



Madness
Murmurs
Montage
Mobs
Metrics
Mounds

- **i feel it even though i thought it wasnt as serious as i thought i feel that im going headlong into a drug addiction that i wont be able to resist**
10 mins ago / from a 16 year old
- **i feel that i am not doing the work that i want to be doing**
10 mins ago / from someone in new york new york united states when it was sunny
- **i feel somewhat unfulfilled**
10 mins ago / from someone in new york new york united states when it was sunny
- **i feel in september**
10 mins ago / from a 70 year old in wellington new zealand (aotearoa)
- **i feel like writing**
10 mins ago / from an 18 year old in devison michigan united states
- **i feel like i could disappear and noone would notice**
10 mins ago / from a 29 year old in fort collins colorado united states when it was cloudy
- **i feel this way because during this fight alex can t defend himself by hitting someone**
10 mins ago / from someone
- **i feel bad for alex**
10 mins ago / from someone
- **i feel bad about that but its being overshadowed by the fact that i am freeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee at laaaaaaaaaaaaaaasssst**
8 mins ago / from someone
- **i feel the g men will get a good runningback because there whole offense is geared around the run**

Madness
Murmurs
Montage
Mobs
Metrics
Mounds

ARQUIVO E BANCO DE DADOS

Poética, ética e estética da visualização artística

Doris Kosminsky

arquivo banco de dados estética poética

A partir do exemplo de obras que trafegam pelo conceito de arquivo, pela forma simbólica do banco de dados, e da constituição de visualizações, discutimos neste artigo as articulações desenvolvidas por esses modelos dentro do campo da arte; suas questões éticas e potencialidades estéticas e poéticas.

O impulso de recolher, organizar e disponibilizar informações, imagens e sons como matéria-prima para a criação, mas também como crítica ao sistema de arte e à própria sociedade pode ter sua origem remetida à obra *Boîte-en-valise*. Marcel Duchamp descreveu a organização de reproduções e miniaturas de suas obras em uma mala como um “museu portátil”. A primeira *Boîte-en-valise* veio a público em 1941, ampliando um conjunto de obras restrito mas impactante, trazendo-lhe um novo vigor. Essa criação reforça o pensamento dessacralizante de Duchamp em relação à obra de arte e à valorização do conceito ou ideia em detrimento da própria obra. Além disso, o projeto *Boîtes-en-valise* pode ser considerado uma das primeiras críticas à prática arquivística do museu, sugerindo que o artista é um caixeiro-viajante que compartilha preocupações promocionais e estéticas.¹

ARCHIVE AND DATABASE. Poetics, ethics and aesthetics of artistic visualization | From the example of art works that use the concepts of an archive through the symbolic form of the database and, construction of data visualizations, we discuss in this article these articulations inside the art field; its ethical issues, and poetic and aesthetic potential. | Archive, database, aesthetics, poetics.

Antecipando a inserção no campo da arte, a articulação entre fotografia e arquivo foi iniciada dentro de uma estrutura burocrática de “inteligência” voltada para a identificação criminal. Essa aproximação é evidente na criação da sinalética,² um sistema que combinava medidas do corpo com imagens fotográficas retiradas segundo especificações de lente e distância, de forma a articular o signo de cada indivíduo em tentativa de demolir a incognoscibilidade da multidão nas cidades. A evidência revelada na fotografia assume, como um testemunho tecnológico, uma correspondência com a verdade uma vez que “o aparelho não pode mentir”³ e traz consigo o rastro do corpo que é examinado. Fotografia e arquivo passam a atuar diretamente no processo administrativo de controle, compartilhando uma espécie de poder. Nesse contexto, o arquivo transcende a existência de

Imagens 1 e 2, *Murmurs, Madness We Feel Fine: An Exploration of Human Emotion in Six Movements*, de Jonathan Harris e Sep Kamvar

entidade institucional para tornar-se um conceito abstrato paradigmático, essencial para sua aproximação com a arte.

