

# Memória, Arquivo e Curadoria na Cultura Digital

Priscila Arantes<sup>1</sup>

**Resumo:** *Memória, Arquivo e Curadoria na Cultura Digital* discute o estatuto da memória e do arquivo na cultura contemporânea. Tomando como ponto de partida pensadores tais como Jacques Derrida e Michel Foucault, bem como teóricos que se debruçam sobre a especificidade do arquivo na cultura digital, o artigo realiza uma leitura de curadorias que potencializam esta discussão.

94

---

**Palavras-chave:** Memória, Arquivo, Cultura Digital, Curadoria

**Abstract:** *Memory, Archive and Curatorship in Digital Culture* discusses the status of memory and archive in contemporary culture. Taking as a starting point thinkers as Jacques Derrida and Michel Foucault, as well as theorists who focus on the specificity of the archive in digital culture, the article reflects upon curatorships that potentiate this discussion.

**Keywords:** Memory, Archive, Digital Culture, Curatorship

---

<sup>1</sup> Doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP)

## Introdução

Na paisagem mítica da Grécia antiga dois rios paralelos cruzavam os limites do Hades: Letes, o rio do esquecimento e Mnemosyne, o rio da recordação. Esse paralelismo não deixa de ser sintomático: memória e esquecimento caminham juntos, de modo que um parece não existir sem o outro.

A história do esquecimento é digna de nota. Se na antiguidade acreditava-se na capacidade de se desenvolver a memória e vencer o esquecimento, o homem moderno está cada vez mais convencido de duas coisas aparentemente irreconciliáveis: a certeza de que tudo o que percebemos se inscreve em nós e o saber de que a maior parte de nossa memória nos é inconsciente. Tanto na visão antiga quanto na moderna atribui-se ao esquecimento um teor negativo. Não por acaso verdade em grego significa alétheia, ou seja, não esquecimento.

Não podemos perder de vista de que a memória e o esquecimento têm relação intrínseca com a construção da autoimagem de grupos, culturas e nações. A memória tem um aspecto que é cumulativo - que armazena fatos - mas ela é também responsável por cimentar grupos: ela nos vincula.

Ao compartilharmos memórias, construímos um bem comum que nos une. Toda memória, já dizia Maurice Halbwachs (2013) é, de algum modo, coletiva. Isso tem relação também com o fato de que somos seres sociais e políticos, vivemos em sociedade e as memórias estão na base dos pactos sociais de nossos hábitos.

Por outro lado, em uma época marcada pela crise das grandes narrativas e dos postulados universais, a memória se transformou em um espaço importante de reflexão sobre novas historiografias; novas historiografias que procuram colocar luz em *outras* histórias, muitas vezes soterradas e esquecidas, dentro do escopo da historiografia oficial.

O historiador, em diálogo com o montador de cinema, como diria Walter Benjamin, cria outra narrativa a partir de novas montagens; produz um curto-circuito ao acoplar imagens aparentemente díspares e nos faz acordar e refletir sobre a realidade -mediocre- existente. Assim como o montador edita/corta e interrompe o *continuum* fílmico, o historiador reescreve a história, criticando a história dita oficial (ARANTES, 2014). Não por acaso os filmes surrealistas são ótimos exemplos desses novos formatos narrativos que, de acordo com Walter

Benjamin, implodem, por meio da montagem em forma de choque e da utilização de antíteses, o *continuum* da narrativa fílmica.

A virada mnemônica nos debates sobre a historiografia parece, no contexto do século XXI, fazer eco em outras áreas do conhecimento. Até pouco tempo atrás confinada aos campos da historiografia, filosofia, neurologia e psicanálise, a memória se converteu, no século XXI, em algo elementar no nosso cotidiano, tornando-se algo quantificável: quanto de memória tem seu computador? E sua câmera? E seu celular? Compramos memórias, transferimos memórias, apagamos e perdemos memórias.

Nunca se falou tanto em memória e, ao mesmo tempo, nunca foi tão difícil ter acesso ao nosso passado recente. Se na antiguidade e na modernidade memória e esquecimento caminham juntos, no contexto do século 21 esta relação parece ter se tornado cada vez mais radical: vivemos dentro de uma lógica constante de perda e de renovação. Como diria Wendy Chun em seu livro *Programed Vision: software and Memory*: “vivemos paradoxalmente o passado e o futuro ao mesmo tempo”.

