

Perspectivas actuais sobre arquivos digitais

5

AR
TE

ARQUIVAR
O TEATRO

Perspectivas actuais sobre arquivos digitais

Organização

Maria João Brilhante
Ana Bigotte Vieira

Autoria dos textos

Maria João Brilhante
Ana Bigotte Vieira
José Pedro Sousa
Paula Parente Pinto
João Sousa
Sara Oesi

Produção

Centro de Estudos de Teatro

Revisão

Pedro Corujo
Projeto ARTHE - Arquivar o Teatro
DOI 10.54499/PTDC/ART-PER/1651/2021

Design

Bloodymary & Braun

Impressão

A3 - Artes Gráficas

Papel

IOR 120 g/s

Fontes tipográficas

Anheim e Calvino

Tiragem

150 exemplares

ISBN / DL

978-989-9238-03-9 / 539065/24



Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia



ICSB3

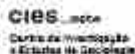
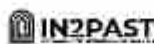


RESERVA
DE LEITURA



Centro de Estudos de Teatro

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto ARTHE - Arquivar o Teatro «PTDC/ART-PER/1651/2021».



Índice

**Arquivos digitais e conhecimento.
Quando as artes performativas encontram
o ambiente digital**

*Maria João Brilhante
e Ana Bigotte Vieira / p.7*

**Talvez assim: criar, gerir e preservar materiais
da actividade teatral em ambiente digital**

José Pedro Sousa / p.15

Saída de Emergência: performar o arquivo

Paula Parente Pinto / p.38

(seguido de)

Decisões estéticas de fundo

João Sousa / p.49

**Os novos paradigmas do arquivo na era digital:
revisão, reflexão e prática**

Sara Orsi / p.55

Biografias dos autores / p.75

Arquivos digitais e conhecimento. Quando as artes performativas encontram o ambiente digital

Maria João Brilhante

(CET/FLUL), IR do projeto ARTHE - Arquivos e Teatro

Ana Bigotte Vieira

(IHC/UNI), Co-IR do projeto ARTHE - Arquivos e Teatro

Há cerca de 30 anos, o Centro de Estudos de Teatro (unidade de investigação em Estudos Artísticos da FLUL-FCT) propôs-se recorrer à tecnologia informática para editar a obra completa de Gil Vicente e para construir uma base de dados sobre espectáculos produzidos em Portugal no século XX, a CETbase. Foi como desbravar uma floresta cheia de mistérios, terrenos desconhecidos e muita incerteza. Mas foi também uma aventura marcada pelo entusiasmo da

invenção de coisa novíssima, mesmo fora deste pequeno país onde a prática da investigação estava a ser “reformada” pelo então Presidente da Junta Nacional de Investigação Científica (JNICT), Mariano Gago. Ainda não era generalizada a ideia de uma possível disciplina científica que juntasse a área das humanidades à informática e computação. Mas em várias importantes (em recursos financeiros, humanos e tecnológicos) academias surgiam acções experimentais nesse

sentido e, sobretudo, contributos para a discussão acerca do mútuo impacto que daí advinha na produção de conhecimento. Para não falar do entusiasmo que provocava a gestão de massas de dados, improvável sem a tecnologia da informação, a previsível democratização do acesso a esses dados ou ainda a possibilidade de realizar cruzamentos, conexões e interpretações dos dados para lá da escala humana. A euforia, sustentada pela exploração da World Wide Web, fazia sonhar com o acesso aberto, tão proclamado e depois progressivamente imposto, que levanta, todavia, questões éticas, económicas e de sustentabilidade, para lá da desejada partilha global do conhecimento e da desmaterialização dos recursos que requerem espaço. O impacto da computação no cruzamento disciplinar era, já em 2004, assim resumido pelos editores de *A Companion to Digital Humanities*:

Although the breadth of fields covered is wide, what is revealed is how computing has cut across disciplines to provide not only tools, but methodological focal points. There is, for example, a shared focus on preserving physical artifacts (written, painted, carved, or otherwise created), that which is left to us by chance (ruin, and other debris of human activity), or

that which has been near-impossible to capture in its intended form (music, performance, and event). Yet many disciplines have gone beyond simply wishing to preserve these artifacts, what we might now call early forms of data management, to re-represent and manipulate them to reveal properties and traits not evident when the artifact was in its native form. Moreover, digital humanities now also concerns itself with the creation of new artifacts which are born digital and require rigorous study and understanding in their own right.¹