Com o avanço das tecnologias digitais sobre a produção, reprodução, distribuição e consumo de artefatos culturais, assistimos ao aumento exponencial de dados e imagens e à criação de ambiente propício para sua hibridização em diversas mídias. O excesso e a fragmentação dos elementos culturais e da própria vida propiciam o sentido para a colocação de Manovich: “o mundo tem-se mostrado como uma infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e outros dados”.⁴ Nesse contexto, a cultura e a arte vêm sendo reconfiguradas, evidenciando novas estruturas simbólicas, o que leva esse autor a sugerir que o mundo atual deve ser compreendido a partir do modelo do banco de dados, para o qual devemos desenvolver poética, estética e ética próprias.⁵

Sem visar estabelecer rígidas relações de simetria, discutiremos neste artigo, um possível trânsito cultural na passagem do conceito de arquivo para a forma simbólica do banco de dados e suas emergências no campo da arte. Como o banco de dados requalifica o conceito do arquivo na arte? Como essas diferentes formas de organização podem potencialmente influir sobre a poética, a estética e a ética do nosso tempo?

A fotografia como registro de arquivo

O avanço da computação pessoal trouxe novos conceitos para o termo “arquivo”, posto que referencia ou remedeia⁶ a estrutura dos computadores pessoais e a organização dos seus dados a partir da utilização de ícones de pastas e de mobiliário de arquivo. Originalmente um arquivo se referia a uma construção ou móvel em que documentos eram guardados e conser-

vados por uma pessoa ou instituição de modo a ser facilmente localizados e consultados. O arquivo nunca foi um depósito, uma vez que sempre envolveu decisões sobre o que deveria ser coletado, guardado, catalogado ou descartado. Desse modo, deveria seguir critérios próprios preestabelecidos que garantissem a manutenção de coerência interna.

É nesse contexto que vemos a aproximação entre o conceito de arquivo e as fotografias de Bernd e Hilla Becher. Sua produção imagética segue determinações estritas de uniformização. A organização das fotos em grupos segue a constituição de um *grid*, acentuando a evidência classificatória. Os artistas criaram uma tipologia, explicitada no subtítulo do livro *Anonyme Skulpture, Eine Typologie technischer Bauten*, a partir das fotografias de instalações de fábricas, fornos industriais, torres de água, reservatórios de gás e silos fotografados em paisagens abandonadas da Europa pós-industrial.⁷ Todas as fotografias são em preto e branco, tiradas sob céu ligeiramente nublado, no início da manhã da primavera ou do outono, de modo a assegurar luz uniforme e difusa com sombras mínimas. Folhagens, animais e passantes são interferências evitadas de modo a manter a neutralidade da imagem. O ponto de vista elevado da câmera busca fazer ressaltar o objeto. A obra dos Bechers coloca-se como “esculturas anônimas” posto que a função prática dos objetos retratados encontra-se em processo de obsolescência, mantendo-os como vestígios formais. A homogeneidade e continuidade evidentes em sua obra determinam a coerência com o conceito de arquivo.

A série Atlas, de Gerard Richter, embora diretamente relacionada ao conceito de arquivo pela acumulação de material imagético e também pela regularidade de seu suporte, carrega mais

traços de heterogeneidade e discontinuidade se comparada ao trabalho do casal Becher. Atlas é uma enorme coleção de aproximadamente quatro mil recortes de jornais, fotografias de familiares, famosos e desconhecidos, além de *sketches*, alguns dos quais serviram de referência para trabalhos do autor. Por seu conjunto, a coleção adquire *status* de obra de arte. De fato, Atlas rapidamente se distanciou de ser apenas um repositório de imagens memoráveis: os primeiros painéis foram iniciados em 1964 e expostos pela primeira vez oito anos depois. Como observa Buchloh, apesar de esse trabalho se estruturar a partir da fotografia, foge da tipologia e da terminologia da história da arte *avant-garde*, uma vez que não pode ser descrito pelos termos *collage* ou fotomontagem.⁸

