

O Papel do Curador em arquivos digitais de Arte Midiática

O curador é a pessoa responsável por uma coleção ou uma exposição. O conceito de curador vem do latim *curare*, cuidador, mas também de *Kustos*, do latim *custos*, guardião. O *Kustos* conserva uma coleção em arquivos, categoriza e investiga esta estrutura e exhibe parte desta. Exposições precisam apresentar para seus visitantes uma estrutura clara e desobstruída, conectada e passível de ser manipulada. Assim, a acessibilidade de um arquivo significa que seus elementos constituintes são produzidos publicamente de modo que sempre possam ser exibidos a partir de novos pontos de vista e novas perguntas.

Os arquivos digitais da Arte Midiática Interativa datam de meados dos anos 1990, com o intuito de documentar publicamente e tornar acessível o conhecimento sobre este novo campo do saber. Criar um arquivo significa primeiramente colecionar e conservar para então, possibilitar a consulta. O curador e outros peritos fazem avaliações, estabelecem dados e estatísticas e, somente então, abrem as portas com suas chaves. Como o *Lehr- e WoÄNrterbücher*, enciclopédias que podem ser impressas, os arquivos digitais contribuem para com o conhecimento do mundo com imagens, textos e vídeos de trabalhos artísticos, de artistas e de autores.

O trágico, no que diz respeito a arquivos digitais, encontra-se no fato que seus realizadores se dão por satisfeitos com o conhecido modelo do fichário. No entanto, tais arquivos são acessíveis somente aos peritos, que sabem exatamente o que procuram. Esta possibilidade do conhecimento é contraposta por Sócrates no diálogo de Platão *Mênon*: “É impossível para o ser humano, procurar aquilo que ele sabe, bem como aquilo que ele não sabe. Procurar o que se sabe não é possível pois, já se sabe o que se sabe assim, não há o que procurar; procurar o que não se sabe não é possível pois, não é possível procurar por aquilo que não se sabe o que procurar.”¹

Ao invés de procurar a questão gira em torno do que é possível achar, principalmente no que diz respeito a arquivos digitais. O modelo do fichário não é suficiente porque alinha-se a um sistema de busca. Os arquivos digitais precisam de muito mais que isto, como foi sugerido inicialmente pelo exemplo que descreve a exposição que envolve curadoria e produção. Afinal, o que existe por debaixo dos arquivos digitais que precisa ser compreendido e como encontramos a entrada para o acesso ao conhecimento dos mesmos?

Que diferença faz se os arquivos são desenvolvidos por um artista, um curador, um pesquisador em arte, ou por um docente ou um discente? Cada uma destas atividades profissionais têm interesses diferentes. O artista está interessado na apresentação do seu próprio trabalho e, talvez ainda, do trabalho artistas com os quais tem afinidades. O curador, quando sente uma responsabilidade ou

¹ Mênon é o diálogo de Platão no qual é questionada a possibilidade do conhecimento. <http://12koerbe.de/pan/menon.htm>
Este trecho é um recorte deste diálogo a partir da tradução de Friederich E.D. Schleiermacher: Kann man etwas suchen, was man nicht kennt? (É possível procurar por algo que não se conhece?)
<http://12koerbe.de/pan/menon3.htm#14.%20Einwand%20des%20Menon:%20Kann%20man%20suchen,%20was%20man>

obrigação para com a Arte, quer justamente promover e conservar a Arte (curare). No entanto, se o curador percebe a si mesmo como artista, ele tende a se sobrepor diante das escolhas de artistas, de temas e até mesmo da produção desta exposição. O pesquisador em arte e/ou cultura tem interesse pelas reflexões teóricas e seus conteúdos. Neste caso, o/a pesquisador(a) necessita de outros materiais que documentem o contexto daqueles conteúdos do arquivo. O docente de ensino superior, de escolas ou de espaços museais procura materiais em arquivos para a mediação de conteúdos e temas. Os discentes geralmente gostariam de encontrar estes conteúdos já estabelecidos e disponibilizados. Nestes termos, se alguém quiser atender a todos estes interesses em um mesmo arquivo público, fica evidente que este arquivo não é algo fácil de ser construído.

