-se, com o seu trabalho, o início de uma arte sem

história, mas repleta de reflexão, pensamento teórico e extremamente empoderadora de seu autor na condição de pensador. Ambas as tradições atravessam este trabalho, possibilitando pensar a relação entre arte e tecnologia.

Avançando no século XX, com a chegada da tecnologia digital, podemos pensar que, de uma perspectiva arquivística, nos trabalhos produzidos com tecnologia digital, fica cada vez mais explícito o potencial de autorregistro das obras. Esse potencial se realiza através da memória necessária à máquina para execução (pelo código) da obra ou com os registros que ela pode fazer de sua execução como, por exemplo, se faz na arte generativa com a ação do código (a máquina como cocriadora), ou como arte interativa com a ação do interator (como cocriador).

É possível confirmar a tese de Danto ao vermos a própria máquina, no campo da arte, registrando não apenas a sua história evolutiva como máquina passível de reprodução, mas também a sua história enquanto arte. A obra de arte digital faz-se presente como objeto dessa história de uma arte em pausa, disponível para ser desmantelada pelo artista (e/ou em ação do interator e/ou da própria máquina), diferente de outros objetos artísticos (não digitais) em que o registro digital se dá através de desejo externo à obra.

Com base nisso, seria possível nos perguntar se com esses usos das máquinas deslocadas de setores produtivos (e de consumo) em uma sociedade capitalista para o mundo da arte (DANTO, 2006) não se está provocando uma exposição de um “fim da arte”, já que ela se faz a partir desses setores dos quais ela depende? E quando afirmamos que os problemas advindos da efemeridade do processo artístico da arte digital são inerentes a ela, não estaríamos apenas tentando manter uma verdade da arte que se explicita como outra coisa apenas para afirmar novas possibilidades (técnicas) no campo artístico?

Desse modo, esse tipo de arte, mesmo que em conservação por algum meio reproduzível (seja audiovisual, em arquivo digital, em acervo, com sua exposição em mais de um local em sequência ou ao mesmo tempo), não confirmaria a tese de que ela passa a ocupar um lugar vinculado às outras instâncias da sociedade ao invés de

a elas modificar de modo radical ou inovador?

Sob o peso desses questionamentos pretendemos pensar a preservação a obra de arte digital no contexto de sua efemeridade.

1. A EFEMERIDADE NA ARTE DIGITAL

1.1 Arte e efemeridade

Mesmo, durante os últimos séculos, permanecendo em uma guerra de conceitos a arte é considerada um campo de expressão da vida humana e com a potência de modificar a vida. Repercussões desse poder de transformação estão presentes ainda nas discussões variadas sobre o que é ou não é arte nos dias de hoje.

Algo comum nessas reflexões é o reconhecimento dos questionamentos das vanguardas artísticas do início do século XX, sobretudo a crítica à separação entre arte e vida. Com a distância entre arte e vida removida não pela crítica das vanguardas, mas pela forma de organização da sociedade – estável desde o século XIX – tivemos como resultado a passagem do século XX retomando questões sobre arte e vida e sobre como a arte poderia ser suprimida ou realizada a partir de seu lugar de menor função ou potência na sociedade.

Após as vanguardas históricas e já no final do século XX aprendemos nos trabalhos de Arthur Danto (1986; 2006) que o fim da arte enquanto arte Histórica havia chegado mesmo a um “fim”: não um fim enquanto arte, mas um fim da História da arte como algo separado do mundo. Dá-se lugar a arte contemporânea afim ao tempo em que existe, pois se constitui de reflexão teórica e crítica do artista.

Essa arte não se dá apenas pelo poder de seu artista em se expressar, mas pelas várias expressões artísticas possíveis e a multiplicação dos artistas, algo iniciado no século XX e visto na proliferação das vanguardas após a Segunda Guerra Mundial. Para Danto (2008; 2009), Marcel Duchamp é esse artista que reflete sobre a realidade e o mundo, permitindo o entendimento das obras e seus lugares. Com base nesses primeiros apontamentos, é possível entrar aqui em algumas noções que abrirão o caminho para pensar a preservação da arte digital.