O termo atlas mantém em português a familiaridade existente na língua germânica, sendo empregado desde o século 16 para caracterizar coleções de mapas ou cartas geográficas em formato de livro. No século 19 a definição se expandiu para identificar a apresentação de conhecimento sistematizado em diversos outros campos da ciência, como astronomia, anatomia, botânica e etnografia. Buchloh ressalta o fato de que Atlas teve início tão logo Richter mudou-se da antiga República Democrática Alemã para a vizinha ocidental, deixando para trás um país em que não existiam anúncios nem fotografias de moda ou qualquer ligação com o universo do turismo e do consumo.⁹ Com sua mudança, a partir de 1962, Richter pôde, então, usufruir de imagens em abundância, trabalhando sobre a acumulação e a reconfiguração do acumulado.

Marcel Broodthaers estabelece outra dinâmica em relação à acumulação de material 'exibicionário'. Em 1968, o artista deu início a seu grande empreendimento artístico, o fictício

Museum of Modern Art (19th Century Section), Department of Eagles. A primeira contradição encontra-se no fato de um Museu de Arte Moderna usualmente não contar com uma seção de obras do século 19 e muito menos um departamento de águias. Automeado diretor da "instituição", Broodthaers emitiu convites para a inauguração da nova seção do museu, que, de fato, funcionava em seu ateliê. Para garantir a autenticidade da empresa, um carro de transporte de obras de arte permaneceu estacionado do lado de fora. A instalação era constituída por postais de pintores do século 19 como Ingres e Coubert e pela projeção de desenhos do mesmo período. Até 1972, o *Museum of Modern Art, Department of Eagles* contemplou o total de 12 seções tendo a águia como motivo central. A escolha da temática "águia" e sua referência à nobreza do animal são puramente conceituais: "identidade da águia como ideia e da arte como ideia".¹⁰ A *Section des Figures (The Eagle from the Oligocene to the Present)* exibia mais de 300 diferentes representações de águias submetidas ao princípio da equalização, a homogeneização das diferentes peças a partir da exibição dentro do sistema do "museu". Nesse contexto, as peças eram arranjasdas segundo o domínio da comodificação, da pura troca em que tudo se torna mero signo para o valor de mercado.¹¹ Esse sentido de equivalência era reforçado pelos rótulos que "identificavam" as peças como "Fig. 1", "Fig. 2" e assim por diante. De fato, pouco importa a forma como reproduções de obras de arte, engradados, objetos de cultura popular, postais e inscrições eram arrumados. O que importa é o conjunto, o fato de estar organizado para ser exibido com uma proposta crítica. Se Duchamp em *Boîte-en-valise* parece zombar da atividade arquivista dos museus, Broodthaers recria um museu para questionar as instituições

artísticas, seus sistemas de classificação e de reconhecimento de autenticidade, e também o próprio papel do artista na sociedade.

O arquivo e o banco de dados

Aparentemente, *The File Room* é a primeira obra que se relaciona ao mesmo tempo com os conceitos de arquivo e de banco de dados. Criado por Antoni Muntadas, mas produzido por um coletivo, o projeto teve início em 1994 como uma instalação e permanece até o presente como um banco de dados interativo, aberto a contribuições. Seu tema é a censura, ou o processo de suprimir informações a partir da ocultação de imagens, sons e palavras. Nesse sentido, *The File Room* sugere uma poética do arquivo na medida em que a censura se opõe diretamente a essa estrutura que busca organizar artefatos da cultura para que permaneçam disponíveis. Enquanto instalação, a obra assumia dupla função. Primeiramente como metáfora visual tinha como objetivo introduzir perceptualmente o sujeito observador ao tema do projeto, a censura. Em segundo lugar, funcionava como um meio de acesso à internet, algo ainda bastante precário na época. Embora esse contexto possa parecer pouco empolgante aos olhos do presente, é importante destacar que as implicações sociais, políticas e culturais seguem sendo pertinentes, principalmente quando consideramos a crescente paranoia e manipulação política após o 11 de setembro.¹²