Por que um artista se torna um arquivista? Porque o campo de sua atuação artística - a Arte Midiática - é demasiadamente pouco discutida e teorizada? Porque os curadores da Arte Midiática e seus respectivos artistas têm pouco zelo e um parco conhecimento da temática? Porque o artista exerce por si mesmo a curadoria de modo a estabelecer seu próprio poder de interpretação e atribuição de sentidos? Porque o artista se preocupa com os temas e armazenamentos do arquivo já que estes representam a base dos meios digitais? Porque o artista percebe o arquivo como um trabalho artístico não apenas em termos dos conteúdos, mas também em função de um interesse com a própria forma do arquivo? Porque o artista também se preocupa com a visualização de dados e diagramas informativos? Porque o artista quer não apenas visualizar arquivos, mas também produzi-los?

Tudo isto é motivo para que a plataforma de conhecimento participativo "netzspannung.org" explicitada como uma Arte Mediática, seja melhor denominada como um Projeto de Arteconhecimento. A "Arte com especificidade midiática" diferencia-se temporalmente da Arte Midiática para além das formas clássicas de generalização em Artes. A Arte Midiática condiz com processos e não imagens ou sonoridades estáticas. Lev Manovich reconhece a mudança de paradigma, que começa a ser discutida com a emergência da Arte Midiática Interativa dos anos 1990, que aparece nos bancos de dados como formas simbólicas.² As estratégias atuais de rememoração que como o "Teatro da Memória"³ (Peter Matussek) transforma o passado em algo vivo, começam a despontar na primeiras instalações de Arte Midiática de meados dos anos 1980.

O Tema do Arquivo na Arte Midiática de Fleischmann & Strauss

Em "Casa do Cérebro"⁴ (1989-91), uma das primeiras instalações artísticas de Realidade Virtual, o espaço virtual é interpretado como computadores emaranhados em teias de memória. Neste espaço virtual são representados quatro filósofos, que estão ao mesmo tempo ausentes. Nossa visão é que, a

² „...we may even call database a new symbolic form of a computer age [...] a new way to structure our experience of ourselves and of the world.“ Lev MANOVICH: Database as a Symbolic Form. In: Millennium Film Journal. 34, Herbst 1999. Vgl. unter: http://www.mfjonline.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html

³ Peter MATUSSEK: Der Performative Turn: Wissen als Schauspiel. In: Monika FLEISCHMANN, Monika (Hrsg.): Digitale Transformationen. Heidelberg, 2004 [http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/\\$files/273498/matussek.pdf](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/$files/273498/matussek.pdf)

⁴ Home of the Brain, Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss. Goldene Nica des Prix Ars Electronica 1992 http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=2479

qualquer momento, estes filósofos podem adentrar o espaço vindos de banco de dados da Rede. Em barracas de acampamento -as câmeras de pensamento- os observadores entram em contato não com pessoas físicas, mas somente com suas vozes. São as vozes dos quatro filósofos: Josef Weizenbaum; Vilém Flusser; Marvin Minsky; e, Paul Virilio, que expressam suas profecias controversas sobre o futuro da cultura digital. As vozes produzem no observador uma concepção mental da pessoa. O historiador da arte italiano Luca Farulli escreve em “Vozes, gestos, contato”⁵ sobre a experiência estética da escuta e sobre o significado da voz em nossos trabalhos de modo a referir uma conexão entre voz, gestos e o contato. O observador segue as vozes e finalmente chega até quem está presente. Por meio dos gestos do movimento no espaço o conhecimento é dado uma forma clandestina no ambiente virtual. O arquivo começa a falar assim que o observador desperta as vozes por meio de movimentos virtuais. “Nunca foi possível circular por entre os pensamentos dos outros”, foi o que comentou o teórico Derrick de Kerckhove a respeito da “Casa do cérebro”, apresentado pela primeira vez ao público em 1992 na “Imagina” em Monte Carlo.⁶ Oliver Grau denominou esta emaranhada e interativa instalação artística midiática como a “Teoria da Mídia e “Teatro da Memória” transformada em práxis que antecipam formas de comunicação no emaranhado da Rede.”⁷

