

Montagem de vestígios, ou a conservação da *net.art*

Assembling traces, or the conservation of net art

Annet Dekker¹
(Universidade de Amsterdã)
Tradução: Rodrigo Hipólito

Publicado originalmente em: DEKKER, Annet. *Assembling traces, or the conservation of net art*. **Necsus**: European Journal of Media Studies. Spring 2014. jun. 13, 2014. Disponível em: <https://necsus-ejms.org/assembling-traces-conservation-net-art/>

Resumo: Este texto explora os desafios e as metodologias de conservação para obras de *net.art*. Discute-se como a natureza efêmera e dinâmica da *net.art* complica sua preservação. Exemplifica-se essa complexidade com o projeto "Mouchette.org", de Martine Neddam, obra interativa que evolui com a participação do público. Sugere-se que a conservação da *net.art* deve ir além da preservação material e adotar uma abordagem que permita a continuidade e adaptação da obra em resposta a mudanças tecnológicas e culturais. O conceito de "vestígios" é central e representa partes que testemunham a existência da obra ao longo do tempo. Conclui-se que a conservação da *net.art* deve ser processual, colaborativa e permitir que se mantenha sua relevância e autenticidade, mesmo diante de constantes transformações tecnológicas e culturais.

Palavras-chave: arte. conservação. *net.art*. novas mídias. participação. processo. vestígios.

Abstract: *This paper explores the challenges and methodologies of conservation for net.art works. It discusses how the ephemeral and dynamic nature of net.art complicates its preservation. This complexity is exemplified by Martine Neddam's project "Mouchette.org", an interactive work that evolves with the participation of the public. It suggests that the conservation of net.art should go beyond material preservation and adopt an approach that allows the continuity and adaptation of the work in response to technological and cultural changes. The concept of "traces" is central and represents parts that testify to the existence of the work overtime. It is concluded that the conservation of net.art should be procedural, collaborative, and allow it to maintain its relevance and authenticity, even in the face of constant technological and cultural transformations.*

Keywords: *art. conservation. net.art. new media. participation. process. traces.*



O conteúdo desta obra está licenciado sob uma licença [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

¹ Professora associada de Análise Cultural e Coordenadora de MA em Estudos de Arquivo e Informação na Universidade de Amsterdã; professora visitante e codiretora do Centro de Estudos da Imagem em Rede, na London South Bank University. Sua monografia, *Collecting and Conserving Net Art* (Routledge, 2018) é um trabalho seminal no campo da conservação de novas mídias. Site: <https://aaan.net/>. ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7917-4673>.

A *net.art* é construída e distribuída através de um sistema de redes complexo, intrincado, e interrelacionado, o qual apresenta uma mescla de arte, tecnologia, política e relações sociais – tudo fundido e relacionado para formar uma entidade variável. Na última década, emerge, em museus de arte contemporânea, uma discussão sobre como conservar trabalhos de *net.art*. No entanto, muitos trabalhos de *net.art* nascidos na década de 1990 já desapareceram – por falta de pagamento de seus servidores, não atualização dos softwares ou porque os artistas sentiram que o conceito não era mais condizente com o momento. Uma exceção é o projeto “Mouchette.org”, no qual a artista manteve o site atualizado e funcionando desde seu início. Neste artigo, mostrarei que trabalhos de arte baseados na rede são inerentemente montagens que evoluem ao longo do tempo. Esses trabalhos são distribuídos e mantidos por uma rede de pessoas; sua continuidade depende de múltiplos autores e mantenedores. Todos os autores juntos significam e dão sentido aos trabalhos. Desse modo, ao invés de pensar em um “quadro congelado”, a apresentação e conservação dos trabalhos de *net.art* deveria se concentrar na variabilidade. Tal visão abre diferentes caminhos e opções para compor estratégias de conservação que se aproximem da reunião de “vestígios” (*traces*).

Neste artigo usarei “vestígio” para indicar algo que existiu, algo que seja passado. Um traço ou uma pegada é como um marcador de presença, algo copiado, esboçado ou substituído. Defendo que esses “vestígios” funcionam como a natureza constitutiva da *net.art*. Isso significa que, antes de compreender a *net.art*, é necessário entender em que ela consiste, como essas peças são construídas e como elas se comportam. Tal trajetória abre e recria uma abordagem tradicional para imaginar um processo em que várias partes são exploradas, a partir de uma rede de precauções para implementar um método cíclico. Inevitavelmente, isso traz à tona a questão de saber se o papel do conservador (ou a atividade da conservação como tal) passará de algo material para uma espécie de “coleccionador social”. Ou mesmo, seria ainda o conservador a pessoa

mais adequada para cuidar disso? Na sequência, argumento a favor de uma prática em conservação que se afaste do computacional e adote estratégias afins.

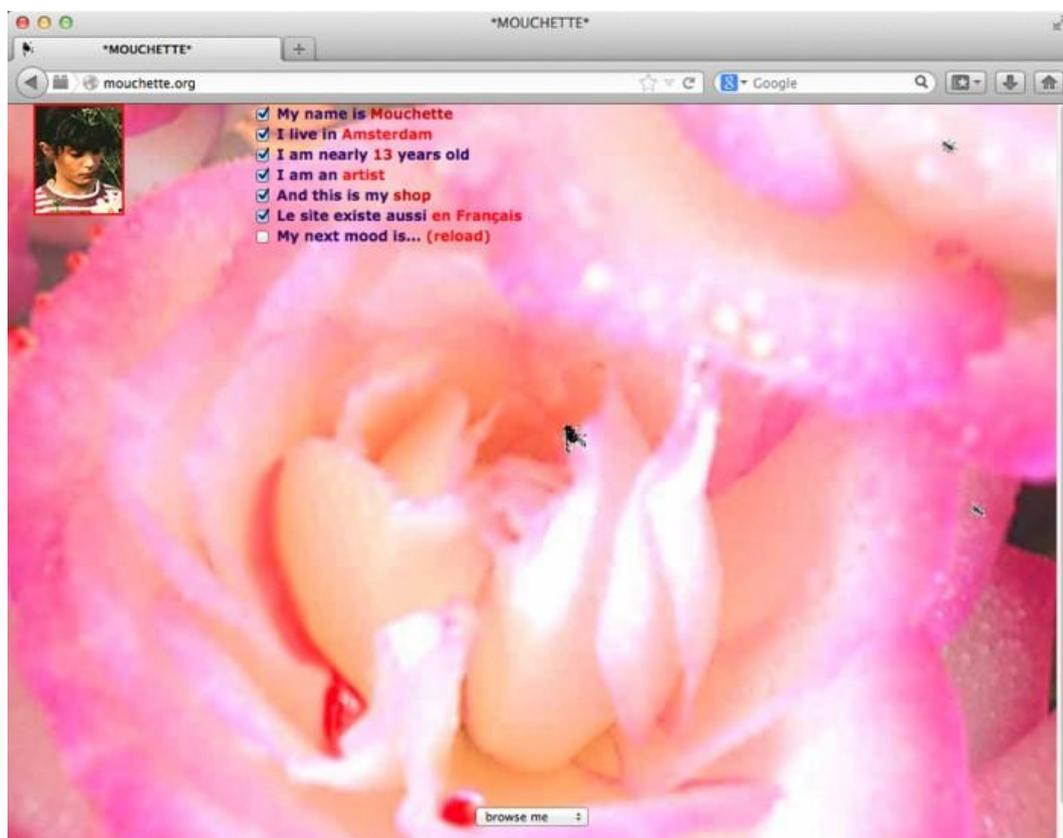


Figura 1: Captura de tela de “Mouchette.org”. Página inicial do site, com barra do navegador em cinza na parte superior. O fundo é tomado por pelos detalhes de uma flor com pétalas em tons de rosa. Sobre essa imagem, há duas moscas em preto e branco pixeladas. No canto superior esquerdo, há a foto do rosto de uma menina branco de cabelos escuros e lisos olhando para baixo. Ao lado direito da foto, há uma lista de itens que diz: My mane is Mouchette; I live in Amsterdam; I am nearly 13 years old; I am an artist; And this is my shop; Le site existe aoussi en Français; My next mood is... (reload). Apenas o último item não possui uma marcação azul no quadrado ao seu lado esquerdo.