The File Room não se propõe a substituir uma biblioteca ou enciclopédia, mas coloca-se como um método alternativo para a coleta de informações, processamento e distribuição com o objetivo de estimular o diálogo sobre questões relacionadas à censura e ao arquivo.¹³ Os acontecimentos podem ser arquivados ou buscados por data, localização, motivos para censura (sexuali-

dade explícita, linguagem, nudez, opinião política/econômica/social, racial, religioso, orientação sexual ou de gênero) e, finalmente, pelo meio em que ocorreu a censura (impresso, filme, publicidade, artes visuais, etc.). Embora tenhamos que repensar esse trabalho a partir do avanço das mídias ocorrido desde a sua criação, é importante destacar a total ausência de formulação estética para a obra posto que não há produção de visualização que empregue os dados coletados.

A arte segundo o modelo do banco de dados

Em *The Language of New Media* publicado em 2001, Lev Manovich sugere uma nova expressão cultural introduzida pelo computador. Seguindo a análise de Panofsky, que descreve a perspectiva como a “forma simbólica da era moderna”, Manovich compreende o banco de dados como a “forma simbólica da sociedade computacional”, um novo modo de estruturar nossa experiência no mundo.¹⁴ O termo *database* (banco de dados) surgiu na década de 1970 a partir da automação dos ambientes de trabalho, mas foi com o avanço da computação e da necessidade de organizar crescentes quantidades de informação que ele passou a frequentar o imaginário popular. Sua principal característica encontra-se no fato de os dados formarem um conjunto estruturado, de modo a ser acessados rapidamente, de diversas formas.

Nesse sentido, o banco de dados se opõe à narrativa tradicional, que organiza os eventos em sucessão de causas e efeitos e que, até recentemente, predominava nos campos da cultura e da arte.¹⁵ Desse modo, a criação de uma obra que atue sobre as mídias digitais pode ser compreendida como a construção de uma interface para um banco de dados.¹⁶ Como o banco de dados permite diferentes acessos, a obra pode apresen-

tar diversas interfaces a partir do mesmo material, e a narrativa, caso venha a estruturar-se, pode ser determinada pela sequência particular com que os elementos venham a ser recuperados.

Encontramos importante exemplo de obra que permite diversas interfaces sobre um banco de dados gigantesco e dinâmico em *We Feel Fine: An Exploration of Human Emotion in Six Movements*, de Jonathan Harris e Sep Kamvar. Apresentada na exposição Design and the Elastic Mind no Museu de Arte Moderna de Nova York em 2008,¹⁷ ela é definida por seus criadores como um “explorador de emoções humanas em escala global”.¹⁸ Trata-se de uma aplicação dinâmica que varre a internet de forma ininterrupta, escaneando blogs em busca de frases que contenham as palavras “I feel” ou “I am feeling”. Quando o programa encontra esse tipo de frase, ele grava toda a sentença e identifica o sentimento expressado (tristeza, alegria, depressão, etc.). O aplicativo aproveita-se do fato de que os blogs são estruturados de um mesmo modo para extrair e salvar dados como idade, gênero, localização do autor e as condições climáticas no momento em que a sentença foi escrita. Esses dados formam um banco de dados de milhões de sentimentos, incrementado por 15 a 20 mil entradas diariamente. O programa emprega interfaces lúdicas para que os sentimentos sejam pesquisados e classificados de acordo com determinadas faixas demográficas, oferecendo respostas à questões específicas como: os europeus se sentem mais tristes do que os americanos? será que as mulheres

se acham gordas com mais frequência do que os homens? será que o tempo chuvoso afeta o modo como nos sentimos? quais são as cidades mais felizes do mundo? e as mais tristes?¹⁹ O programa oferece seis diferentes modos de visualização²⁰ de sentimentos, chamados de movimentos: Madness, Murmurs, Montage, Mobs, Metrics e Mounds (Imagens 1 a 3). O primeiro movimento do *We Feel Fine*, Madness, apresenta grande massa formada por inúmeras partículas coloridas. Cada partícula representa um sentimento específico, postado por alguém em um momento qualquer. Há correspondência entre a cor de cada partícula e a natureza do sentimento. Quando se clica sobre uma partícula, a frase que foi postada é revelada. Desse modo, podemos observar a presença indiciial dos dados atuando como vínculo com a realidade. Os artistas consideram que, em certo sentido, a obra que é produzida em coautoria com “qualquer um” evidencia as semelhanças de sentimentos que perpassam uma multidão inimaginável.