“Visões Líquidas - o espelho virtual do Narciso”⁸ (1992-93) é outro trabalho precursor que debruça sobre as mudanças sociais da idade digital e o tópico do armazenamento digital. Vinte anos mais tarde, o jovem historiador da arte Daniel Becker escreve que “Visões Líquidas antecipa mudanças culturais, sociais, técnicas e estéticas, mudanças que só ficam evidentes anos mais tarde”.⁹ Na exposição “Armazenamento Profundo” “profundo”¹⁰ (1997), “Visões Líquidas” é apresentada no contexto de armazenamento de dados e de identificação de traços (do usuário), neste contexto as denominações explicitam que “o computador enquanto uma mídia de armazenamento per se, induz, artisticamente habitua o visitante/usuário a deixar seus rastros pelo sistema aberto. Rastros que em um ambiente virtual conservam seu descuido e distorção, provocando um deslocamento e uma diferença das características de um retrato fotográfico”.¹¹ Segundo Becker, a qualidade de “Visões Líquidas” está no fato que nós associamos a inovação técnica com a estética e a percepção conotativa do mito de Narciso. Derrick De Kerckhove descreve a especificidade do trabalho como “tocar é ver”. O

⁵ Luca FARULLI: Voices, gestures, contact. In: Performing Data - Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss. Ryszard W. KLUSZCZYNSKI (Org.). Katalog mit DVD zur Ausstellung in Laznia, Danzig, Polen 2011 S. 36 – 46. URL: http://fleischmann-strauss.de/resources/Performing_Data_09_2011_Monika_Fleischmann_Wolfgang_Strauss.pdf

⁶ Derrick de KERCKHOVE im Gespräch mit Fleischmann & Strauss nach dem Vortrag „ Virtual Walk Through Berlin - Visiting A Virtual Museum“ von Monika Fleischmann auf der Imagina 1992 in Monte Carlo, Monaco.

⁷ Oliver GRAU: Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: MedienKunstNetz 2004 http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/ Rev. 2007-06-17.

⁸ Liquid Views – Narcissus’ Virtual Mirror by Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss. Web-Docu <http://www.eculturefactory.de/liquidviews>

⁹ Daniel BECKER: Monika Fleischmanns und Wolfgang Strauss' „Liquid Views“ – der virtuelle Spiegel des Narziss. MA Arbeit, Universität. Hamburg 2012

¹⁰ „Liquid Views“, in: Ingrid SCHAFFNER, Matthias WINZEN (Hg.): Deep Storage. Arsenale der Erinnerung. Sammeln, Speichern, Archivieren in der Kunst. Prestel München 1997 (Deutsch/Englisch)

¹¹ Siehe: Kat. Deep Storage 1997. S. 134 f.

historiador da arte Luca Farulli foi o primeiro a escrever sobre a voz e o som em nosso trabalho, mas também sobre o sistema digital de controle.¹²

Segundo Farulli, o jogo das reflexões funciona em diversos níveis e tem como efeito transformar em a própria imagem do observador. As vozes da água é a primeira coisa presente ao observador. Elas são intensificadas pelo estímulo da superfície simulada da água em “Visões Líquidas”. O observador percebe o reflexo de sua imagem espelhada na superfície da água e ao mesmo tempo em uma projeção da parede, visível a todos os outros nas proximidades. Talvez, em um primeiro momento, a questão seja “*experiencing oneself in a possible being other*” (Farulli). Somente em um segundo momento é que o observador percebe que este ato íntimo de refletir-se é publicamente visível ao outro. O observador é, literalmente, um ator exposto em meio a uma feira. O retrato vivo, que envolve o observador emocional e intelectualmente, é realmente um sistema do controle, um olho público, que trai o observador exatamente no instante em que ele(a) se afunda.

A experiência é tátil e visual. Qualquer um gostaria de mexer na água para assim possuir a imagem do espelho. O ato de introspecção/auto-observação promove que espelho virtual se mexa. Este movimento afeta a imagem refletida na água e o retrato torna-se algo vivo. O gesto em movimento retorna como uma sensação de volta para o observador. Este é o primeiro sinal de fala que sai do retrato. O que o observador mexe não é a superfície da água, nem o retrato refletido. É a sensação que o tempo da imagem é a imagem real congelada no tempo. Esta imagem não representa algo que já passou. O mecanismo de imagem de “Visões Líquidas” cria um retrato dialético no qual o que tinha acontecido, brilha em uma percepção atual do presente. O efeito recíproco entre a imagem física e as sensações realiza uma conexão entre cada ato do pensamento e cada ato da fantasia. À medida em que acontece o envolvimento do observador é ostentado o caráter da encenação: enquanto o observador ganha para si a própria experiência, abre-se ao outro a encenação de uma maneira analítica. Como em palco teatral de Bertholt Brecht ou de Erwin Piscator, a ação torna visível certos temas sociais do momento. A encenação neste palco conecta a ação com as formas gestuais comunicativas da vida real. O observador refletido toma para si a ação de encenar e os outros observadores transformam-se no eco do coro grego. Os observadores transformam-se em atores, mergulham na ação e voltam a emergir outra vez. Existe espaço para a reflexão crítica como na experiência do teatro épico.¹³