Com essa arte contemporânea que se constitui de reflexão, de pensamento e ação conectados à realidade do artista, podemos ter um problema. O artista – plástico ou não – utiliza dos meios e técnicas dessa realidade para constituir sua obra, mas não tem a pretensão fundacional de preservá-la, pois seu trabalho é ter a arte como seu pensamento com a função de existir para ser algo que seja divergente ou intervir na realidade. Ao realizar isso, a obra pode existir apenas como ideia, existir por uma unidade específica de tempo, pode existir como performance, pode existir como inacabado, pode até não existir.

Surge dessas expressões artísticas, sobretudo na forma da instalação e da performance, a necessidade de se pensar a efemeridade na arte contemporânea, algo realizado por muitos autores em diversos trabalhos (BARRIOS, 2007; SILVA, 2008; ALVES, 2009; TADDEI, 2012). O que dá para depreender deles é que a marca do efêmero é a sujeição do objeto artístico – ou de partes dele – aos efeitos do tempo. A escolha de materiais efêmeros e os efeitos de desgaste constituindo essa efemeridade da obra normalmente são caminhos tomados pelos artistas. Na arte digital nem sempre a escolha dos materiais efêmeros é um efeito intencional do artista, pois na maioria dos casos o objetivo é que a obra dure e, principalmente, **funcione**.

Do mesmo modo que no contexto da arte contemporânea temos presente a ideia de efemeridade, nas tecnologias digitais temos a noção de **volatilidade**. A primeira vez que nos deparamos com a ideia de volatilidade na relação entre arte e tecnologia foi em um artigo sobre os arquivos e a tecnologia digital. Nesse texto, ao tratar dos manuscritos, datiloscritos e outros “voláteis” tradicionais de um arquivo, afirmávamos:

Comparada ao manuscrito, o que é volátil não necessariamente está sujeito a perecer, uma vez que é possível realizar indefinidamente cópias e *backups* dos dados digitais. O caráter perecível do papel, no meio digital, é substituído por essa volatilidade que está no campo de uma fragilidade muito mais contextual, funcional ou de contingência. Isso significa que se apaga muito mais facilmente os registros a partir do momento em que se necessita de espaço para o uso prático e veloz na execução de alguma outra atividade de mais urgência no uso do disco rígido. (...) Ressalto, então, que a volatilidade está relacionada ao espaço-tempo do hoje, assim como o perecível está subjugado às intempéries do tempo, conseqüentemente, da memória para o

amanhã. (GOBIRA, 2010, p. 217)

A efemeridade da arte contemporânea está presente nas obras de arte digital com a volatilidade dos *hardwares* e *softwares* utilizados. Além disso, vemos, no trecho acima, que a volatilidade dos *hardwares* e *softwares* se aproxima daquela dos arquivos tradicionais de escritores ou artistas no que tange a ideia de preservar e manter.

No caso das máquinas digitais essa volatilidade, ainda hoje, tem outro elemento que a demarca: a dependência da energia elétrica. Essa dependência se dá mesmo no uso de baterias portáteis ou com a evolução das células de energia solar que permitem maior portabilidade dos equipamentos.

1.2 Volatilidade e dependência

Além da volatilidade, a tecnologia digital sofre da obsolescência dos equipamentos. Os perigos da obsolescência apenas existem porque há no circuito produtivo de arte digital uma dependência da indústria. Sabemos que são as empresas que compõem as indústrias que definem quando o mercado precisa receber um novo produto ou uma nova versão de algum *software* seja para aprimoramentos, para dificultar a pirataria de *softwares* ou mesmo para criar a necessidade do consumo de um produto sob outra forma.