Uma obra de visualização de dados, como *We Feel Fine*, é capaz de produzir emoções no participante da experiência. O contato com uma revelação

Imagem 3, Montage
We Feel Fine: An Exploration of Human Emotion in Six Movements,
de Jonathan Harris e Sep Kamvar

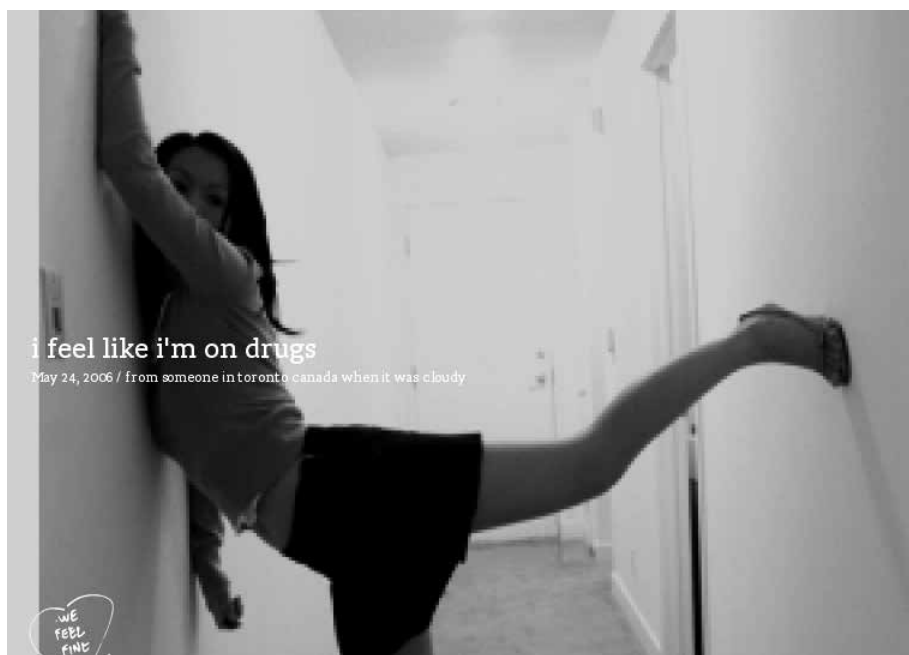




Imagem 4, American Varietal (US Population, by County, 1790-2000), 2009. Jason Salavon. Instalação permanente Sede do Census dos Estados Unidos, Suitland, Maryland. 10' 6" x 40' 6" x 5'

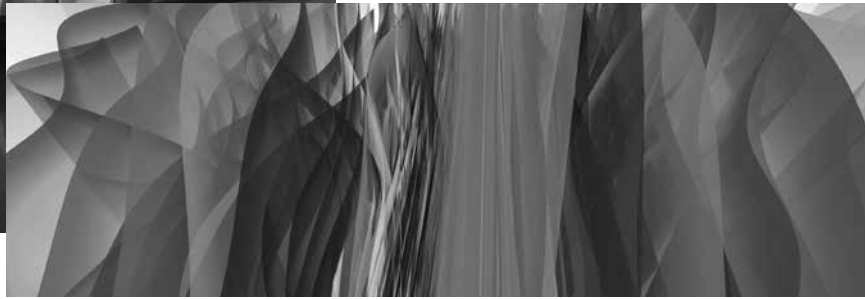


Imagem 5, American Varietal (US Population, by County, 1790-2000), 2009. Jason Salavon, detalhe