Não por acaso os debates sobre o arquivo, e especialmente do arquivo digital, tornam-se fundamentais dentro deste contexto, a ponto de alguns afirmarem de que vivemos em uma *febre de arquivo*. Falar em memória e arquivo na contemporaneidade, seja a partir de um ponto de vista mais historiográfico, seja através de uma viés mais focado nas discussões abertas pela cultura digital, nos possibilita uma série de questionamentos:

- Qual o lugar da memória e do arquivo dentro de um contexto de crise das narrativas universais e eurocêntricas?
- Qual o lugar do arquivo e da memória nas produções artísticas que lidam com o efêmero?
- Como lidar com memórias instáveis, que se esgotam com a duração dos equipamentos em uma era de ‘obsolescência programada’?

Como são muitos os caminhos a se tomar abordarei a reflexão sobre memória e arquivo na cultura contemporânea a partir da leitura de algumas curadorias que potencializam este debate. Antes disto, no entanto, gostaria de realizar um sobrevoo, ainda que breve, sobre o debate teórico em torno às questões relacionadas ao arquivo.

## Febre de arquivo: arquivo, história e história da arte

Criado na sua maioria por organizações estatais e instituições assim como por grupos e indivíduos, o arquivo, dentro de uma visão tradicional, constitui um sistema ordenado de documentos e registros, tanto verbais quanto visuais, organizados para um determinado fim. Dentro deste contexto ele é visto usualmente como um depósito de documentos, fixo e localizável, fonte ‘factual’ de uma suposta história a ser contada.

É exatamente esta suposta neutralidade e ‘imutabilidade’ do arquivo, esta idéia de que ele representa *mimeticamente* um acontecimento do passado, que é colocada em cheque por uma série de pensadores da atualidade.

Para Michel Foucault (2008) é principalmente a partir da revisão da função dos documentos e dos arquivos que a mutação nos paradigmas da história se torna possível. O arquivo, dentro desta perspectiva, seria uma noção abstrata do conjunto de regras de um sistema discursivo e não a noção corrente cuja matéria resume-se aos escritos que documentam ou testemunham o passado.

Em *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*, Jacques Derrida (2005) propõe o alargamento do conceito de arquivo, resgatando princípios de *A Arqueologia do Saber*, de Michel Foucault. Realiza, à luz da psicanálise, uma interpretação da versão clássica do arquivo presente no discurso da história pela qual enuncia uma concepção original, ou melhor, originária primordial. O *mal de arquivo* aponta exatamente para seu inverso: o arquivo é sempre lacunar e sintomático; descontínuo e perpassado pelo esquecimento de uma pretensa ‘originalidade’ primeira.

Importante sinalizar que a leitura de Derrida sobre o conceito de arquivo se inscreve inteiramente na atualidade, em um contexto histórico marcado pelas múltiplas desconstruções da história e dos arquivos sobre o mal (arquivos da ditadura etc). A problemática do arquivo, neste sentido, não é uma questão qualquer, mas uma questão essencial na medida em que a memória e a história se constituem sobre o arquivo, com o arquivo, ou pelo menos pelo que entendemos por arquivo. Portanto, empreender a leitura crítica do arquivo e propor sua desconstrução, implica articular uma nova interpretação do passado e da tradição e uma leitura diversa da concepção de história.

Esta febre de arquivo ou ‘arquivomania’ tem, portanto, relação intrínseca com a chamada ‘crise’ da história ou, mais particularmente, com o anseio e a

necessidade de escritura de ‘outras’ histórias para além daquelas ditadas pelo pensamento hegemônico. Em um momento em que a história e, mais precisamente, a história da arte tem sido revisitada, nada mais natural que debates sobre como a história da arte é construída - quais são os seus documentos, qual é a sua base documental, que arquivo é este que tem servido de base para sua formação e narrativa, venham à tona.