Há diversos círculos, normalmente em torno da produção e utilização de *softwares* e *hardwares* livres, que tentam se desvencilhar dessa dependência, mesmo assim não há desprendimento total do que é fabricado pela indústria (principalmente quando tratamos de periféricos como cabos, adaptadores ou fontes de energia). Os artistas ficam reféns ao menos das perguntas: 1) Devo utilizar todos os equipamentos e *softwares* proprietários para produção de arte digital? 2) Devo utilizar o máximo de *software* e *hardware* livres para a produção, utilizando poucos *softwares* e *hardwares* proprietários? 3) Devo utilizar apenas *software* e *hardware* livres e o que não encontrar devo eu mesmo produzir?

A terceira opção é normalmente a mais trabalhosa no sentido da produção inicial, mas provavelmente é ela que irá facilitar o trabalho posterior de manutenção do trabalho

bem como pode diminuir os problemas a serem enfrentados com a obsolescência. É possível afirmar que nenhuma delas permite se desvencilhar completamente desse contexto industrial do qual a arte digital é dependente.

A obra de arte digital não se furta dessas questões e sua análise deve levá-las em consideração. A arte digital está completamente envolvida por elas apesar de muitas vezes não ser esse o foco da preocupação do artista durante a produção da obra, do curador no momento da exposição, e dos museus ou gestores de coleções artísticas, no momento da preservação.

1.3 A preservação da obra de arte digital

A obra de arte digital, tal como a obra de arte contemporânea em geral, está sujeita aos aprendizados de um século de experimentos artísticos envolvendo tecnologias mecânicas e eletrônicas. Frente a essa história reconhecemos a manifestação das dificuldades em se executar tais experimentos e, mais ainda, em se manter esses experimentos em coleções.

Desse modo, podemos afirmar que a preocupação com a preservação da obra de arte digital é recente. Na verdade, toda a discussão sobre como arquivar, manter e preservar é recente no campo artístico quando se trata do objeto digital, seja ele o processo de produção realizado em meio digital, como os rascunhos de um livro digitados em um editor de textos, quanto uma instalação interativa realizada com *softwares* livres. Em um caso ou outro ainda não temos uma história bem delineada que possibilite que os pesquisadores e estudiosos apontem soluções, o que é manifesto na pouca produção a respeito tanto no Brasil (como: ORTH; LARA, 2013) quanto no exterior (como: BESSER, 2001; MARCHESE, 2011). As soluções acabam aparecendo na prática da produção artística e ficam restritas e delimitadas aos círculos produtivos específicos que podem ou não compartilhar suas experiências.

Ao mesmo tempo em que poucos estudos sobre essa questão aparecem, vários problemas podem ser levantados quando se trata da preservação da obra de arte digital. Os mesmos elementos que constituem a obra de arte digital e a torna diferente das obras tradicionais aprimorando-as com as possibilidades do digital acabam por

instituir as maiores vulnerabilidades em sua existência e funcionamento. Em certo sentido, essa vulnerabilidade só existe porque a obra de arte digital, diferente da obra de arte tradicional, de um modo geral, **tem que “funcionar”**. Por “funcionar” podemos analogamente dizer “ligar”, “gerar resultados ou imagens”, “dar respostas” etc.

Uma obra de arte digital, pelo menos a maioria delas, é dependente de um código de execução ou tem partes que carregam um ou mais códigos. Esse código é uma das vulnerabilidades da obra, pois se aproxima da criação em um nível similar ao uso das técnicas de pintura, escultura etc. Porém, essa vulnerabilidade está além da técnica por permitir que haja a possibilidade de uma má execução ou mau funcionamento, uma vez que o código pode ser corrompido. Além da dependência do código de programação, muitos artistas criam suas obras de modo que elas possam participar da criação. Assim, eles transformam as máquinas em cocriadoras.