Desafios da *net.art*: “Mochette.org”

Criador em 1996, “Mouchette.org” é um site interativo, ao menos inicialmente, de uma personagem que se chama Mouchette. Ao longo dos anos, o projeto se desenvolveu e evoluiu – páginas foram adicionadas e eventos e projetos físicos foram organizados. Após alguns anos de segredo bem guardado, em 2010, Martine Neddham decidiu

revelar-se como a autora do trabalho. No entanto, ainda hoje, a página inicial do site recebe o visitante com a imagem de uma grande e luminosa flor e uma pequena foto do rosto de uma criança cabisbaixa no canto superior esquerdo da tela – provavelmente, a imagem de Mouchette. Ela afirma ter quase 13 anos de idade, ser uma artista e residir em Amsterdã. O que aparenta ser um site pessoal de uma adolescente, passa para temas sombrios nas páginas seguintes.

O nome Mouchette deriva do livro “A nova história de Mouchette” (1937), do francês Georges Bernanos – mas, também, da livre adaptação de Robert Bresson para o cinema, “Mouchette” (1967). Em ambas as versões, Mouchette aparece como uma menina entre a infância e a adolescência, levando uma vida nada agradável: rejeitada e excluída da sociedade (família, escola, amigos), estuprada por um homem mais velho, no qual depositada confiança, e sofrendo pela morte da mãe. Tais experiências a deprimem e, embora ambas as versões não explicitem isso, a levam ao suicídio. “Mouchette.org” toma vários dos temas abordados no livro e no filme e os reencena num ambiente contemporâneo de um “diário online” espalhado pelas várias páginas do projeto. Para enfatizar o drama e o mistério da história, Neddham usa algumas características da rede de modos intrincados. Por exemplo: hiperlinks criam uma circulação confusa, possibilidades de interação e participação dos usuários criam camadas de informação e jogos de identidade são realizados de diversas maneiras. A utilização ambígua dessas características dificulta a compreensão e a identificação da importância e dos aspectos mais relevantes do projeto. Além disso, a maneira como temas como suicídio, decadência e incesto são tratados reforça o sentimento de ambiguidade. Na época em que “Mouchette.org” foi colocado no ar, muitas das características do site eram desconhecidas ou novidade para a maioria; com o passar do tempo, tais características tornaram-se amplamente utilizadas. No entanto, a velocidade de desenvolvimento de softwares e interfaces rapidamente fez com que a aparência do site soasse antiquada e ultrapassada. Os dois exemplos mais evidentes são as caixas de seleção

na página inicial, no típico *HyperText Markup Language* (HTML) e a estrutura de “blog” utilizada em algumas partes do projeto. Ao passo que, em 1996, o site poderia ser considerado um diário pessoal, hoje, todos o entenderiam com um blog, mesmo que seja algo diferente disso. Será que as pessoas compreenderão o sentido da palavra “blog” ou, nesse caso, “site pessoal”, daqui trinta anos? Similarmente, alguns dos elementos interativos do site são hoje antiquados e difíceis de explicar sem que o discurso se torne muito técnico e histórico.

É geralmente aceito que, quando contextos técnicos, culturais e sociais se tornam históricos, surge grande dificuldades em interpretar o (ab)uso de técnicas e sistemas para fins artísticos. Essa característica não é exclusividade da *net.art*, podendo ser observada também na performance, *land art*, arte conceitual, instalação, *media art*, *bioart*, etc. Como argumentou o curador de *media art* Steve Dietz, o que essas formas de arte possuem em comum é que necessitam de um conhecimento específico para serem compreendidas, mantidas ou criadas, pois não são baseadas numa tradição e nem sempre são bem referenciadas. Ao passo que é possível para um conservador ler, compreender e aplicar as instruções de desenhos de Sol LeWitt, a maioria das pessoas encontrará serias dificuldades para ler, compreender e trabalhar de modo significativo com o código usado em uma proposta de *net.art*. Em outras palavras, a novidade da *net.art* está ligada à velocidade do desenvolvimento tecnológico.

Como muitos outros trabalhos de *net.art*, “Mouchette.org” floresce com a participação do público e se desdobra em vários projetos online e offline. Por exemplo, além do site “Mouchette.org”, Neddham realizou diversos outros objetos – de álbuns musicais, cartões postais, bichos de pelúcia, pulseiras, camisetas, bolsas, roupas íntimas femininas, etiquetas, sacolas de compras e *buttons* até vídeos, festas de aniversários e uma “*Guerrilla Fanshop*”. Quando questionada a respeito da “Coleção Mouchette.org”, Neddham responde que:

é difícil dizer o que constitui Mouchette.org. Ao longo dos anos eu tenho perdido o controle sobre todas as performances, os projetos e objetos que fiz. Mas é certo que Mouchette.org é mais que apenas um site.²

Apesar da perda de memória de Neddham poder ser questionada, isso destaca que, para ela, o conceito do trabalho é o mais importante em “Mouchette.org”, o que pode ser rastreado através da variedade de projetos. Assim, “Mouchette.org” pode ser visto como uma identidade através da qual vários projetos podem ser apresentados ou, como diz Neddham, uma “marca”. O uso do termo “marca” é particularmente interessante na visão da socióloga Celia Lury, que argumenta que “uma marca surge em peças, como um sistema aberto que se expande para dentro ou implica relações sociais e é identificável em seu fazer” (Lury, 2004, p. 1).³ Essa noção de marca afirma a construção de “Mouchette.org” como uma montagem que pode variar com o passar do tempo e ser composta por diferentes partes e projetos. Os vários projetos significam e dão sentido a “Mouchette de Neddham”. A ideia de montagem é reforçada pelos muitos giros e pela navegação intrincada exigida pelo site, o que também muda a cada visita e no todo de “Mouchette.org”, obtendo a variabilidade exemplar do projeto. Certamente, tais características dão ao site seu grande atrativo, mas podem ser os elementos mais difíceis para aqueles que pretendem preservá-lo.

Dispersos e distribuídos, os vestígios estão suscetíveis a mudar e evoluir ao longo do tempo, criando não uma história bem narrada de eventos equivalentes a um enredo, mas sim conjunturas que somente atingem sentido por sua conexão. Tal rede distribuída de projetos e eventos sublinha o que Pip Laurenson, líder da Collection Care Research da Tate chama de “casos autênticos” – mas, ao invés de partir de uma forma e apresentar variações sutis, “Mouchette.org” é uma (ainda em

² Conversa pessoal com Neddham, verão de 2011.

³Embora o termo “marca” seja visto principalmente como uma modalidade de mercado e usado em economia, o modo como uma marca media por organização, coordenação e integração de informações se conecta fortemente com o modo como “Mouchette.org” (e outros trabalhos de net.art) opera.

crescimento) ecologia de diversos projetos. Lidar com uma rede dispersa de projetos é um desafio encontrado em outros trabalhos de arte, como, por exemplo, em *"No Ghost Just a Shell"* (1999-2002), iniciado por Philippe Parreno e Pierre Huyghe. Esse projeto consiste em cerca de 25 trabalhos de arte feitos por mais de uma dezena de artistas, todos girando em torno da personagem de ficção Annlee. Todos os trabalhos foram exibidos separadamente e depois reunidos numa mostra coletiva no Kunsthalle de Zurique, em 2002.⁴ O projeto foi pensado para durar por anos e ofereceu a personagem de mangá Annlee a uma seleção de artistas comissionados pelos iniciadores. Ao contrário de "Mouchette.org", os artistas transferiam os direitos autorais de Annlee para a Annlee Association, pessoa jurídica pertencente exclusivamente à personagem. O contrato estipulava que os artistas não estavam autorizados a criar qualquer outro trabalho com o modelo digital de Annlee. De acordo com os artistas o contrato liberava Annlee da circulação e da exploração econômica e artística;⁵ também abria margem para que os museus adquirissem o trabalho, pois suas condições e componentes haviam sido bem definidos.⁶ No entanto, como se viu, o trabalho foi feito dentro de edições e diversas peças que agora existem em várias coleções de museus. Isso levanta questões interessantes, como o que constitui o trabalho e o que é uma edição (Van Saaze, 2009, p. 159). Seria relativamente simples rastrear todos os trabalhos.⁷ Encontrar os vestígios, no caso de "Mouchette.org", pode se mostrar mais difícil, por conta da falta de contratos, de uma data final para o projeto ou de outros parâmetros que o determinem.