No caso do Brasil podemos nos arriscar a dizer que a discussão sobre o arquivo tem íntima relação, em um primeiro momento, com a escritura de novas narrativas relacionadas à história da arte no país. Para alguns teóricos a obra de arte enquanto arquivo é consequência de um processo que surgiu por volta dos anos 1960 – época da ditadura civil-militar no Brasil- quando uma série de artistas, muitas vezes marginalizados pelo sistema oficial das artes começou a desenvolver projetos mais experimentais questionando o fetiche do objeto de arte e o sistema das artes daquele período histórico.

Estas práticas, advindas muitas vezes da arte conceitual - ou melhor, do conceitualismo, para falar de maneira mais precisa - circulavam muitas vezes fora do circuito oficial das artes e podem hoje ser encontradas em arquivos de artistas. Dentre os vários exemplos que poderíamos citar gostaria de fazer alusão ao arquivo do artista brasileiro Paulo Bruscky que reúne hoje mais de 70 mil itens e é constituído por uma série de produções reunidas desde os anos 60 tais como arte postal, registros de performances, publicações coletivas, fax arte, etc. O arquivo do artista pode ser visto, neste sentido, não somente como um testemunho de uma rede paralela de criação desenvolvida fora do ambiente confinado do museu e da galeria mas, também, como um dispositivo para a construção de outras narrativas da história da arte daquele período histórico no Brasil<sup>2</sup>, que foi muitas vezes apagada e esquecida dentro das narrativas oficiais eurocêntricas.

### **Arquivo e cultura digital**

Dentro de perspectiva diversa pode-se destacar a importância que o tema do arquivo ganha em virtude das questões que perpassam a cultura contemporânea, especialmente aquelas relacionadas à febre de arquivamento de informações que

---

<sup>2</sup> Para maiores informações sobre arte conceitual no Brasil acessar o livro de Cristina Freire e Ana Longoni, *Conceitualismos do Sul*. São Paulo, Anablume, 2009.

caracteriza o nosso século. Dos antigos albuns de família assistimos a uma febre de produção de arquivos digitais no Facebook, Instagram, no Youtube, dentre outros espaços da rede. Por outro lado, se os mega arquivos virtuais prometem uma perenidade de uma suposta memória coletiva da humanidade - onde tudo está armazenado - a cultura midiática, dinâmica, mutável, líquida, com seus *links* e *hiperlinks*, parece nos colocar em uma onda constante de esquecimento.

Wolfgang Ernst, um dos teóricos do campo de estudo da arqueologia das mídias, discute exatamente a lógica do arquivo digital. No seu artigo *The archive as a metaphor: from archival space to archival time* (2004) ele argumenta que os arquivos digitais não têm memória própria; uma vez que sua memória vem de fora. Os arquivos digitais não são narráveis como aqueles produzidos a partir de máquinas que executam sinais analógicos (no sentido já colocado por Lev Manovich em seu artigo *Database as Symbolic Form*). Sob esta perspectiva os arquivos digitais não têm memória, mas sim a possibilidade de armazenar dados através de uma dinâmica calculável inerente ao sistema computacional: a grande “magia” operada pelo computador é sua capacidade de “esconder” um enorme conteúdo de arquivos disfarçados por representações numéricas.

99

Por outro lado, a visão do arquivo como um espaço estático, morto e fixo, dá lugar para uma visão de **arquivo vivo**<sup>3</sup> (como tenho nomeado), mutável, dinâmico e temporal. O arquivo no ambiente da rede, por exemplo, está baseado no tempo e nas trocas constantes de informação. Pensar a memória e o arquivo neste ambiente, portanto, significa pensar ao mesmo tempo nos seus processos de arquivamento e na sua dinâmica contextual.

É bem verdade que os museus e outras instituições como as bibliotecas e os centros de memória sempre tiveram que lidar com questões concernentes à deterioração e conservação de materiais, como é o caso das pinturas ou trabalhos de arte que sofrem com umidade, poluição, entre outros fatores. Daí todo o cuidado, especialmente nas reservas técnicas dos museus, com a temperatura, climatização, umidade e manuseio de materiais.

Quando tratamos das mídias digitais, no entanto, para além da questão da deterioração propriamente dita, podemos acrescentar sua obsolescência e impermanência constante:

<sup>3</sup> Este conceito foi desenvolvido em função de exposição homônima, que apresentei no Paço das Artes em 2013.