Essa liberdade que a obra de arte digital carrega acaba por traçar um rumo completamente diferente da obra tradicional. Na obra de arte tradicional a criação pode permitir certa liberdade ao receptor dela, mas não à própria obra de reinventar seus sentidos (salvo em alguns casos, como os da arte cinética, por exemplo, mas que não estabelece o campo de uma arte que se recria). Na obra de arte digital cujo código também a gera, temos além da liberdade de recepção a geração de novas imagens da própria obra criadas a partir das escolhas maquínicas.

Essa ação do código nessa obra de arte, conhecida como arte procedural ou arte gerativa (ou generativa), também faz com que um código criativo passe a ser sujeito da obra ao mesmo tempo em que se sujeita a ser corrompido durante o funcionamento da máquina. Pode-se dizer até que ao ser corrompido nesse processo de cocriação, um código acaba por gerar uma obra singular e repleta de novos significados quando o acaso de sua vulnerabilidade pode ser incorporado à própria obra.

Além disso, outra dimensão da obra de arte digital pode ser trazida à discussão como mais um provocador de volatilidade: a interação. A interatividade na obra de arte é um dos grandes atrativos de público nas exposições. Por esse motivo muitos artistas se

veem compelidos a criarem seus trabalhos com a intenção de dialogar com esse público. A atração de público também pode ser considerada um enfraquecedor da estabilidade da obra.

Quanto mais o artista ou um coletivo de artistas conduzem seu trabalho para uma obra interativa formada por diversos elementos como sensores e controles ligados por um código, acrescentamos à instabilidade do código o desgaste da interação. Assim, aumenta-se a porcentagem de erros possíveis. A obra de arte digital interativa que possibilita, em alguns casos, que o código e o interator sejam cocriadores da obra também a faz se tornar vulnerável à corrupção do *software* ou a desgastes e erros diversos no *hardware*.

Com esse cenário, apresentamos essa dificuldade não como uma impossibilidade da arte digital, mas como um desenho de sua realidade contemporânea, algo que não impede diversos estudos e análises de obras específicas. A obra de arte digital alcança a efemeridade comum a diversas obras de arte contemporâneas generalizando essa efemeridade, pois seus pontos inovadores advindos do digital também são geradores das suas principais vulnerabilidades.

2. UM ARQUIVO NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Quando Arthur Danto discute o “fim da arte” como o fim de uma História da arte está instituindo na obra de arte contemporânea um potencial de testemunho de sua própria História enquanto arte. Em outras palavras, ao decretar um fim possível para a arte se decreta que o que sobrevive a esse fim é o único testemunho possível. Na visão de Danto, a enorme importância de cada artista e cada obra no contexto contemporâneo justifica a famosa afirmação de Andy Warhol sobre “no futuro, todos terão direito a 15 minutos de fama”. Essa situação contemporânea é uma condição crítica da arte e do fazer artístico.

A partir dessa condição crítica podemos ensaiar que a obra de arte contemporânea existe em uma pausa histórica, mas não uma pausa que não representa História. As vanguardas são a prova viva dessa crise, algo que está no limiar crítico, uma espécie de lugar indefinido. A vanguarda não deseja se imortalizar, mas se imortaliza como

negação da imortalidade. Não deseja se arquivar, mas se arquivava enquanto crítica dos museus como mausoléus. Isso permite que instaure na sociedade um caminho de arquivamento generalizado não apenas das obras de arte da alta cultura, mas também as produções geradas às margens dos circuitos principais.

Ao mesmo tempo em que as obras de arte digital existem em máquinas que são arquivos do seu código executor, ou arquivam sua ação cocriadora (ou ainda a interação), elas estão sujeitas a uma mortalidade tal como aquela da organicidade humana. A obra de arte digital é sujeita a uma simulação da crise da obra de arte apontada pelas vanguardas no século XX.