⁴ Questões em torno da aquisição e conservação desta obra, foram exaustivamente analisados e discutidos em Van Saaze, 2009, pp. 131-162.

⁵ Disponível em: <http://www.mmparis.com/noghost.html>, acesso em 22 de janeiro de 2014. Ainda assim, projetos que lidam com o legado de Annlee continuaram. Veja o exemplo de *"Yes, We're OPEN"* (2011), no Netherlands Media Art Institute de Amsterdam, no qual o curador Petra Heck requisitou que os artistas reagissem ao legado de Annlee.

⁶ O trabalho por adquirido em 2003, pelo Van Abbemuseum de Eindhoven, na Holanda.

⁷ Van Saaze também levanta a questão da concorrência entre os museus e da exigência de criação de coleções únicas pelas quais os museus são marcados.

Em suma, semelhante a outros trabalhos de *net.art*, o processo de criação de “Mouchette.org” é heterogêneo, envolvendo incompatibilidades, restrições, regras e um certo nível de improvisação que renegocia continuamente suas estruturas. A *net.art* coloca vários desafios para a conservação: pode consistir em antigos e, amiúde, obsoletos materiais; a leitura de códigos e softwares pode apresentar dificuldades; a manutenção pode ser muito demorada; usuários participantes do trabalhos podem modificá-lo; e o trabalho pode se desenvolver dentro de outros projetos. É possível argumentar que esses problemas não são exclusivos da *net.art*; no entanto, a combinação é raramente encontrada em outros trabalhos de arte.⁸ Além disso, a velocidade dos desenvolvimentos mencionados e, conseqüentemente, a profundidade e a amplitude de diferentes áreas do conhecimento são as principais preocupações. Na próxima sessão, irei contrapor “Mouchette.org” com a reconstrução arqueológica da mídia de “LoveLetters”, de David Link, para ver em que implicam esses desafios, particularmente, no funcionamento do software e no envolvimento dos usuários.

(Re)construção de software

Com o passar dos anos, Neddham tem continuamente atualizado e mantido “Mouchette.org”. O sucesso do site demonstra que as estratégias de preservação funcionaram, mas, seria possível a reconstrução do software após décadas (e mesmo da própria artista) terem se passado? Apesar de existirem poucos exemplos de trabalhos baseados na recriação de softwares, a reconstrução de “LoveLetters”, de Link, demonstra que isso é possível mesmo em casos de muito tempo

⁸ Alguns desses desafios são encontrados na arte contemporânea em instalações, vídeo e jogos. Ver Depocas et al. 2003, que defende “obras de arte variáveis”. Van Saaze (2009) descreve como as instalações influenciaram nas práticas de coleta e conservação dos museus tradicionais. Um projeto de pesquisa de três anos dentro de instalações (2004-2007, disponível em: <http://www.inside-installations.org>) fornece orientações práticas e teóricas para a conservação e apresentação da arte da instalação. E em Richmond e Bracker, 2009, são examinados os “princípios, dilemas e verdades desconfortáveis” da conservação contemporânea.

decorrido. A abordagem de Link condiz com a arqueologia da mídia, como na visão de Erkki Huhtamo, Siegfried Zielinski, e Jussi Parikka e outros. Ainda assim, o trabalho de Link não deve ser encarado como um modo de reforçar ou visualizar a teoria escrita, mas sim como uma arqueologia da mídia na prática.



Figura 2. LoveLetters_1.0, MU Eindhoven (2010). Plano detalhe de uma complexa máquina com muitos botões e pelas que lembram uma tradicional máquina de datilografar, tudo em tons de preto. Em primeiro plano, os botões, em segundo plano, o suporte para o papel branco, ao fundo, reflexos de vidro e a silhueta de uma pessoa no canto esquerdo.

“LoveLetters” foi programado em 1952, numa Manchester Mark I, por Christopher Strachey, estudante de Cambridge, colega de trabalho de Alan Turing na Universidade de Manchester. A Manchester Mark I foi uma das primeiras máquinas de calcular eletrônicas, programáveis e universais. A máquina utilizava Tubo de Williams como meio de armazenamento volátil. O software de Strachey usava um gerador aleatório incorporado para criar 318 bilhões de cartas de amor diferentes (Link, 2006). Embora as cartas sejam divertidas e mostrem o caráter

experimental que poder ser rastreado na programação do software,⁹ é o processo de trabalho, isto é, o contexto do gerador, que dá sentido a informação.¹⁰

DARLING JEWEL

MY LIKING ANXIOUSLY ADORS YOUR ADOUR. MY
FELLOW FEELING IMPATIENTLY LONGS FOR YOUR
AMOROUS ENTUSIASME. YOU ARE MY BURNING
DEVOTION. MY SYMPATHETIC HUNGER. MY DEAR
INFATUATION CLINGS TO YOUR APPETITE.

YOURS AFFECTIONATE

MUC.¹¹

Em 2009, David Link apresentou sua reconstrução “LoveLetters_1.0. MUC=Resurrection. A Memorial”, no ZKM, em Karlsruhe. Para reconstruir uma réplica funcional do Ferranti Mark I, Link trabalhou com duas fotografias de arquivo e diversos documentos encontrados na internet. Ele também decifrou o software a partir de notas manuscritas de Strachey.¹² A instalação de Link no Arnolfini de Bristol e no MU de Eindhoven, em 2010, como parte da mostra “Funware”, consistiu na réplica do Ferranti Mark I, alguns componentes do trabalho original, como a antiga e pesada teleprinter e os Tubos de Williams, as notas de Strachey digitalizadas e as cartas de amor. Visitantes poderiam usar o Mark I apenas seguindo as instruções. Pela alternância dos interruptores no lado direito da interface do console, os usuários poderiam executar o software reescrito de Strachey. Se alguém conseguisse digitar seu nome em código Baudot na máquina de escrever do computador, a carta de amor resultante levaria sua assinatura. A nova carta de amor era então

⁹ O tipo de diversão que eu estou me referindo é o que pode ser observado em escritórios ou ambientes formais, ou seja, a diversão de explorar ou brincar com colegas desenvolvedores. Cf. Goriunova 2014.

¹⁰ Wardrip-Fruin (2011) promove uma análise detalhada do contexto do gerador em “LoveLetters”, em relação ao sentido dos dados.

¹¹ A abreviação MUC se refere a Manchester University Computer.

¹² As notas e papéis de Strachey estão preservados na seção de Special Collections and Western Manuscripts, na Biblioteca de Bodleian, na Universidade de Oxford. O emulador pode ser encontrado no seguinte link: <http://alpha60.de/research/muc/>. acesso em: 22 de jan. 2014).

projetada na entrada do ambiente ou em algum lugar na parte externa do prédio. Simultaneamente, a carta era recitada num antigo alto-falante instalado no lado de fora do espaço da mostra. As notas digitalizadas de Strachey eram exibidas em dois monitores verticais próximos a instalação. As notas revelavam o modo complexo como Strachey pensava e separava as informações, decifrando o significado e fornecendo uma visão interna do processo de reconstrução de Link.