íntima e com a manifestação de sentimentos por parte de alguém de quem só conhecemos alguns poucos dados é capaz de nos tocar emocionalmente. Ao mesmo tempo, pensar que esse sentimento, de alguma forma, é também compartilhado por tantas outras pessoas ao redor do planeta nos insere em algo maior que também perpassa nossa emoção. Quando analisa o porquê de se sentir emocionado com projetos dessa natureza, Manovich se pergunta: “será porque carregam a promessa de traduzir fenômenos que estão além da escala dos sentidos humanos em algo ao nosso alcance, algo visível e tangível?”²¹ Para o autor, essa promessa opõe a arte do mapeamento²² de dados à arte romântica preocupada com o sublime e a impossibilidade de representar certos fenômenos além dos limites dos sentidos e da razão humana. Nesse contexto, para Manovich, a visualização seria a arte do antissublime, que busca o contrário do sublime: “mapear tais fenômenos em uma representação cuja escala seja comparável com as escalas da percepção e cognição humanas”.²³ O termo antissublime nos

sugere a negação da possibilidade de sentir emoção a partir do contato com a obra. Nesse contexto, seria mais compatível empregá-lo apenas para qualificar visualizações não artísticas.²⁴ Não há dúvida de que as obras de visualização de dados possam produzir impactos emocionais conflitantes uma vez que aproximam o íntimo do global, o micro do macro, o concluso do infinitamente dinâmico e mutável — tudo isso disponibilizado na tela do computador.

Em certo sentido, as obras de visualização artística de dados aproximam-se de ready-mades, posto que elevam um objeto, no caso dados, à categoria de arte, a partir de transformações no ambiente, como, por exemplo, levando-o para uma galeria ou museu. No entanto, ao contrário dos desdobramentos na escolha do ready-made e do espírito crítico que os acompanhava, há ênfase na estetização da obra.²⁵ Fundamentalmente, porém, a grande diferença encontra-se na possibilidade de a obra operar dinamicamente, transformando-se a partir da utilização de dados disponíveis obtidos *online*.

O emprego de dados na artemídia tem sido visto em mostras como *Bitstreams and Data Dynamics*, no Whitney Museum em 2001 e, mais recentemente, em *Decode: Digital Design Sensations*, encerrada no último mês de abril na Porter Gallery, do V&A Museums de Londres. Embora a tela pareça o caminho natural para a visualização de dados, há exemplos de diversas obras tridimensionais, dentre as quais destacamos *American Varietal* (2008), de Jason Salavon, e *eCloud* (2007), de Aaron Koblin, Nik Hafeermas e Dan Goods. Em *American Varietal*, Salavon utilizou dados da população dos condados americanos, medidos pelo censo americano entre 1790 e 2000, para a produção de diversas imagens e um mural. Segundo o artista, de um modo que se assemelha à utilização de linhas para sugerir movimentos rápidos e múltiplas posições nos quadros futuristas, o crescimento e a transformação da população americana ao longo do tempo são representados com linhas de força que descrevem não o movimento no espaço físico, mas o movimento no espaço de dados.²⁶

Os autores de *eCloud* criaram uma escultura dinâmica composta por ladrilhos de policarbonato que mudam alternadamente de opaco à transparente de acordo com variações das condições meteorológicas ao redor do mundo. As modificações são acompanhadas em tempo real, e o nome da cidade que determina a alteração na escultura é apresentado dinamicamente em um grande monitor.

American Varietal foi comissionada pelo US Census Bureau, enquanto *eCloud* foi submetida à chamada do Programa de Arte Pública da Cidade de São José visando à criação de uma obra de arte para o aeroporto dessa cidade – atualmente instalada entre seus portões 22 e 23. Apesar do forte apelo estético, o fato de esses trabalhos te-

rem sido desenvolvidos a partir de encomendas poderia sugerir uma arte pragmática, a serviço do poder e sem espaço para a transgressão.