Arquivos digitais podem ser facilmente copiados sem qualquer perda de qualidade; podem ser reproduzidos, linkados, marcados e repassados a partir de um blog por qualquer pessoa na internet. No entanto eles são também extremamente efêmeros. O fantasma do desaparecimento total esta sempre espiando atrás da porta. Mudanças de software, (...) e estruturas de rede podem inutilizar parte de um código e torná-lo uma inutilidade que esta ocupando espaço no disco rígido. Serviços *on-line* bem sucedidos podem se tornar obsoletos rapidamente e acabar sendo removidos depois de um tempo, sem aviso prévio (...) Equipamentos de armazenamento podem queimar e ser perdidos. (QUARANTA, 2014, p. 240)

Basta lembrar-nos do caso do *Geocities*, um serviço de hospedagem gratuito de sites encerrado pelo Yahoo levando consigo boa parte da história da WEB 1.0. Não por acaso os web artistas Olia Lialina e Dragan Espenschied iniciaram o projeto *One Terabyte of Kilobyte Age* em 2009. Os artistas fizeram download de todo o conteúdo da *Geocities*, recuperado voluntariamente pelo coletivo *Archive Team* e vêm não só disponibilizando seu conteúdo na web, como criando mostras temáticas sobre o seu acervo.

Em 2012, o curador italiano Domenico Quaranta realizou uma mostra chamada *Collect the WWWorld: the artist as archivist in the internet age*, cujo ponto de partida foi o de apresentar um conjunto de produções que colocassem em cena formas de documentar a produção de obras realizadas na internet:

“A percepção da situação da internet de que o que está na internet hoje pode-se tornar um link quebrado, inativo ou uma página de erro 404 amanhã (...) leva alguns artistas que lidam com este meio, como os artistas de net art, tornarem-se colecionadores” diz Quaranta (2014, p. 242) sobre a exposição.

Uma das obras presentes na mostra, *A Collection of Images*, de Niko Pricen, consistiu em uma lista de nomes de arquivos de imagem, colocando em cena a importância das formas de catalogação e ‘tagueamento’ de informação no ambiente da cultura digital.

### **Arquivo e imagem numérica: a mostra Programando o visível, de Harun Farochi**

A questão do arquivo ganha destaque quando falamos de imagem digital. Analisando a passagem do paradigma da modernidade, definida pela reprodução mecânica, para o mundo pós-digital, Boris Groys, em seu artigo *Reprodução*

*Mecânica e Reprodução digital*, sublinha a modificação do estatuto da imagem na cultura digital:

“à primeira vista a digitalização parece garantir a reprodução precisa e literal de um texto ou de uma imagem e sua circulação nas redes de informação de maneira mais efetiva do que qualquer outra técnica conhecida. No entanto não é tanto a imagem digital ou o texto mesmo que são armazenados, mas sim o arquivo de imagem (image-file) ou o arquivo do texto (text-file), isto é, a informação digital (digital *datas*) é o que se mantém idêntica durante o processo de reprodução e distribuição. Mas o arquivo não é uma imagem; o arquivo de uma imagem não se vê. A imagem digital é um efeito da visualização do arquivo de imagem, que é invisível” (Groys, 2016, 161)

Harun Farochi um dos grandes artistas da contemporaneidade problematiza, em muitos de seus trabalhos, o poder e a natureza das imagens computacionais. Na exposição *Programando o Visível*, apresentada no Paço das Artes, em 2016, esta questão fica evidente.

*Programando o Visível* apresentou não somente parte do universo criativo de Farocki, mas abordou o deslocamento das imagens captadas por aparelhos ópticos para aquelas construídas por algoritmos computacionais. O título da mostra, neste sentido, não poderia ser mais apropriado. Aquilo que vemos não somente é criado por códigos de programação, mas nossa visibilidade é programada; vivemos envoltos em um mundo programável e manipulado pelos códigos das máquinas. A imagem computacional, portanto, cria mundos ‘paralelos’, afeta trajetórias: a imagem é o próprio mundo-realidade que vivemos.