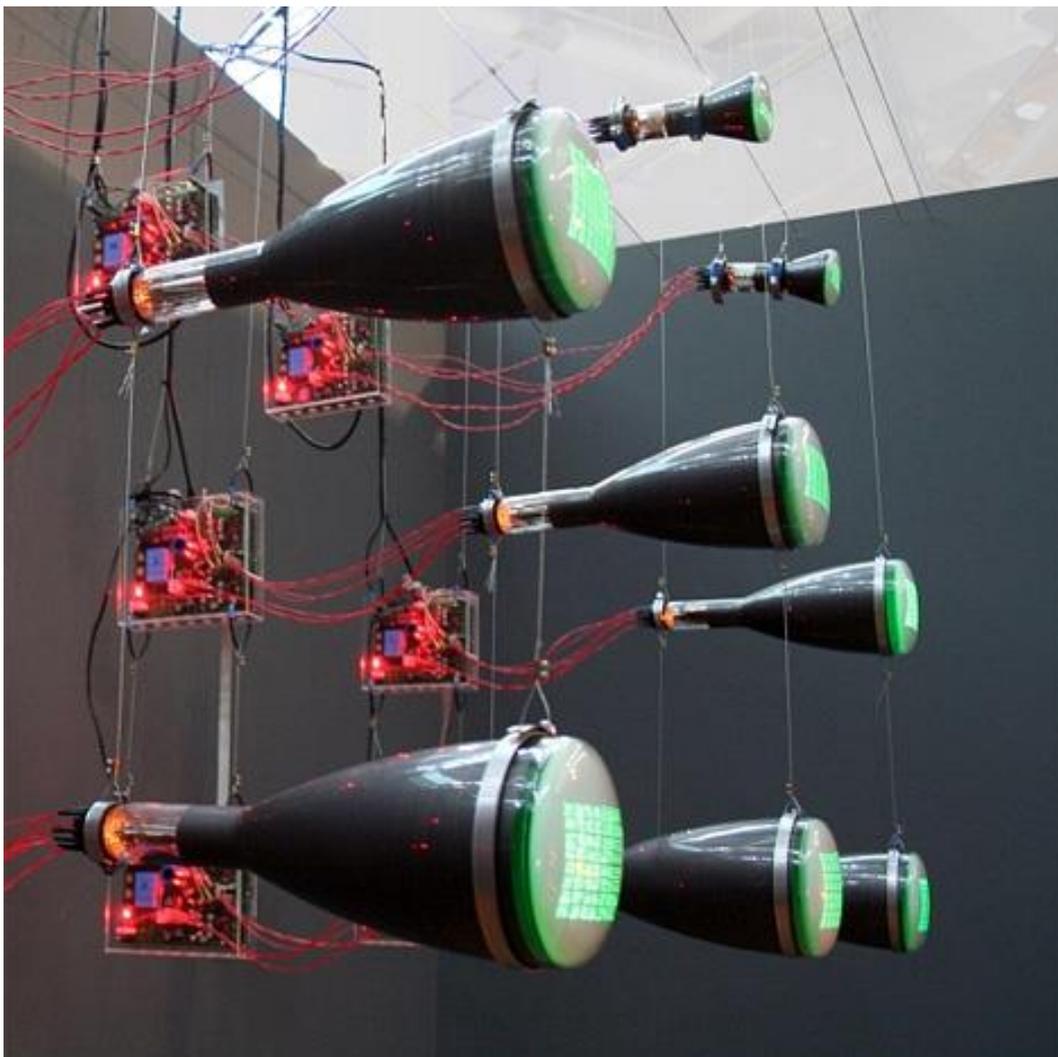


Figura 3. LoveLetters_1.0, Arnolfini, Bristol (2010). Seis tubos catódicos em formato de lanternas pendurados por fios finos e ligados ao fundo a circuitos expostos. Os circuitos brilham em luzes vermelhas e a parte da frente dos tubos mostram telas com informações em verde brilhante. O cenário é uma sala vazia com paredes cinzas.

Isso não quer dizer que a reconstrução de software seja um empreendimento simples. Link cofirma que levou muitos anos de árduo

trabalho para recompor os detalhes para a instalação. Garimpar o equipamento original também se mostrou mais difícil que o esperado. O hardware foi encontrado por acaso na biblioteca da universidade, ou, em outro caso, no canto escuro do celeiro de uma fazenda.¹³ Como algumas peças se tornaram extremamente raras, foi necessário emulá-las. Pode-se argumentar que a reconstrução e reexecução do software foi mais simples por ainda serem as anotações acessíveis. Esse tipo de evidência material é mais fácil de ser mantida e lida do que o código guardado no hardware, agora obsoleto. Ainda assim, como já demonstrou Matthew Kirschenbaum, informação guardada em discos rígidos deixa vestígios que podem ser forensemente reconstituídos.¹⁴ Declarações similares vêm de pessoas que tentaram recriar e capturar experiências de jogo. Junto da reconstrução técnica das partes, sistemas especializados são planejados para registrar dados durante o desenvolvimento e capturar informação das experiências dos usuários.¹⁵

Como Neddham também experimentou ao longo dos anos, a reconstrução ou restauração de software é possível (Neddham, 2010). No entanto, o sucesso de uma restauração depende muito do programador que a executa. Enquanto a maioria dos programadores resolve problemas por substituição ou reescreve o código em novas versões – uma prática da qual Neddham discorda – apenas alguns programadores se dão ao trabalho de voltar ao código antigo e trabalhar a partir daí. Para esses programadores, software não é apenas uma ferramenta que pode ser ajustada, emulada e usada para facilitar o trabalho – para eles, a diversão está no processo mental de codificar, o qual influencia no modo como eles estruturam e pensam a informação.

Em um nível prático, um elemento que não funciona mais por conta das alterações nas configurações do navegador pode voltar a funcionar com

¹³ Link relata que uma das últimas peças a serem encontradas foi o painel de comando original, o qual ele descobriu em uma granja, sem uso há muitos anos, mas ainda em bom estado (conversa pessoal, setembro de 2010).

¹⁴ Ainda não há pesquisas sobre o que a “autópsia digital” pode significar para a conservação da arte baseada em software.

¹⁵ Cf., dentre outros, Winget (2008); Van Mastrigt (2010); Benford; Giannachi (2011).

a adição de um “remendo” que traduza o código para as novas configurações. Na tradução do código, a linguagem muda e as palavras adquirem significado. Transformar ou retrabalhar códigos lhes confere significados diferentes. Além disso, códigos agregam significados em contextos específicos, quando se combinam com o que se encontra em seu entorno, ou, como coloca Matthew Fuller: “(software) ganha significado como artefato social e cultural e segue pelo meio de uma melhor adequação aos comportamentos e substâncias que ocorrem em seu entorno.” (Fuller, 2008, p. 5.)

É à luz dessas relações sociais maquínicas e rituais que a tentativa de Link poderia ser dita mais bem-sucedida. Apesar de ter restaurado a funcionalidade do trabalho, o contexto histórico e o pensamento e a função estão, provavelmente, perdidos para a maioria do público.¹⁶ Estes somente podem ser rastreados através de notas manuscritas ou, em outros casos, por documentação em vídeo. Além disso, por desconexão, isto é, por colocar a máquina de escrever dentro de uma caixa de vidro como proteção e fora do espaço em torno dos Tubos de Williams, um trabalho que já foi um “todo” (diferentes elementos trabalhando junto para um só resultado) está agora desconectado. O divertido “LoveLetters_1.0” ainda funciona, mas, por estar separado e protegido, alguns objetos surgem como que “congelados”.¹⁷ Tal apresentação não mostra a experiência de trabalho com computadores e poderíamos dizer que promove uma mistificação da computação. No entanto, afirmar que a instalação de Link foi malsucedida aponta para a necessidade de uma arqueologia da mídia que abra veios históricos facilmente esquecidos. Certamente, em arte, afastar-se de exemplos convencionais e não endossar o consenso é um passo importante.

Como exemplificado acima, com relação à conservação, o envelhecimento do software não é um problema insolúvel. Contanto que

¹⁶ É importante notar que Link tentou recriar as partes sociais da instalação. Em conversas de pré-produção ele conta que procurou por um ambiente original que pudesse ser usado na apresentação. No entanto, restrições financeiras e a expografia impediram isso.

¹⁷ “Freeze” é um termo usado em conservação para exprimir o estado específico de um objeto.

alguém entenda a suscetibilidade do código específico e conheça também o antigo sistema e cultura em torno dele, um site pode sobreviver por muitos anos. É importante notar que o uso de padrões abertos aumenta as chances de sobrevivência. A ideia de que o uso do código aberto em trabalhos de arte beneficia sua preservação já é reconhecida, no entanto, problemas e questões sobre a padronização são, provavelmente, os maiores desafios, quando se lida com a conservação de arte baseada em software, para o futuro próximo. Outro problema, muitas vezes esquecido, nos sistemas desenvolvidos para recuperação e captura de dados, é que, quase sempre, “assumem circunstâncias ideais e um conjunto homogêneo de dados, não o mundo confuso de direitos de propriedade e mútua incompatibilidade que se retira do disco rígido de um usuário” (Kirschenbaum et al. 2009, p. 110). Estratégias atuais como a computação em nuvem ou o back-up terceirizado complicam ainda mais esse assunto.