Não é esse o caso da instalação *Monument (if it Bleeds, it Leads)*²⁷ de 2006 que escaneia continuamente, através do Google News, as manchetes de 4.500 fontes jornalísticas em língua inglesa em busca de notícias sobre pessoas assassinadas. O programa busca a palavra “killed” e, ao encontrá-la, estabelece comparações com outras manchetes das últimas 24 horas em busca de similaridades. Desse modo, identifica se há repetição, o que leva ao descarte da notícia. Para cada nova morte registrada, um mecanismo com uma caixa transparente presa ao teto libera uma pequena bola amarela no ambiente expositivo. As bolas são semelhantes às empregadas em jogos de combate. Enquanto dura a instalação, bolas amarelas são lançadas, espalhando-se pelo espaço do piso, mas ao contrário do que acontece nos jogos, no contexto da arte, elas sinalizam mortes reais. Caleb Larsen trabalha sobre a dicotomia entre o jogo e a crua realidade do tema para criar no observador uma confusão ética. Ao interagir com a instalação cinética, o observador terá a secreta expectativa de vê-la em movimento. O problema é que se isso estiver acontecendo é porque alguém foi assassinado e a pequena bola que rola no chão é o rastro desse crime.

Conclusão

Os exemplos de trabalhos de archival art e database art²⁸ que discutimos neste artigo indicam obras que não se confinam a museus ou galerias, questionando sua prática e, ao mesmo tempo, ampliando a penetração e o alcance social da arte.

Ao reunir no arquivo imagens e informações perdidas ou dispersas, o artista ressalta a material-

dade da obra e sua presentificação. Na visualização, o artista se apropria de dados e técnicas utilizadas para racionalizações de caráter científico, subvertendo-as em função de uma expressão particular. A informação é transubstanciada em poética. Esses trabalhos são capazes de revelar realidades ocultadas em nossa própria realidade, evidenciando a ambiguidade de nossa percepção e experiência. Embora as limitações da escolha algorítmica possam ser questionadas, os dados funcionam como um índice da realidade. São “fotografias” de sentimentos revelados, rastros de fluxos ou deslocamentos. Em certo contexto, essa relação parece ter sido antecipada na afirmação de Benjamin: “o rastro é a aparição de uma proximidade, por mais longínquo esteja aquilo que o deixou. A aura é a aparição de algo longínquo, por mais próximo esteja aquilo que a evoca. No rastro, apoderamo-nos da coisa; na aura, ela se apodera de nós.”²⁹

A fragmentação dos objetos culturais que ajudam a compor o modelo do banco de dados sugere a ambiguidade presente em nossa sociedade de dados. Pode ser que a arte da visualização de dados esteja nos acenando com novas possibilidades de representação da subjetividade da vida contemporânea e da experiência em meio a um *tsunami* de dados. Mas, também pode ser que rapidamente venha a tornar-se mais um novo estereótipo³⁰ da arte eletrônica em sua busca de poética, ética e estética próprias. Em algum momento saberemos.

Doris Kosminsky é doutora em design pela PUC-Rio, professora do Departamento de Comunicação Visual e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (linha Poéticas Interdisciplinares) da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Trabalhou como edi-

tora de arte da TV Globo e atualmente coordena o LabVis – Laboratório da Visualidade e Visualização, com apoio do CNPq.

NOTAS

- 1 McAllister, J. e Weil, B. Catálogo da mostra The Museum under Analysis, in *The Desire of the Museum*, New York: Whitney Museum of American Art, 1989: 10, apud Vesna, V. (ed). *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007: xii.
- 2 A sinalética foi criada em 1879 por Alphonse Bertillon, estatístico da polícia francesa.
- 3 Gunning, T. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In Charney, Leo e Schwartz, Vanessa (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2001: 66.
- 4 Manovich, Lev. *The language of new media*. Cambridge/London: The MIT Press, 2001: 219.
- 5 Idem.
- 6 Bolter, D.; Grusin, R. Immediacy, Hypermediacy, and Remediation In: *Remediation. Understanding New Media*. Mass: MIT Press, 2000. Os autores empregam o termo *remediation* para caracterizar a representação de um meio sobre outro, em ação predominantemente característica dos novos meios digitais.
- 7 Confira em Cooke, L. Bernd and Hilla Becher. Introduction. Dia Art Foundation. Disponível em: <http://www.diaart.org/exhibitions/introduction/76>. Acesso em 10/05/2012.
- 8 Buchloh, B. H. D. Gerhard Richter’s Atlas: The Anomic Archive. In: Merewether, Charles (ed.). *The Archive*. Cambridge: MIT Press, 2006: 85.
- 9 Id., *ibid.*: 96-97.
- 10 Krauss, Rosalind. A Voyage on the North Sea. *Art in the age of the post-medium condition*. London: Thames & Hudson, 1999: 12.
- 11 Id., *ibid.*: 12, 15, 20.
- 12 Muntadas, A. The File Room. Artist’s statement. In: *Database Imaginary*. Disponível em: <http://www>.