Cada obra de arte digital se revela como uma obra de limiar: ela funciona perfeitamente em um momento de especial inovação (seja pelo código criado, pelo código cocriador ou pelo interator cocriador) sendo extremamente contemporânea ao mesmo tempo em que qualquer ato ou o acaso pode desativá-la e retirar dela todo ou parte de seu brilho funcional. Acasos como falta de energia elétrica por poucos ou longos períodos, desgastes e danos em *hardware*, modificações várias no ambiente onde está exposta (e/ou guardada em acervos e coleções), ou mesmo a própria interação e uso podem impossibilitar sua fruição.

Todas essas situações de vulnerabilidades de *hardware* e *software* também são situações de arquivamento e explicitam sua própria vulnerabilidade enquanto obra de arte contemporânea. Essa condição da obra complementa a sua criação indo além de todos os sinais e intenções que o artista (ou coletivo de artistas) tiveram em seu processo criativo.

Essa obra de arte é o registro da sua possibilidade como arte ao mesmo tempo em que é registro de sua impossibilidade, suplantando os desejos e interesses do(s) artista(s) envolvido(s) em sua criação. Ela representa o contexto contemporâneo justamente por estar sujeita a ele, aos seus significados: tal como a dependência na energia elétrica; da dependência da indústria; do desgaste do uso interativo ou não; bem como do acaso.

Como arquivo de sua existência, ampliando as dificuldades da arte contemporânea

tradicional, a arte digital cria novos desafios para os espaços expositivos e para os acervos e coleções. Ela se constrói como obra que deve ter cuidados diversos (desde a exposição até a sua guarda em acervo) e que vão além daqueles necessários às obras artísticas tradicionais.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por ser formada por *hardwares* e *softwares*, tal como outros itens existentes na sociedade contemporânea (impressoras, computadores pessoais, *smart TV*, *smartphone* etc.) a obra de arte digital está sujeita à necessidade de preservação perpétua desde o momento da finalização da sua produção. Tal como um veículo, a obra é revista (por curadores e artistas) para cada exposição (ou mesmo durante a exposição).

A sua preservação é um fato permanente que revela a condição de pausa da arte contemporânea, tal como mencionado na introdução e na segunda seção deste trabalho. Paradoxalmente, essa pausa é reveladora de um movimento frenético das indústrias da nossa sociedade em sempre ter produtos disponíveis no mercado. Nesse contexto produtivo, podemos considerar que a produção da obra de arte digital é também permanente, seja pela necessidade de efetuar reparos ou prepará-la para uma nova exposição. Também acontece dos artistas desmontarem suas obras após as exposições para utilizar determinadas partes em outras obras.

Há um processo constante de recriação da obra, algo que o artista (ou o curador) se sujeitam ao mudar *hardwares* ou *softwares*, ou mesmo aprimorar o código. O campo da crítica genética da obra de arte (SALLES, 2008) pode vir a se beneficiar desse processo produtivo que passa a acontecer de maneira pública, diferente daquela produção artística arquivada em acervos dos artistas.

Quando tratamos da obra de arte digital, podemos afirmar que arquivar e preservar acabam tendo uma dimensão aproximada. A mesma obra que é alocada em um acervo – e lá é conservada – é aquela que passou por momentos de preservação durante a sua exposição.

Com essas questões em vista, podemos ensejar que a obra de arte digital está em

lugar dúbio, semelhante àquele que *A fonte*, de Marcel Duchamp, está quando aparece ao público: entre a arquitetura industrial e a arte; e entre a crítica provocada pelas vanguardas e a arte. A arte digital está entre a indústria, o mercado e a arte; entre a obra pronta e a obra em processo. Ela avança questionando a sustentação do “ser arte” à intenção de um autor (ou coletivo de autores) que em muitos casos pode ser também uma empresa (um *studio* ou “laboratório”) que presta serviços para a indústria criando peças publicitárias, e está em condições tecnológicas melhores do que o artista solitário em manter e aprimorar a obra criativamente.