*Paralelo I, II, III e IV* (2014), um dos trabalhos apresentados na mostra, é um filme instalação constituído por quatro partes que abordam a linguagem dos games refletindo sobre trechos de jogos populares, geralmente narrados por uma voz ensaística em off. Nestes filmes Farocki investiga exatamente os dispositivos utilizados para a construção das imagens ao longo da história da arte, tal como a perspectiva renascentista, por exemplo. A obra é um filme-instalação sobre a ‘história’ das imagens e as estratégias de representação ao longo da história.

No primeiro filme da série, realizado em 2012, Farocki analisa o estilo de computação gráfica dos games dos anos 80, que utilizavam imagens sem profundidade de campo e eram compostas por linhas horizontais, verticais e pontos. No segundo e terceiro filmes (2014), o artista analisa as produções com



a utilização da perspectiva e profundidade de campo até chegarmos ao quarto filme, um dos últimos trabalhos criados pelo artista em 2014, que tem como protagonista os heróis dos games inspirados na Los Angeles dos anos 1940, nas imagens pré-apocalípticas e nos filmes de Western. Neste filme muitas das sequências são assustadoras e violentas; dão a ver sequências fílmicas de briga de rua, perseguições e ameaças a mão armada, muito próximas à nossa realidade cotidiana.

Farocki trata nestes filmes de uma questão fundamental: o fato de que vivemos mergulhados em um mundo de imagens que têm influência decisiva na maneira como vemos e nos comportamos frente à realidade. Discute a natureza da imagem do século XXI que, diversamente das imagens ópticas, se despregam da realidade, criando sua própria 'realidade' com regras e criaturas próprias: "O herói (em um game) não teve pais, nem professores. Teve que aprender por si mesmo quais são as regras válidas", diz uma voz em *off* em um dos filmes que fizeram parte da exposição.

### **Curadoria e artistas que lidam com o arquivo: do arquivo analógico ao digital**

102

Por outro lado é importante perceber que as discussões sobre o arquivo têm feito parte não só de curadorias mas da poética de muitas obras já há bastante tempo.

Desde o século passado podemos detectar produções que colocam em debate a relação entre exposição e arquivo, especialmente no que diz respeito a poéticas que incorporaram uma visão crítica e reflexiva em relação ao papel institucional. Este é o caso, por exemplo, de *Boite-en-valise* (1935-41), de Marcel Duchamp, um projeto que pode ser considerado como uma das primeiras reflexões críticas em relação à prática arquivística do museu. *Boite-en-valise* é composto por uma série de registros e reproduções fotográficas, bem como de miniaturas da obra do artista colocadas no interior de uma mala. A obra sugere não somente questões relacionados ao espaço do museu como um espaço expositivo itinerante e portátil mas, também, ao artista como um caixeiro-viajante, que compartilha questões promocionais e estéticas.

Já em *Museu Imaginário*, André Malraux apresenta, em 1947, uma coleção de reproduções fotográficas de obras de arte de diferentes partes do mundo. Ao tornar a coleção do museu mais acessível ao público, através da fotografia, o projeto

incorpora a idéia de um museu expandido, um ‘museu sem paredes’, para além do seu espaço físico. Malraux faz do ‘museu fotográfico’ um local - um espaço de exposição - de confrontação, um espaço ‘homogeneizado’ pelas dimensões da reprodução fotográfica. Por outro lado o projeto incorpora a idéia da fotografia como dispositivo de registro, memória e arquivo das obras colecionadas pelo museu.

Se em *Boite-en-Valise* Marcel Duchamp coloca em discussão o papel arquivístico do museu, nos oferecendo a possibilidade de ter acesso a um museu itinerante e portátil, e se em *Museu Imaginário* André Malraux cria um museu tornando-o mais acessível através da ‘ruptura’ com o espaço ‘fixo’ e físico do museu, em ambos o dispositivo de registro e arquivo desempenham papel fundamental.

Dentro de outra perspectiva podemos destacar uma série de projetos curatoriais em que o arquivo torna-se lócus privilegiado de reflexão. Dentre inúmeros exemplos que eu poderia abordar vou me ater em três exposições principais. As duas primeiras foram apresentadas no espaço cultural Itaú Cultural (São Paulo - Brasil) e a última, curada por mim e apresentada no Paço das Artes, em São Paulo.