Outra característica de muitos trabalhos de *net.art*, inclusive de “Mouchette.org”, é sua natureza processual; sites mudam com o passar dos anos, às vezes por avanços tecnológicos (que vão desde novos navegadores até ajustes no tamanho da tela), mas, também devido ao acesso dos visitantes. As variações técnicas podem ser rastreadas no código, mas o conservador terá de escolher qual versão salvar (por congelamento, restauro ou documentação), ou “trabalhar com” (no sentido de manter o site vivo – do ponto de partida). Além disso, no caso de “Mouchette.org”, os usuários são convidados a usar elementos específicos e criar suas próprias versões do site. Em certo ponto, o usuário é convidado a entrar na rede de Mouchette. Ele/ela recebe uma senha que lhe permitirá se tornar Mouchette. Com essa senha, textos e imagens podem ser inseridos no site e e-mails enviados para Mouchette podem ser respondidos pelo novo login.¹⁸

¹⁸ Cf. <http://www.edit.mouchette.org/>.

Rede de cuidados

Este último comentário nos leva ao que pode ser um dos elementos mais importantes do mouchette.org: seus usuários. Para Neddham, “Mouchette.org” é uma ferramenta de comunicação, uma plataforma social que se ramifica em várias direções. O site poderia ser como uma ferramenta, uma interface lúdica, como explica Neddham, para se expressar sobre ideias que ela, como não-nativa da língua inglesa, teria dificuldade de articular (Dekker, 2011). Sua personagem virtual (anônima) também lhe permitiu abandonar a autoridade intelectual no contato com os visitantes. Similarmente, numa tentativa de provocar o discurso da arte, Neddham usou a estética “rosa” de “Mouchette.org” como crítica ao mundo institucional, estética reforçada pelos comentários atrevidos de uma, aparentemente bem-educada, criança de 13 anos. Além disso, “Mouchette.org”, como uma plataforma social, é um ambiente onde pessoas podem se comunicar ou ajudar outras. Finalmente, o site permite que os visitantes o usem em seus próprios projetos, para construir nele ou reutilizá-lo em seu próprio espaço. O trabalho foi promovido por uma comunidade de seguidores próximos, mas dispersos (um “*fan club*” e, simultaneamente, um “*hate club*”, formado em torno do site). Esta poderia ser uma das soluções para sua futura conservação.

Uma estratégia de conservação impulsionada pela comunidade não é improvável de acontecer. Em 23 de julho de 2002, alguns meses após Neddham lançar um quiz que comparava os personagens de Mouchette do filme e do site, Mouchette recebeu uma intimação da viúva de Bresson para remover qualquer referência ao filme “original” “Mouchette”.¹⁹ Pouco depois, Neddham anunciou isso em seu site e por meio de suas listas de e-mails, e várias organizações independentes se

¹⁹ A esposa de Bresson não viu a obra como uma adaptação, mas sim como uma contradição à narrativa do filme. Mais surpreendente foi que a carta foi endereçada diretamente a Mouchette, na suposição de que ela era uma pessoa real. Ao substituir o quiz (em sua versão francesa) pela carta, a esposa de Bresson se tornou parte da experiência e da narrativa de Mouchette, tornando-a verdadeiramente viva. Para mais informações, consulte <http://www.mouchette.org/film/>. Acesso em: 22 de jan. 2014.

encarregaram de espelhar o projeto em outros endereços.²⁰ Os usuários não apenas influenciam e assumem a posse do trabalho, mas também cuidam dele – pelo menos até certo ponto. A extensão em que isso acontece provavelmente mudará com o tempo e através de diferentes redes, porque, como o próprio trabalho, esse processo continua evoluindo. Essa "vida social" do projeto também é uma preocupação para os conservadores e algo que eles terão que levar em consideração e de que podem se beneficiar.²¹ Isso significa que as soluções técnicas não devem predominar na conservação da arte em rede; como argumenta Kathleen Fitzpatrick, a preservação futura de objetos digitais pode não ser tanto sobre novas ferramentas, mas sobre novos sistemas organizados socialmente, sistemas que aproveitem o número de indivíduos e instituições enfrentando os mesmos desafios e buscando os mesmos objetivos (Fitzpatrick, 2011, p. 126).

Isso aumenta a importância de "Mouchette.org"; além da autorreflexividade de sua própria condição artificial, ele usa essa mesma condição para pôr em movimento eventos não intencionados, emergentes e distribuídos, que acrescentam à ambição original da obra.²² Nesse exemplo, uma rede de diferentes pessoas se reúne em torno de uma iniciativa e começam a trabalhar juntas. Não é incomum que redes

²⁰ Cf. <http://copycult.constantvzw.org/home/mouchette.php>; <http://drivedrive.com/mouchette/censored.html>. Acesso em: 22 de jan. 2014. Iniciativas semelhantes estão se tornando mais difundidas. Em vez de instituições tradicionais, uma coleção de indivíduos e pequenas organizações forma uma fundação que cuida do legado de um artista. Veja, por exemplo, a Nan Hoover Foundation, que foi fundada alguns meses após sua morte e agora se dedica a preservar seu trabalho artístico e torná-lo acessível ao público. Cf. <http://www.nanhooverfoundation.com>. Acesso em: 22 de jan. 2014.

²¹ Tomo emprestado o termo "vida social" de Seely Brown e Duguid (2000). Em sua publicação *"The Social Life of Information"*, eles defendem maior ênfase no contexto das redes sociais em torno da informação. A informação, eles argumentam, só adquire significado por meio do contexto social. Da mesma forma, Kirschenbaum (2008, pp. 240-241) defende a importância da dimensão social na preservação da mídia digital, que é "pelo menos tão importante quanto considerações puramente técnicas". Com base em sua prática, o conservador Glenn Wharton descreve a importância da conservação baseada na comunidade (Wharton, 2011).

²² Tal distribuição e dispersão de eventos não é incomum na *net.art* e é frequentemente o que a faz prosperar. Exemplos mais antigos semelhantes são *"My Boyfriend Came Back From the War"* (1996), de Olia Lialina, e *Mission Eternity*, de Etoy (analisado minuciosamente em Bosma (2011, pp. 173-83), e a maneira mais recente de lidar com memes e virais, onde os efeitos distributivos são intencionais, embora não previsíveis.

como essas se formem em torno de obras de arte que não são colecionadas por museus, grandes instituições ou colecionadores privados. Isso acontece para proteger a obra da censura ou para preservá-la após a morte de um artista. Com diferentes partes interessadas e cuidadores que não possuem um sistema centralizado ou organização para gerenciar informações arquivísticas, a relação entre práticas de conservação ou documentação e a transferência de conhecimento torna-se inerentemente política. Em “A Ética e a Política da Documentação”, Van Saaze examinou como a produção colaborativa de conhecimento se desenvolve nas discussões sobre a continuidade de uma obra de arte e qual papel a documentação desempenha nesse processo. Ao analisar a documentação do projeto de *land art* de Robert Smithson, “*Spiral Hill/Broken Circle*” (1971-presente), foi mostrado que várias partes interessadas se envolveram nas discussões em torno da preservação do projeto, mas que chegar a uma solução foi difícil “em parte devido ao fato de que as informações relevantes estavam distribuídas por uma ampla gama de arquivos” (Van Saaze, 2012, p. 81), complicando o processo de tomada de decisões. No entanto, a restauração mais recente (em 2012) foi concluída como resultado de esforços individuais e coletivos por uma rede de cuidadores. Van Saaze conclui que, na ausência de um quadro de patrimônio comum, a decisão de manter essa obra para o futuro não pode ser atribuída a um único momento no tempo; a história da obra mostra que sua continuidade precisou ser negociada repetidamente (Van Saaze, 2012, p. 81).