A possibilidade de usar a informática de forma autónoma, i.e. sem a intervenção de engenheiros informáticos era, nesses anos 90 em Portugal, impensável, e eles não tinham no seu horizonte de expectativas lidar com investigadores das chamadas Humanidades. Parecia um diálogo de surdos que, apesar de empenhos pessoais, tornava a acção muito lenta, avançando teimosamente entre tentativa e erro. Apesar disso, começaram, então, a projectar-se no CET - e em muitos outros lugares - ambiciosamente outras bases de dados

1 *A Companion to Digital Humanities*, ed. Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth. Oxford: Blackwell, 2004. <https://companion.digitalhumanities.org/DH/>

pensadas para sustentar uma ideia de criação de histórias do teatro, quase feitas à medida e que permitissem, através das fontes documentais existentes em arquivos tornadas acessíveis a todos os utilizadores, ir recuperando cinquenta anos, pelo menos, de atraso no conhecimento das práticas teatrais em Portugal, realizando o designio de Osório Mateus, fundador do CET: alargar o estudo do teatro para lá da literatura dramática; regressar aos arquivos, colectar fontes primárias e bibliografia crítica para estabelecer um repositório de dados que já pensava ligações numa modalidade ainda não electrónica e que tinha o premonitório nome de MEMÓRIA. Surgiram assim instrumentos vários para a produção de conhecimento relacionado.² E esta permanece a questão essencial. As bases de dados são essencialmente arquivos que na sua extrema diversidade constroem possibilidades infinitas de conhecimento. Mas isso só se verifica mediante a concepção de uma estrutura de descrição, hierarquização e classificação de documentos e

respectiva informação pensada com o propósito de representar o conhecimento "inventado" pela análise crítica que conjuga as possibilidades da informática e as questões colocadas pelas disciplinas humanísticas. Ou seja, foi-se caminhando de uma fase de instrumentalização da tecnologia informática para registo, arrumação e disponibilização dos dados (a imensa massa de digitalizações) até uma fase em que a tecnologia encerra conhecimento (não apenas quantitativo e estatístico) e isso exige que o investigador na área das humanidades domine a linguagem informática e participe na exploração das suas possibilidades.

Trinta anos depois e mais precisamente na última década, a situação das bases de dados criadas pelo CET reflecte os problemas que foram sendo detectados pelos avanços dessa nova disciplina - as Humanidades Digitais - e testemunha da dificuldade em prever e acautelar as consequências dramáticas da evolução tecnológica. Estas devem-se à volatilidade que torna rapidamente obsoletos os dispositivos em uso, mas também ao aumento exponencial da documentação digitalizada e nato-digital - é hoje generalizada a produção de documentos gerada pela actividade de instituições e indivíduos,

² Para conhecer as bases de dados e as edições electrónicas do CET aceder a <https://ceteatro.pt/recursos-digitais/>. Algumas das bases estão de momento indisponíveis e em cuidados intensivos.

provocando a insustentabilidade da sua preservação e tratamento por falta de meios financeiros que as instituições tentam arduamente angariar junto de agências de fomento nacionais ou europeias, públicas ou privadas. Estamos perante uma crise de sustentabilidade digital que preocupa os investigadores e os profissionais dos arquivos cientes da importância da sua preservação e tratamento num tempo em que a historiografia integrou a tecnologia nos seus processos e que a questão da memória e do conhecimento sobre as práticas e representações dos que ficaram fora das narrativas históricas "oficiais" se tornou central. Ora, nas artes performativas esta perspectiva histórica e tecnológica, bem como a confluência da investigação e da prática artística, caminham a par, em qualquer dos casos, não dispensando usos diversos do(s) arquivo(s).

Expressamos nesta introdução algumas considerações sumárias em torno das noções de digital e digitalização. O facto de termos pensado o projecto ARTHE - Arquivar o Teatro como uma incursão e um reconhecimento do estado dos arquivos de estruturas de criação e de artistas das artes performativas levou-nos desde o início a considerar a importância

de distinguir as suas materialidades documentais e a entender os gestos de digitalização de documentação em suportes variados a par da produção, sobretudo a partir deste milénio, de documentos nado-digitais com todas as implicações que daí advêm: tecnológicas, ecológicas, sociais, históricas, económicas e, claramente, artísticas.