### **Ex-Machina: Arquivo e Identidade na América Latina**

A mostra coletiva *Ex-Machina: Arquivo e Identidade na América Latina*, apresentada no Itaú Cultural em 2016 e curada pelo brasileiro Iatã Canabrava e pelo catalão Claudi Carreras, criou um espaço de debate a partir da união de imagens de arquivo de diferentes países da América Latina. Nos arquivos revisitados é possível encontrar diferentes temas como: revoltas populares, criminalidade, escravidão, extermínio indígena e repressão. Muitos dos trabalhos apresentados dão a ver os processos violentos e degradantes de colonização da América Latina pelos países europeus.

Com três eixos temáticos principais – uma nova forma de olhar velhos arquivos, a manipulação dos saís de prata e o documento inventado – os curadores buscam resgatar o arquivo fotográfico esquecido em gavetas, álbuns e porões para ressignificá-los, dotando-o de novos e inesperados sentidos. Chegaram, por fim, ao título da mostra *Ex-Machina* – expressão do latim, criada no teatro antigo grego para definir a entrada em cena de um deus cuja missão era solucionar de forma arbitrária um impasse vivido pelos personagens.

A mostra reuniu obras como *La Huella Invertida*, um conjunto de fotos expostas pelo equatoriano Coco Laso. Elas foram realizadas pelo bisavô do artista, que interferia e manipulava as imagens apagando os índios das placas de impressão e colocando sobre elas outras imagens, dando uma falsa idéia de como era a população do Equador nos tempos da colonização. Ainda dentro desta perspectiva merece atenção também o Arquivo Nuñez de Arco, do colecionador boliviano Javier Nuñez del Arco. Trata-se de material perdido do fotógrafo e correspondente de guerra alemão Hans Ertl, que posteriormente fixou residência na Bolívia. Nuñez encontrou as fotos há 15 anos em uma velha caixa de sapatos em um antiquário boliviano. As imagens estampam todos os estereótipos colados aos anões, segundo o olhar dos europeus que não entendiam a diversidade e a representavam caricaturalmente e de forma exótica.

### **Waldemar Cordeiro: Fantasia Exata**

Outro exemplo de curadoria, focada menos em uma discussão social e política, mas em uma discussão voltada para a permanência das obras de arte efêmeras foi a exposição *Waldemar Cordeiro: Fantasia Exata, realizada no Itaú Cultural em 2013*, que apresentou uma série de obras do artista brasileiro Waldemar Cordeiro.

Além da importância histórica da mostra, uma das discussões que ela levantou foi a necessidade da restauração da obra *BEABÁ*, desenvolvida por Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati em 1968. Para a restauração desta obra foi necessária a utilização do recurso da migração, ou seja, a adaptação da tecnologia do trabalho ao padrão da indústria atual. Cabe lembrar que a transposição e adequação de obras para novos equipamentos ou sua reprogramação não resulta obviamente em soluções definitivas mas, obviamente, implica em uma prática contínua de atualização.

*BEABÁ* está entre as primeiras obras da arte computacional e os autores utilizaram um dos aparatos tecnológicos mais modernos da época: o computador IBM 360 do Instituto de Física da Universidade de São Paulo. O trabalho de recriação só foi possível devido a longas conversas com Giorgio Moscati, nas quais muitas das informações foram levantadas. Na década de 60, por exemplo, os computadores eram máquinas muito diferentes das que se tornaram populares muitos anos depois. Não existia monitor de vídeo. O resultado do programa era

impresso em papel por uma impressora matricial e apenas com caracteres, sem quaisquer outros tipos de elementos gráficos.

Também não havia teclado – para rodar um programa era necessário perfurar cartões, passá-los por uma leitora, executar o programa e aguardar o resultado impresso. BEABA criava palavras ao acaso, mas seguindo probabilidades extraídas de um dicionário da língua portuguesa. A obra exibia, impressas em papel, colunas de palavras geradas segundo algumas regras: cada palavra tinha seis letras, podia começar com vogal ou consoante, que se seguiam de forma alternada (não eram possíveis duplas de vogais, nem de consoantes). A probabilidade de cada par vogal-consoante ou consoante-vogal era determinada pelo espaço que esses pares tomavam num dicionário (especificamente, o Pequeno Dicionário Escolar da Língua Portuguesa).