A rede distribuída de cuidadores funcionou por meio de uma combinação de especialistas e não-especialistas que trouxeram conhecimentos de diferentes áreas e formações.²³ Como reconhecido por Van Saaze, uma investigação aprofundada dos diferentes papéis das

²³ Van Saaze descreve a rede como consistindo em “comunidades temporárias e ativas compostas por praticantes, acadêmicos e não especialistas que operam em níveis diferentes, embora às vezes conectados: localmente (funcionários municipais, contratantes, proprietários de terras, empreendedores culturais), bem como nacional e internacionalmente (artistas, diretores de museus, curadores, funcionários governamentais, colecionadores, o espólio)” (Van Saaze, 2012, pp. 82-83).

partes interessadas – ou mais precisamente, dos cuidadores – pode fornecer muitos insights sobre as dimensões políticas em torno da obra de arte, bem como no mundo da arte da época; além disso, eu acrescentaria que analisar as estruturas subjacentes poderia mostrar quão sustentável uma rede desse tipo pode ser ao longo do tempo.

Embora permaneçam questões importantes – por exemplo, como constelações e relações de poder em mudança afetarão futuros esforços de prolongamento da obra de arte, ou quem liderará ou até mesmo será responsável por salvaguardar e rastrear a documentação que está distribuída entre vários cuidadores – é claro que essas redes podem operar sem as estruturas de arquivos centralizados e guardiões autorizados que estão presentes na maioria dos museus. Para que uma "rede de cuidado" tenha sucesso fora de um quadro institucional ou se torne eficaz como ferramenta de transformação, idealmente, ela precisa ter várias características. Estas podem ser rastreadas observando como uma rede dá agência aos indivíduos, em vez de responder à pergunta de como os indivíduos criam redes,²⁴ algumas das quais já foram mencionadas. Uma "rede de cuidado" é baseada em uma atitude transdisciplinar e em uma combinação de profissionais e não-especialistas que gerenciam ou trabalham em um projeto compartilhado. Para possibilitar a criação e administração de um projeto, a transmissão de informações é facilitada por um modo comum de compartilhamento, onde todos no grupo têm acesso a todos os documentos ou arquivos. Idealmente, seria um sistema aberto ou um conjunto dinâmico de ferramentas que é utilizado e cuidado, em que as pessoas podem adicionar, editar e gerenciar informações e rastrear as mudanças que são feitas. Tal sistema também pode ser monitorado pela rede. Um benefício adicional é que, se alguém sair, o projeto pode continuar porque o conteúdo e as informações estão sempre acessíveis e fazem parte de uma rede maior. Isso permite que as pessoas assumam o controle de um

²⁴ Estou seguindo o método proposto por Hui e Halpin (2013), que analisaram redes sociais coletivas online como o Facebook e sugeriram alternativas que permitiriam que as pessoas trabalhassem juntas em direção a objetivos comuns.

projeto compartilhado, retirando, assim, sentido de seus "investimentos". Para ser capaz de compartilhar informações e se beneficiar da experiência e dos insights adquiridos em outros lugares (por exemplo, em outras redes que lidem com questões semelhantes), uma rede deve ser dinâmica, para que os indivíduos possam se mover facilmente e os projetos possam ser fundidos ou divididos em grupos menores ou mais especializados.

De vestígios e perdas a ciclos

O foco em "Mouchette.org", neste artigo, mostrou que a resiliência da arte em rede está em ser construída e distribuída por meio de um sistema complexo e intricado de redes inter-relacionadas que apresenta um conjunto de arte, tecnologia, política e relações sociais – todos mesclados e relacionados para formar uma entidade variável. No restante do artigo, foco na variabilidade e no processo como meios para revelar diferentes opções. Esses trajetos abrem e reformam estratégias tradicionais, ao imaginar um processo no qual vários caminhos são explorados. Inevitavelmente, isso levanta questões sobre se o papel do conservador (e pode-se argumentar, da prática de conservação como um todo) mudará de conservador de materiais para coletor social, se ele ou ela ainda será a pessoa certa para fazer isso, e se ainda estamos falando da conservação de uma obra de arte.

Artistas e museus estão tentando documentar ou conservar a *net.art*. Apesar de todos esses esforços, a realidade é que muitas obras de *net.art* já foram deletadas por seus criadores, estão disfuncionais devido a softwares desatualizados e mudanças na rede, ou são incapazes de funcionar devido à falta de hardware ou ao hardware obsoleto. Este é um cenário não muito diferente do mundo que Shu Lea Cheang imagina em muitas de suas obras de arte, nas quais os temas de compostagem e lixo são esteticamente recorrentes. Os programadores de código aberto obstinados, juntamente com os manipuladores de circuitos, estão se esforçando para entender as expressões do código, rastreando links

mortos, construindo algo a partir de partes dispersas e testando emulações infinitas, enquanto juntam diferentes partes. Este é o cenário de “I.K.U.” (2000), filme de Cheang (que mais tarde foi transformado em “U.K.I” [2009]), jogo e peça performática que retrata uma empresa de pornografia na Internet, GENOM Corp., que introduz orgasmos portáteis em chips de telefones celulares. Jogados em um ambiente de lixo eletrônico, codificadores, tuiteiros e networkers são forçados a vasculhar o lixo tecnológico para coletar dados antigos e esquecidos sobre orgasmos humanos. É também um cenário (futuro) que pode muito bem se assemelhar ao trabalho de conservadores de *net.art*.

Se uma obra de *net.art* quebra, o software pode ser consertado ou adaptado ao ambiente uma ou duas vezes, ou emulado, mas, com o tempo e após a perda de atenção, é negligenciado, jogado fora e substituído por uma nova versão. O que resta é lixo, resíduos digitais e sucata de hardware. Tem sido argumentado que o lixo e os resíduos pertencem ao domínio do esquecimento; a arqueologia é o campo principal que prospera sobre vestígios dispersos e se perpetua por meio de montagens. O tropo dos arqueólogos é que eles se concentram em artefatos, comportamentos, atitudes e crenças do passado, mas de acordo com Shanks et al. 99% da arqueologia é baseada no exame de vestígios em resíduos ou refugos.²⁵ Uma condição de desperdício é comum a todas as coisas e é por meio do escrutínio e da organização do desperdício que o significado é criado (Shanks et al., 2004). Embora se possa argumentar que esse também é um tropo arqueológico, o que é interessante é que ambas as noções consideram o desperdício como o estado final dos objetos. No entanto, enfatizar o desperdício como redundante, um resíduo, um resto, obscurece um potencial status em

²⁵ A conexão entre arqueologia e lixo (arqueólogos estudando lixo) foi feita na década de 1970, quando William Rathje iniciou a ciência da Garbologia na Universidade do Arizona. Para mais informações, conferir Rathje; Murphy, 2001; e Shanks et al., 2004.

andamento e contínuo do próprio objeto.²⁶ Em outras palavras, nega o que os objetos ainda podem se tornar.



Figura 4. Shu Lea Cheang, UKI - Trash Mistress [Radie Manssour] (2009). Foto de Rocio Campana. Em meio a um cenário de restos de computadores e outros equipamentos eletrônicos visto de cima, há uma pessoa branca nua.

Jill Sterrett, chefe de conservação no SFMOMA, sugere aplicar o conceito de "achado arqueológico" ao contrário, usando o mecanismo como um método para rastrear o envolvimento com uma obra de arte e revelar sua vida ao longo do tempo (Sterrett, 2009, p. 227).²⁷ Em vez de soluções rígidas ou registros, ela defende "plantar achados" (documentos com valor informativo) que expliquem as variáveis presentes na apresentação e conservação de muitas obras de arte contemporâneas. Isso pode levar a uma nova situação, em que os museus precisariam reavaliar seus achados a cada vez a partir de um novo contexto, ou, como diz Sterrett, isso ajustará "o tom pesado de autoridade que os museus herdaram como

²⁶ Ao analisar a instalação Tate Thames Dig (1999) de Marc Dion, Viney (2010) demonstra que o desperdício não é um estado fixo, mas que muda continuamente devido à materialidade e ao manuseio ou apresentação do material – um processo que é mais visível nos relatos dos conservadores que trabalharam na instalação.