Tratando-se de repertoriar e analisar casos que datam na sua maioria dos anos 70 e 80 do século passado, o carácter híbrido dos arquivos revelou-nos muitas vezes uma ausência de pensamento organizativo e uma resposta meramente circunstancial às mudanças ocorridas no sistema de produção de espectáculos, ocasionada pela viragem tecnológica introduzida pela informatização e pela internet. Se o gesto de digitalizar assume uma relevância na preservação que é vivida pelos responsáveis das companhias e pelos artistas com sentimentos de urgência, a produção quotidiana de documentação em suporte digital e formatos vários decorre da revolução digital, não deixando, todavia, de ter consequências na própria criação artística. Preocupa-nos a coexistência de uma ordem funcional criada nesses variados arquivos (não digitais, digitalizados e nado-digitais) a par de um pensamento fraco relativamente

à sustentabilidade dos acervos e ao seu impacto na criação e na produção de conhecimento. O que nos leva a perguntar que especificidades reconhecemos na coexistência dessas duas práticas, uma interessada na história e na memória resgatável da companhia ou do artista, outra impulsionada pelas necessidades da produção e condicionada pelas imposições externas? A História, as Ciências Sociais e os Estudos de Teatro dependem desses arquivos e suas fontes documentais para entenderem as práticas e as inserirem em contextos sociais, políticos e artísticos alargados. Como pode a tecnologia ser mais do que um instrumento para a preservação e classificação e propor modelos digitais que respondam ao mesmo tempo aos usos particulares da prática das companhias e às ambições, necessidades e desejos de quem as estuda ou virá a estudar? Produzir conhecimento transcende a organização de uma exposição ou a produção de um livro comemorativo, por muito pertinentes que sejam para entender as formas de representação que as companhias querem transmitir delas próprias. Interessa-nos que os seus arquivos digitalizados ou nado-digitais transportem e transmitam modalidades de conhecimento.

Este quinto livreto da colecção criada no âmbito do projecto ARTHE pretende, de forma breve, abordar algum do saber consolidado sobre arquivos e plataformas digitais, dar a conhecer exemplos variados dos usos que emergiram na academia e fora dela, bem como discutir o encontro entre o ambiente digital e as artes performativas na sua dupla vertente de estudo e de prática. Procura-se assinalar o que podem ser as iniciativas de arquivamento de material digitalizado e nado-digital para reflexão daqueles que o produzem e o estudam. Arquivos digitais proliferaram e trouxeram alterações nas ciências da informação e arquivística, mas interessa-nos pensar o que fazemos com eles, que conhecimento deles emerge e como transmitem a ideia de democratização do acesso e da produção de informação, determinada pela capacidade de armazenamento e tratamento de dados.

É justamente uma perspectiva abrangente e pragmática aquela que o texto de José Pedro Sousa nos oferece. Destacamos como tópicos a ponderar numa incursão neste domínio da criação de arquivos digitais propostos no seu texto: a sustentabilidade dos projectos em humanidades digitais, a necessidade de elaborar planos de gestão e armazenamento de dados, a

vantagem de tornar clara a modelação dos dados, a relevância do processo de estruturação dos metadados e sua consistência.

Os dois outros contributos - o da investigadora Paula Parente Pinto sobre o seu trabalho de salvaguarda, reconhecimento, tratamento e disponibilização pública presencial e online do espólio do crítico de arte e galerista Egidio Álvaro, e o da arquitecta e programadora Sara Orsi sobre os novos paradigmas do arquivo na era digital, entre teoria e prática - são reveladores de opções de arquivamento tomadas a partir da especificidade dos materiais e da prefiguração de uma relação com o digital onde conservação e usos se conjugam.