Com acesso às informações de Giorgio Moscati e ao código e arquivo original da obra, a tarefa de recriar o programa em um computador atual foi relativamente direta: a escolha recaiu sobre preservar a essência da obra, o processo descrito acima, e não o maquinário que a tornava possível em 1968.

### Arquivo Vivo

Por último gostaria de falar sobre a minha curadoria *Arquivo Vivo*, apresentada em 2013 no Paço das Artes, e que incorporou tanto a dimensão mais social e política do arquivo quanto seu aspecto digital.

Dialogando com o conceito de *Mal de Arquivo* proposto pelo filósofo Jacques Derrida, que entende o arquivo como um dispositivo lacunar e incompleto e, por isso mesmo, sempre aberto a novas e constantes reescrituras, a exposição apresentou vinte e duas obras de artistas nacionais e internacionais que, de forma diversa, incorporavam temas e procedimentos que dizem respeito ao arquivo e ao banco de dados em sua relação com a história, a memória e ao esquecimento a partir da articulação de três vetores principais:

- Arquivo e apropriação de documentos e obras da história e da história da arte
- Arquivo no corpo e Corpo como arquivo
- Arquivos de artista, arquivo institucional e banco de dados

No primeiro vetor encontramos projetos artísticos que muitas vezes se apropriam de documentos da história ou reencenam obras/documentos emblemáticas da história da arte. Ao se apropriar destes arquivos/documentos, o

artista desconstrói e modifica seu sentido 'original' apontando para a idéia de que o arquivo está sempre aberto a outras leituras e interpretações.

Este foi o caso, por exemplo, do projeto *As perólas , como te escrevi*, da artista brasileira Regina Parra. O projeto é uma videoinstalação formada por três projeções sincronizadas. Cada projeção é composta por imagens de imigrantes que entraram clandestinamente no Brasil e hoje moram em São Paulo. Os imigrantes leem trechos da carta *Novo Mundo* escrita por Américo Vespúcio em 1503. A projeção em múltiplas telas, somada à polifonia dos sotaques diversos dos imigrantes que leem o documento da história da descoberta das Américas, não somente faz alusão a uma narrativa fragmentária e múltipla, que se constrói na relação com o espectador, mas também remete às relações de poder e aos processos de colonização que marcaram nossa história.

*La no-História* da artista chilena Voluspa Jarpa expõe arquivos dos últimos quarenta anos desclassificados pelo Serviço de Inteligência norte-americana, relativos ao Cone Sul (Argentina, Chile, Uruguai, Paraguai e Brasil). Os livros editados com estes documentos instalam um arquivo-biblioteca de uma história censurada, com textos rasurados e secretos: a não história desvelada.

Já em *La Liberté Raisonné*, da artista espanhola Cristina Lucas, temos uma encenação, ou melhor, reencenação da pintura histórica e da alegoria da república, a *Liberdade Guiando o Povo*, de Eugene Delacroix. A imagem de grande dramatismo sugere um destino fatal para a Liberdade no devir histórico de todo o sistema político.

Dentro do vetor *Arquivo no Corpo e Corpo como arquivo* encontramos projetos que consideram o corpo como uma espécie de arquivo e/ou que incorporam o arquivo no próprio tecido corporal. O corpo, aqui, pode ser entendido como uma espécie de escritura que incorpora marcas, rasuras, indícios significantes de um corpo/mensagem em constante processo de construção de sentido. *Made in Brasil* de Letícia Parente assim como *Time Capsule* de Eduardo Kac, integraram este segundo vetor da exposição. Em *Time Capsule*, por exemplo, Kac implanta um microchip com um vídeo de identificação em seu tornozelo, registrando-se, através da internet, em um banco de dados. O projeto coloca em debate não somente questões referentes à memória digital, mas também aos dispositivos de vigilância e controle de informação da atualidade.