²⁷ Um achado arqueológico não comunica apenas valores estéticos, mas também tem potencial de informação e valores semânticos (Cf. Berducou, 2008, pp. 248-58).

fontes de verdade objetiva, comprometendo-se ativamente a ver e a ver de novo ao longo do tempo, [e cultivará], entre outras coisas, maneiras de manobrar com velocidade variável” (Sterrett, 2009, p. 227).²⁸

Seguindo essa posição, a reinstalação ou a conservação será um modo de iteração marcado pela ausência e pela perda.²⁹ Isso demonstra uma intenção de reformular discursos e abre possibilidades alternativas. Em vez de perguntar o que deve ser salvo, mantido ou preservado, a primeira pergunta passa a ser do que desistir, o que apagar, esquecer ou abandonar. Essa "arte do esquecimento" é demonstrada na obra *"Composting the Net"* (2012), também de Cheang. Enquanto a maioria das obras de arte que lidam com lixo e resíduos pinta um quadro bastante negativo do presente ou do futuro,³⁰ *"Composting the Net"* pega todo o conteúdo de um site ou de uma lista de e-mails e destrói as palavras e imagens em uma "compostagem", transformando os arquivos em instâncias esquecidas da história. No entanto, como sementes de uma árvore, as ações dos vermes digitais geram novos brotos que se recusam a ser descartados e enterrados. Dados aparentemente mortos são férteis e abertos a novas perspectivas. Pode-se argumentar que permitir que as coisas sejam esquecidas não é algo ruim. Isso também destaca uma questão frequentemente (deliberadamente) ignorada: a representação histórica, que Boris Groys chama de "tabu do museu" (Groys, 2002). A estratégia moderna dos museus de apresentar e colecionar impede a repetição porque, uma vez historicizada em uma coleção de museu, uma obra não pode ser replicada. Como argumenta Groys,

²⁸ Da mesma forma, da posição dos conservadores em museus antropológicos e estudos etnográficos, Clavir (1996) sugere que: "ao aceitar que os significados culturais mudam, os conservadores estão sendo solicitados não apenas a valorizar os atributos menos tangíveis de um objeto, mas também a perceber a aceitabilidade do processo contínuo e a validade de um contexto mais abstrato e mutável do que o normalmente encontrado na conservação".

²⁹ Ao se referir à conservação, Bosma fala sobre a importância de "perder o controle" sobre objetos digitais. Tal perda de controle pode levar a resultados imprevisíveis e envolve o engajamento e a colaboração de membros do público que fazem parte de uma rede em constante crescimento que permite estender a vida útil e o escopo de um projeto (Bosma, 2011, p. 164-191).

³⁰ Veja, por exemplo, a publicação de A. Kroker e M. A. Weinstein, *"DATA TRASH - The theory of the virtual class"* (1994) e o projeto digital *"landfill"* (1998), de Mark Napier, que prevê uma superestrada digital explodida, repleta de animais atropelados e tomada por spam.

[s]e o passado é coletado e preservado em museus, a replicação de antigos estilos, formas, convenções e tradições torna-se desnecessária. Além disso, a repetição do antigo e tradicional torna-se uma prática socialmente proibida, ou pelo menos sem recompensa. (Groys, 2002)

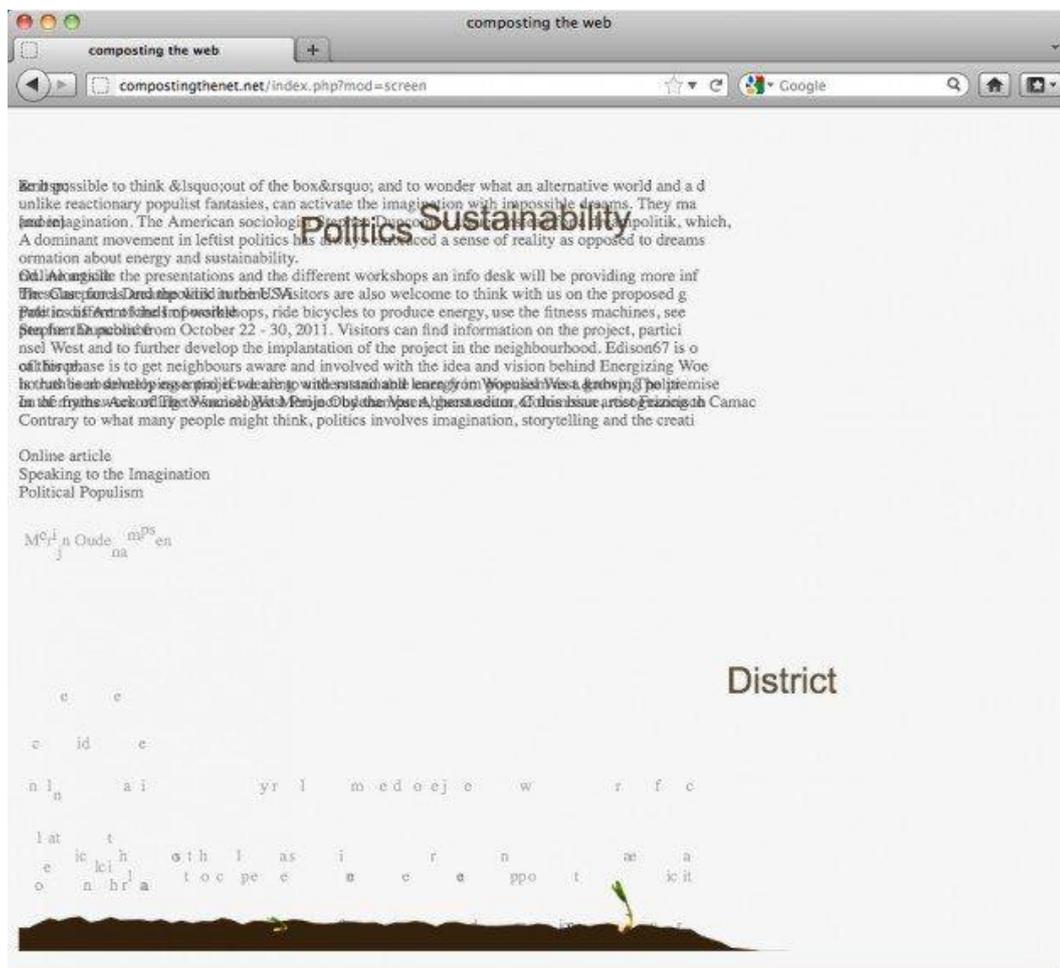


Figura 5. Shu Lea Cheang, Composting the Net (2012). Captura de tela em navegador Safari, com a barra de endereços acima e uma página cinza claro com uma profusão de palavras que se misturam no canto esquerdo da tela. Na parte de baixo, as palavras parecem ter se dissolvido e restam apenas algumas letras. Na base da tela, observa-se uma faixa marrom horizontal, como se fosse terra formada pelas letras caídas.

O que Cheang propõe é um ciclo “que é duradouro, gerador e repetitivo. Um ciclo é um processo natural, enquanto ‘reciclar’ implica ‘a criação de algo diferente’, o que inevitavelmente gera mais resíduos” (Dekker, 2012). Um método cíclico representa uma abordagem mais natural para preservar o passado, partindo do pressuposto de que sem repetição não

há aprendizado, e sem aprendizado o que resta é um desejo efêmero e interminável de chegar à próxima novidade. Da mesma forma, eu gostaria de argumentar que, em vez de se basear no passado, a noção de vestígios está relacionada a um futuro, sendo a função de um vestígio a de um "portador" de informação, cujo significado é mais adequadamente valorizado em um contexto de "ainda não". Essa abordagem menos permanente e segura leva em consideração uma perspectiva futura e trabalha em direção a uma propensão à mudança e ao desenvolvimento.