Este trabalho teve como objetivo discutir a preservação da obra de arte digital a partir de sua efemeridade. Além disso, refletimos sobre a relação entre arte digital e indústrias tecnológicas. As obras de arte digital estão, de certo modo, em relação constante com as indústrias tecnológicas, a partir da utilização de suas inúmeras máquinas muitas vezes empregadas em um contexto diferente daquele para as quais foram produzidas, tal como: os controles de *videogame* usados em uma instalação interativa; as várias televisões usadas em um *videowall*; os motores para criação de jogos digitais usados na criação de livros de artistas, dentre inúmeros outros desvios.

A relação estabelecida entre a indústria e a arte digital consolida e ultrapassa a relação entre arte e indústria cultural levando a arte ao diálogo com outras indústrias. Os equipamentos utilizados nas obras de arte digital apenas podem ser conhecidos e reconhecidos como objetos da cultura se entendermos que desde o advento das tecnologias digitais a cultura ultrapassa de vez a fina barreira que a separava da economia. Desse modo, a arte como parte da cultura passa a ser influenciada estruturalmente pelas indústrias produtoras de mercadorias e, conseqüentemente, pelos movimentos de crescimento e crise que o mercado apresenta. Portanto, podemos dizer que as máquinas utilizadas na arte digital não estão tão deslocadas dos objetivos de seus setores produtivos, mas ampliam o horizonte de consumo desses *hardwares* e *softwares* à medida que ampliam suas funções⁴.

A necessidade dos *hardwares* e *softwares* – que são comuns a outras atividades da sociedade – nas obras de arte digital confirma ainda mais o que havia percebido Walter Benjamin (1994) sobre a crise que a obra de arte experimenta. Também

justifica a facilidade que uma obra digital tem em transitar em espaços expositivos tão diferentes como os das ciências e, ao mesmo tempo, espaços de exposição de arte contemporânea. Ou, ainda, justifica a atuação de artistas na produção de obras de arte digital e também participem da produção de campanhas publicitárias. Por fim, possibilita que obras de arte tradicionais sejam repensadas para o público – muitas vezes pelos setores educativos dos museus ou das exposições – utilizando as tecnologias digitais para montar instalações interativas cujo centro é a obra de arte tradicional.

Outra questão que mostramos neste trabalho é que a obra de arte digital, ao menos até os dias de hoje, se funda na efemeridade e faz da efemeridade a sua maior característica artística. A vulnerabilidade da obra, em termos de funcionamento, na maioria dos casos, está diretamente relacionada a sua inovação artística e tecnológica. Desse modo, a vulnerabilidade é inerente à obra de arte digital e essa vulnerabilidade, apesar de ter muito da efemeridade da obra de arte contemporânea, é muito mais próxima da volatilidade dos *hardwares* e *softwares* digitais.

Por fim, a partir do que foi exposto, podemos afirmar que a obra de arte digital é completamente relacionada à sociedade contemporânea. Da perspectiva dos trabalhos de Arthur Danto, podemos afirmar que o artista digital (ou coletivo de artistas digitais) tem o potencial de refletir sobre o seu tempo de uma maneira orgânica. Ele utiliza meios extremamente cotidianos e entranhados não apenas na vida das pessoas – como é o caso das máquinas digitais – como também das indústrias e dos seus mercados. Na arte digital o mais difícil é escapar dos usos desses meios por eles serem oriundos dessa realidade econômico-política da sociedade.

De fato a arte digital parece dizer muito sobre o seu tempo e sua existência, não tanto como um testemunho, mas como um arquivo disponível para ser explorado ao tempo e ao passo que povoa cada vez mais a nossa realidade, que é de onde ela parte. Justamente por isso, por essa possibilidade de ser composta por elementos familiares (*hardwares* e *softwares*), e reconhecida por diversas pessoas pelo mundo, a arte digital parece encontrar cada vez mais espaço na sociedade contemporânea.