Já dentro do vetor *Arquivos de artista, arquivo institucional e banco de dados* encontramos não somente projetos que colocam em cena arquivos pessoais e/ou institucionais mas, também, propostas que criam complexos sistemas de classificação e banco de dados em meios diversos.

Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti apresentam neste vetor *Fala*: uma máquina de falar autônoma e interativa que tem como base um banco de dados formado pelas vinte palavras mais faladas de quarenta línguas diferentes. Na instalação, um microfone faz a interface com um “coro” de quarenta celulares. Todos os aparelhos estão em estado de escuta para captar vozes e outras sonoridades do espaço expositivo. A máquina de falar analisa as informações e estabelece equivalências com seu banco de dados gerando um resultado audiovisual com um significado semântico similar ao som captado; como uma espécie de conversa “telefone sem fio”. Ou seja, fala e exhibe nas telas dos celulares expostos, uma palavra idêntica ou semelhante à palavra escutada apontando para o fato de que o banco de dados é um dispositivo aberto a uma multiplicidade de significados e relações possíveis.

Já em *Simultaneous Echoes* do artista japonês Masaki Fujihata temos a partir de um banco de dados audiovisual em 3D, a possibilidade de construir várias peças musicais em tempo real. *Simultaneous Echoes* faz parte do projeto *Fields-Works* que compreende uma série de projetos que reconstróem memórias coletivas no espaço cibernético utilizando GPS. O projeto explora como elementos musicais fragmentados, gravados em vários locais e em momentos diversos, podem ser reconstruídos no espaço cibernético abrindo a possibilidade para a criação de peças musicais “diversas” acionadas/e criadas pelo público interator.

*Expiração 09* reúne material com mais de dez anos do arquivo audiovisual do artista Pablo Lobato. Para o projeto, Lobato cria um software a fim de definir tempos de existência de determinados trechos desse arquivo, que são selecionados, copiados para computadores e têm suas respectivas matrizes apagadas. Como num lance de dados, no início de uma exposição, o período de existência de cada vídeo é definido aleatoriamente pelo software, entre 01 e x dias (x = tempo máximo da exposição). Ao final desse período, todos os vídeos/arquivos são apagados definitivamente, restando apenas o seu primeiro frame sobre uma tela branca em baixa opacidade.

## Considerações Finais

Apesar das diferenças entre estas curadorias é possível perceber frestras e pontos em comum que não somente perpassam as discussões relacionadas a imagem e ao arquivo, mas às questões concernentes à memória e ao esquecimento dentro do contexto atual.

Como arquivamos, o que arquivamos, e de que maneira construímos sentido histórico e social com os nossos arquivos, foram algumas das questões acionadas por estas curadorias e que revelam a importância deste debate na cultura contemporânea.

## Referências

Arantes, , Priscila.2014. **Reescrituras da Arte Contemporânea: história, arquivo e mídia**. Porto Alegre: Ed.Sulinas.

\_\_\_\_\_. 2005. **Arte @ Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo, FAPESP/Editora Senac.

\_\_\_\_\_. 2013. **Arquivo Vivo**. São Paulo, Paço das Artes .

108

Benjamin, Walter.1993. *Magia e Técnica, Arte e Política*. In: *Obras escolhidas*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet, vol.1, 6<sup>th</sup> ed., São Paulo: Brasiliense.

Derrida , Jacques.2001. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro. Relume Dumará.

Groys, Boris. **Arte em Fluxo**. Buenos Aires. Caja Negra, 2016.

Freire , Cristina; Longoni, Ana (org).2009. **Conceitualismos do SulSur**. São Paulo, Annablume. USP. MAC-AECID.

Foucault, 1998., M. **História da Sexualidade. A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro. Edições Graal.

\_\_\_\_\_. 2008. **Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2008.

Foster , Hal. **Arquivos da Arte Moderna**. Accessed: [www.eba.ufrj](http://www.eba.ufrj).

Halbwack, Maurice. **A Memória Coletiva**, 2ed. São Paulo, Vertice, 1990.

Quaranta, D. **Webcoleccionismo e preservação de obras de arte digital** In. G. Beilgueman, Magalhaes. **Futurps possíveis: arte, museu e arquivos digitais**, 2014.