crumbweb.org/dbimaginary/getWorkDes.php?id=17&t=2&vt=0&uselD=17&fc=8. Acesso em 10/05/2012.

13 <http://thefileroom.org/documents/CategoryHomePage.html>. Acesso em 10/05/2012.

14 Manovich, op. cit.: 219.

15 Id., *ibid.*: 225.

16 Id., *ibid.*: 226.

17 Antonelli, Paola. *Design and the Elastic Mind*. The Museum of Modern Art, New York, Catálogo da exposição. New York: MOMA, 2008.

18 <http://www.wefeelfine.org/mission.html>. Acesso em 25/02/2012.

19 Idem.

20 Manovich emprega o termo visualização para “aquelas situações em que os dados quantificados que, em si mesmos, não são visuais, por exemplo, o resultado de sensores meteorológicos, o comportamento do mercado de ações, o conjunto de endereços que descrevem a trajetória de uma mensagem através de uma rede de computação, etc., são transformados em uma representação visual”. Manovich, L. Visualização de dados como uma nova abstração e antissublime. In Leão, Lucia (org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume, 2004: 150.

21 Id., *ibid.*: 158.

22 O conceito de mapeamento é fundamental para a compreensão do papel do banco de dados e da visualização na arte. Tecnicamente, como destaca Manovich, toda arte representacional pode ser compreendida como uma espécie de mapeamento, posto que “uma gama de experiências de um indivíduo e/ou de uma comunidade” pode ser reduzida a uma imagem, narrativa ou outra estrutura artística. No entanto, o termo mapeamento mostra-se particularmente adequado para caracterizar as manipulações que os softwares possibilitam, seja na transformação do conteúdo de mídias tradicionais em novas mídias, ou ainda através de diferentes domínios como tempo em um espaço bidimensional, uma imagem bidimensional em uma espaço tridimensional, um som em uma imagem, dados numéricos ou de geolocalização em uma imagem, etc. Manovich, op. cit.: 151.



Imagem 6, eCloud, 2007, Aaron Koblin, Nik Hafeermas e Dan Goods
Instalação permanente, Aeroporto da Cidade de São José

23 Id., *ibid.*: 158.

24 Confira a citação de Warren Sack em Simanowski, Roberto. *Digital art and meaning*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011: 165.

25 Simanowski, op. cit.: 158.

26 <http://salavon.com/AmVar/AmVarIntroWeb.pdf>
Acessado em 26/05/2010.

27 A sugestão dessa obra foi apresentada por Simanowski, op. cit.: 178.

28 Foster, H. An Archival Impulse. In: Merewether, op. cit.: 143-148. Foster não se preocupa com a diferença entre os termos. No original, “*If archival art differs from database art, it is also distinct from art focused on the museum*”.

29 Benjamin, Walter. O Flâneur. In: *Passagens*. Belo Horizonte/São Paulo: Editora UFMG/Imprensa Oficial, 2006: 490, [M 16a 4].

30 Machado assinala a tendência à estereotipia na arte eletrônica, a partir de novas situações experimentadas que rapidamente se convertem em estereótipos “repetidos ao infinito por comerciantes dispostos a extrair lucros das novas descobertas”. Machado, A. Máquina e imaginário. In Domingues, Diana. *Arte, ciência e tecnologia*. São Paulo: Ed. Unesp, 2007: 179-199.