Conclusão

No caso de "Mouchette.org", não consegui rastrear todos os diferentes elementos que o compõem, nem um futuro conservador conseguirá, mas como mostrado acima, isso pode não ser necessário. Algumas partes podem ser arquivadas fisicamente ou armazenadas digitalmente em arquivos e museus, outras continuarão e evoluirão entre várias redes, e algumas serão automaticamente armazenadas em cache por *crawlers*.³¹ Outro cenário pode ser o de uma comunidade assumir o controle de "Mouchette.org" e garantir sua continuidade em diferentes versões. Histórias continuarão a ser contadas por múltiplos autores e cuidadores, e como Neddham não quer controlar seu crescimento, "Mouchette.org" continua gerando mais objetos, eventos e comentários. Junto com as comunidades em evolução que estão crescendo em torno do site, "Mouchette.org" é uma circulação de vestígios, experiências e compartilhamento que começou em algum momento e progride sem um plano definitivo.

Pode-se argumentar que lidar com processos em evolução, reinvenção ou adoção de métodos cíclicos pode não ser visto como conservação. Isso é verdade quando se trata de conservação como uma prática relacionada ao tempo, ou seja, valorizando o passado em detrimento do presente. No entanto, quando se considera a possibilidade de

³¹ Um *web crawler, spider* ou bot de mecanismo de busca que baixa e indexa conteúdo de toda a Internet. [nota do tradutor]

conservação como um processo no qual certos elementos se tornam obsoletos e outros permanecem os mesmos ou se transformam em algo diferente, isso sinaliza uma conservação do futuro que tenta auxiliar a produção e o desenvolvimento. Tal processo não exclui a conservação, mas incorpora o pensamento futuro em sua prática, enquanto guarda ou cria documentação como vestígios de um passado que pode ser inserido na história da arte.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer às seguintes pessoas pelo feedback nas versões anteriores deste artigo: Matthew Fuller, o grupo de pesquisa “*New Strategies in the Conservation of Contemporary Art*” – em particular Renée van de Vall, Vivian van Saaze e Angela Matyssek – e os dois revisores da NECSUS.

Referências

BENFORD, S.; GIANNACHI, G.. **Performing mixed reality**. Cambridge: The MIT Press, 2011.

BOSMA, J.. **Nettitudes: Let's talk net art**. Rotterdam-Amsterdam: Nai Publishers/Institute of Network Cultures, 2011.

CLAVIR, M.. Reflection on changes in museums and the conservation of collections from indigenous peoples. **Journal of the American Institute for Conservation**, V. 35, N. 2, 1996, pp. 99-107.

DEKKER, A.. How to Be Pink and Conceptual at the Same Time. Annet Dekker in conversation with Martine Neddam. *In*: DEKKER, A. (Org). **Because I'm an artist too...** Amsterdam: SKOR Foundation for Art and Public Domain, 2011, pp. 22-5.

DEKKER, A.. Composting the Net. An Interview with Shu Lea Cheang. **SKOR NetArtWorks**, 2012. Disponível em:: <http://www.skor.nl/nl/site/item/shu-lea-cheang-composting-the-net?single=1>. Acesso em: 22 jan. 2014.

DEPOCAS, A.; IPPOLITO, J.; JONES, C. (org.). **Permanence through change: The variable media approach**. New York-Montreal: The Solomon R. Guggenheim Foundation/Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, 2003.

DIETZ, S.. Collecting new-media art: just like anything else, only different. *In*: ALTSHULER, B.. **Collecting the new: Museums and contemporary art**. Princeton: Princeton University Press, 2005, pp. 85-101.

FITZPATRICK, K.. **Planned obsolescence: Publishing, technology, and the future of the academy**. New York: New York University Press, 2011.

FULLER, M (org.). **Software studies: A lexicon**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

GORIUNOVA, O (org.). **Fun and software: Exploring pleasure, pain and paradox in computing**. London: Bloomsbury Academic, 2014.

HUHTAMO, E.. From kaleidoscomaniac to cybernerd. Towards an archeology of the media. *In*: TARKA, M.. **ISEA94**. The 5th international symposium on electronic arts. Helsinki: University of Art and Design, 1994, pp. 130-35.

HUI, Y.. HALPIN, H.. Collective individuation: the future of the social web. *In*: LOVINK, G.; RASCH, M.. **Unlike us reader: Social media monopolies and their alternatives**. INC Reader 8. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2013, pp. 103-16.

KIRSCHENBAUM, M. G. **Mechanisms: New media and the forensic imagination**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

KIRSCHENBAUM, M. G. et al. Digital materiality: preserving access to computers as complete environments. **iPRES 2009: The sixth international conference on preservation of digital objects**. California Digital Library, UC Office of the President, 2009, pp. 105-12.

LAURENSEN, P.. Authenticity, change and loss in the conservation of time-based media installations. **Tate Papers**, Issue 6, 2006. Disponível em: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/authenticity-change-and-loss-conservation-time-based-media>. Acesso em: 22 jan. 2014.

LINK, D.. There must be an angel. On the beginnings of the arithmetics of rays. *In*: ZIELINSKI, S.; LINK, D.. **Variantology 2: On deep time relations of arts, sciences and technologies**. Cologne: König, 2006, pp. 15-42.

LURY, C.. **Brands: The logos of the global economy**. London-New York: Routledge, 2004.

NEDDAM, M.. Zen and the art of database maintenance. *In*: DEKKER, A.. **Archive2020**: Sustainable archiving of born-digital cultural content. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010, seção 1.0.

PARIKKA, J. **What is media archaeology?**. Cambridge: Polity Press, 2012.

RATHJE, W.; MURPHY, C.. **Rubbish!**: The archaeology of garbage. Tucson: University of Arizona Press, 2001.

RICHMOND, A.; BRACKER, A. (org). **Conservation principles, dilemmas and uncomfortable truths**. Oxford: Butterworth-Heinemann/Victoria and Albert Museum London, 2009.

SEELY BROWN, J.; DUGUID, P.. **The social life of information**. Boston: Harvard Business School Publishing, 2000.

SHANKS, M.; PLATT, D.; RATHJE, W. L.. The perfume of garbage: modernity and the archaeological. **Modernism/Modernity**, V. 11, N. 1, 2004, pp. 61-83.

STERRETT, J.. Contemporary museums of contemporary art. *In*: RICHMOND, A.; BRACKER, A. (org). **Conservation principles, dilemmas and uncomfortable truths**. Oxford: Butterworth-Heinemann/Victoria and Albert Museum London, 2009, pp. 223-228.

VAN MASTRIGT, J.. Serious archiving: preserving the intangible by capturing processes. Annet Dekker in conversation with Jeroen van Mastrigt. *In*: DEKKER, A.. **Archive2020**. Sustainable archiving of born-digital cultural content. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010, seção 7.0.

VAN SAAZE, V.. **Doing artworks**: A study into the presentation and conservation of installation artworks. Dissertação de doutorado, Faculty of Arts and Social Sciences, Maastricht University and the Netherlands Institute for Cultural Heritage, 2009.

VAN SAAZE, V.. The ethics and politics of documentation. On continuity and change in the work of Robert Smithson. *In*: COMMANDEUR, I.; RIEMSDIJK-ZANDEE, T. van. **Robert Smithson** – Art in continual movement: A contemporary reading. Amsterdam: Alauda Publishers, 2012, pp. 63-84.

VINEY, W.. Mark Dion and “Tate Thames Dig” (1999) – An extract. **Waste effects an investigation into the wastes of building, writing and collecting**. 4 mai. 2010. Disponível em: <https://narratingwaste.wordpress.com/tag/michael-shanks/>. Acesso em: 22 jan. 2014.

WARDRIP-FRUIIN, N.. Digital media archaeology. Interpreting computational processes. *In*: HUHTAMO, E.; PARIKKA, J.. Media archaeology. Approaches, applications and implications. Berkeley: University of California Press, 2011, pp. 302-22.

WHARTON, G.. **The painted king**: Art, activism, and authenticity in Hawai'i. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2011.

WINGET, M.. Collecting and preserving videogames and their related materials: a review of current practice, game-related archives and research projects. **Annual meeting of the American Society for Information Science & Technology (ASIS&T)**. Columbus, 24-29 out. 2008. Disponível em: <http://www.ischool.utexas.edu/~megan/>. Acesso em: 22 jan. 2014.

ZIELINKSKI, S.. **Deep time of the media**. Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means. Cambridge: The MIT Press, 2006.

Recebido em: 16 de abril de 2022.

Publicado em: 15 de junho de 2022.