NOTAS:

1. Este projeto é um dos resultados de pesquisa apoiada pela FAPEMIG, pelo CNPq e pela Fundação Municipal de Cultura de Belo Horizonte, Minas Gerais.
2. Por uma questão de organização do texto, ao mencionar a arte contemporânea que não é digital por vezes utilizarei as expressões “arte tradicional” e “arte contemporânea tradicional”, apesar de serem expressões controversas as mantereí aqui remetendo às obras que não são digitais.
3. Neste trabalho, toda vez que remeter aos artistas digitais irei mencionar “artistas” ou “coletivo de artistas”. Sempre estarei englobando como “artista” os especialistas de outras áreas. Essa opção não é uma posição pessoal e/ou conceitual – pois ela merece algumas páginas para ser afirmada –, mas apenas uma forma de conduzir a escrita deste trabalho.
4. Um exemplo notável disso é o sensor 3D da Microsoft, conhecido como Kinect, que foi lançado para uso no console Xbox 360 e é utilizado extraoficialmente pelos artistas digitais. Com base nessa ampliação do consumo a Microsoft lançou o *Kinect for Windows*, que permite desenvolver – agora oficialmente – novas interfaces e ampliar as funções do Kinect para além dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Marco Antônio Sousa. Reflexões sobre a obra de arte a partir da Teoria Estética de Adorno: efemeridade, fragmentação, hibridismo e isolamento social. In: III Encontro de Pós-Graduandos em Filosofia. *Anais...*, PUC-SP, São Paulo, 2009.
- BARRIOS, Vicente Martínez. Processo, interação, valor, repetição e diferença: a efemeridade na prática artística contemporânea. In: 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas. *Anais...* Florianópolis, 24-28 set. 2007.
- BESSER, Howard. Longevity of electronic art. In: International Cultural Heritage Informatics Meeting. *Anais...*, 2001.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994. p.165-197.
- DANTO, Arthur. Da filosofia à crítica de arte. *Revista Porto Arte*, v. 16, n. 27, Porto Alegre, nov. 2009.
- DANTO, Arthur. O mundo da arte. *Artefilosofia*, Ouro Preto, n.1, p.13-25, jul. 2006. (Tradução Rodrigo Duarte)
- DANTO, Arthur. Marcel Duchamp e o fim do gosto: uma defesa da arte contemporânea. *Ars*, v. 6, n. 12, São Paulo, jul./dez. 2008.
- DANTO, Arthur. *The Philosophical Disenfranchisement of Art*. New York: Columbia University Press, 1986.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- GOBIRA, Pablo. O arquivo do escritor na era da reprodutibilidade técnica digital: algumas questões de crítica genética. *Manuscrita*, n. 18, São Paulo, 2010. p. 206-248.

MARCHESE, Francis T. Conserving Digital Art for the Ages. In: MIT 7 - Unstable platforms: the promise and peril of transition. *Anais...* Massachussets, 13-15 mai. 2011.

ORTH, Gabriela Previdello; LARA, Marilda Lopes Ginez de. Redes e agentes da arte digital: iniciativas para o tratamento da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 14., 2013, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: UFSC, 2013.

SALLES, Cecília Almeida. *Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: EDUC, 2008.

SILVA, Luciana Bosco e. Instalação: efemeridade e memória. IV Encontro de História da Arte, IFCH. *Anais...*, Unicamp, Campinas, 2008.

TADDEI, Fernanda Amaral. *A conservação e a memória da arte contemporânea através da instituição museológica*. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2012.

Pablo Gobira

Professor da Escola Guignard (UEMG), atua na pesquisa, ensino e extensão em área situada entre as Artes, as Ciências Humanas e Sociais e Letras no interstício entre Arte, Cultura e Tecnologia. Coorganizador dos livros *Jogos e sociedade* (2012) e *Lado B[enjamin]* (2011). Membro dos grupos de pesquisa *1maginári0: poéticas computacionais, Cinema, Televisão, Vídeo e Novas tecnologias* e do *Núcleo de Estudos dos Acervos de Escritores Mineiros*.