Paula Parente Pinto, com o apoio de João Sousa, designer e webdeveloper dos V-A Studio, descreve os modos como a construção do arquivo digital www.performingthearchive.com se foi organizando a par e passo com um trabalho curatorial e de investigação profunda e continuada de resgate (o texto refere o arquivo digital como uma "Saída de Emergência"), recuperação, documentação e activação do espólio de Egidio Álvaro que, tendo um momento de intensificação no evento

Egidio Álvaro (1935-2020) Lembrar o Futuro: Arquivo de Performances (RAMPA, Porto 2022), continuou, motivando a própria abertura do arquivo, o espaço de investigação e de residência *Performing the Archive* no Porto, e uma série de outros momentos curatoriais específicos em que determinados materiais são tratados mais a fundo. Fruto da mais absoluta precariedade, este caso é emblemático pois o estado de abandono a que este acervo se encontrava votado é comum a grande parte dos arquivos de práticas experimentais radicais no país e, como pudemos observar, a muitos dos acervos de grupos e companhias (frequentemente dispersos pelos seus membros e fãs).

O ponto de dispersão e de desconhecimento dos seus materiais encontrou, assim, no trabalho apurado da investigadora-curadora e nas potencialidades de organização do digital, uma forma tanto mais *Do-It-Yourself* quanto os próprios materiais que abarca são artesanais - o que, não constituindo, por si só, uma vantagem, permite um grau profundo de conhecimento desses materiais e inventividade das ferramentas metodológicas a vários títulos notável. A combinação entre a erudição, a imaginação e a investigação conjugada

com o rigor na descrição do espólio (cada documento encontra-se devidamente creditado e descrito, sendo chamados ex-protagonistas dos eventos a identificar fotografias, identificar vozes em gravações áudio e palavras manuscritas da correspondência) e uma estruturação do interface digital simples e sóbria, dando proeminência ao documento bem digitalizado (e não à categorização ou descrição tipo, como acontece em algumas bases de dados) e à possibilidade de leitura cruzada dos documentos, vem assim fazer entrever que, para estruturar um arquivo que esteja disponível e seja acessível online, o mais importante é conhecer muito bem os seus conteúdos (como acontece com performingthearchive graças ao trabalho de investigação curatorial realizado) e a sua tipologia expectável, desenhando estruturas flexíveis.

Esta flexibilidade é aprofundada no artigo de Sara Orsi, no qual a autora, traçando um enquadramento teórico sobre as alterações que a ideia de arquivo tem sofrido no ambiente digital, dá a ver como novos arquivos são processualmente gerados à medida que novas relações entre os materiais vão sendo geradas, o que, no limite, levaria a que a própria noção se tornasse anacrónica, uma vez que

o digital assenta na possibilidade de disseminação e replicação, numa lógica não de escassez, mas da abundância. E, de facto, João Sousa aponta para isso mesmo: para os modos como o website que construiu com Paula Parente Pinto necessita agora de encontrar formas de acolher os usos que propiciou, enfatizando o papel dos utilizadores na formação de arquivos em ambiente digital. Ou, por outras palavras, e como aponta Orsi, "será suficiente redesenhar o conceito de arquivo na era digital? Ou será que devemos conceptualizar uma definição radicalmente nova que contenha a amplitude das novas formas e processos de armazenamento e geração de memória, de modo a podermos identificar e conseqüentemente reconhecer estes novos dispositivos pelo que eles passaram a ser?".

Talvez assim: criar, gerir e preservar materiais da actividade teatral em ambiente digital

José Pedro Sousa

Investigador do Centro de Estudos de Teatro da FLUL

1. Introdução

A relação entre uma ideia de tecnologia, com raízes na revolução industrial, e o teatro remonta ao início do século XX, com o *Manifesto dos Dramaturgos Futuristas* (1911), de Marinetti, a reclamar a necessidade de introduzir no teatro o sentimento dominante das máquinas (Dixon 2015). Depois de Piscator e de Brecht, o surgimento do movimento Fluxus e do *happening* veio adensar afinidades entre as artes performativas e os novos *media* (Roms 2023), criando desafios à preservação dos elementos tecnológicos do espectáculo, que (pre)ocupam as instituições de memória há mais de meio século (Paul 2017). A (re)volução digital trouxe a artistas, investigadores e instituições novos modos de registar o espectáculo que enriquecem os arquivos de artes performativas na sua pluralidade de formatos e funções, complexificando questões relacionadas com a sua preservação e possibilitando a (re)utilização dos materiais para fins diversos.