Estas e outras observações históricas na Arte possibilitam que a Arte Midiática ancore um lugar na História da Arte. O que dá medo é que as efêmeras propostas da Arte Midiática desapareçam antes de suscitar reflexões em torno delas. O conhecimento do armazém líquido de “Visões Líquidas” está armazenado à vinte anos e já não pode mais ser visto, mas com as fotos que foram guardadas colecionamos o conhecimento do reconhecimento dos corpos e das identidades culturais dos observadores de diferentes lugares. O arquivo deste projeto consiste de inúmeras fotos de gestos e expressões de pessoas de Los Angeles, Paris, Madrid, Helsinki, Tokio entre outros lugares de

¹² Siehe: Kat. Performing Data 2011. S. 37 f.

¹³ Vgl. Luca FARULLI: *Voices, gestures, contact*. 2011. S. 36 – 46

exposição. Esta instalação converge o significado de um arquivo digital bem como de uma ferramenta/máquina de busca.

Video: Liquid Views

A Produção de Conhecimento e o Arquivo como instrumento que possibilita uma cultura participativa

Talvez a produção de conhecimento não seja obrigação de artistas, mas de pesquisadores. No entanto, a Arte Midiática lida justamente com a visualização, estética de dados e estruturas logarítmicas e, desta forma, lida com a arte de produzir conhecimento. Na lida com materiais digitais, artistas midiáticos experimentam métodos que, - em um processo interativo - causam o instante da surpresa, o assombro, o distúrbio ou a interrupção. O distúrbio de uma situação atual é alcançado por irritações no sistema (Niklas Luhmann). No observador, a irritação pode gerar um momento de pausa para a reflexão.

A arte do conhecimento pode e deve ser indistinta. O indistinto inspira e deixa espaço para a mobilidade do pensamento. Para o desenvolvimento do conhecimento contido nos arquivos de netzspannung.org nós desenvolvemos “ferramentas de descoberta do conhecimento”, que promovem operações precisas e, ao mesmo tempo, encenam conteúdos, sugerem eixos de visualização e levam à sério a percepção das relações estabelecidas. O historiador de arte Beat Wyss coloca com surpresa que nós conseguimos, mediante a redução da complexidade, conectar um circuito de conhecimento indistinto (conhecimento borrado).¹⁴ Para Wyss a Arte é para todos sobretudo comunicação. Ele diferencia as imagens da Arte das imagens da Ciência. Ele descreve esta diferença na qual imagens da Arte têm um caráter comunicativo, já as imagens da Ciência têm um caráter operacional. Wyss determina: quando artistas interrompem operações e transportam estas para situações públicas, que assim tornam-se estéticas, operam uma transformação das imagens comunicativas em arranjo expositivo.¹⁵ As “ferramentas de descoberta do conhecimento” são instrumentos simultâneos à aquisição de conhecimento e aos trabalhos de arte, que comunicam ao observador o interior dos arquivos de netzspannung.org. Estes instrumentos fazem possível a aquisição de conhecimento e a experiência de auto-gerenciamento - que é uma das experiências centrais em meios digitais. Não é preciso esperar que os guardas abram as portas da escola. Na era da fonte aberta está tudo aí, é preciso somente fazer uso das coisas. Nesta possibilidade das descobertas encontra-se o significado dos arquivos digitais como ferramentas/máquinas de busca.

ⁱ <http://fleischmann-strauss.de/monika-fleischmann.html>

¹⁴ Especialmente „Kritische Szenografie“ no contexto da Documenta na Escola Superior de Arte de Kassel em 15.9.2012

¹⁵ Beat WYSS im Interview mit Tim Otto ROTH, 19. Februar 2005, ZKM Karlsruhe
<http://www.imagination.net/next100/reactive/wyss/index.htm>