Uma dessas finalidades pode ser a transformação dos artefactos e/ou dos registos de espectáculos para novas criações (Clarke *et al.* 2018). O caso de Marina Abramović é paradigmático. A reciclagem de materiais tem sido progressivamente explorada, tendo estado patente na exposição *Marina Abramović* (Royal Academy of Arts, Londres, 2023), em particular na instalação que recuperava as gravações da performance *The Artist Is Present* (Museum of Modern Art, Nova Iorque, 2010).

Num corredor de paredes brancas foram projectados, de um lado os rostos das pessoas que em 2010 se sentaram em silêncio em frente da *performer* e do outro lado desse corredor, os rostos da *performer* a olhar para os que a olharam (AA. VV. 2023: 78-87). Na exposição de 2023, em Londres, a artista já não está fisicamente presente. O espectador encontra-se no centro do objecto artístico e, enquanto se desloca nessa galeria, olha e é olhado, activando com a sua presença a instalação. E assim, com os materiais do seu arquivo pessoal, Abramović criou uma obra nova, conseguindo actualizar a ideia de exposição retrospectiva em artes performativas, em concordância com a ideia de que “a única forma de documentar uma performance é reconstituindo-a” (Abramović 2007: 11, tradução minha).

2. As Humanidades Digitais, os arquivos de Artes Performativas e a preservação digital

A possibilidade de criação de arquivos “personalizados” à medida das necessidades do utilizador promoveu, desde cedo, uma relação próxima entre as Humanidades e as tecnologias da informação. Não surpreende, pois, que alguns programas de mestrado e doutoramento em Humanidades Digitais (HD) se integrem em departamentos de Information Studies, como acontece, por exemplo, na Universidade de Glasgow ou na University College London. Esta relação é explicitada neste gráfico (Fig. 1):

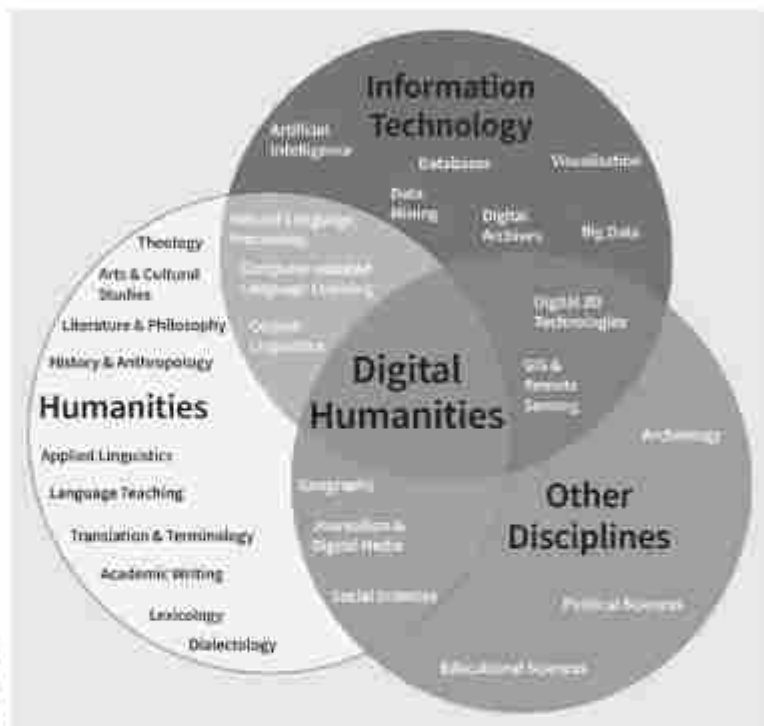


Fig. 1
Competências digitais e a investigação em HD
 (Chitez, Rogobete e Foitog 2020: 557)

Como se pode observar, há uma miríade de áreas do saber, que extra-vasam as Humanidades, incluindo as Ciências Sociais, que complementam o campo de trabalho das HD. Mas, para além de demonstrar as competências digitais que integram a investigação com recurso ao digital, a Fig. 1 evidencia a relação próxima entre as HD e as tecnologias da informação.

Se a digitalização ocupa um lugar de relevo no trabalho em HD, a passagem do formato analógico para o digital foi também um momento decisivo para arquivos, museus e bibliotecas. No entanto, o modo

como este processo afectou humanistas digitais e curadores ou arquivistas foi distinto.

De acordo com Adam Crymble (2021: 46-78), a facilidade de acesso instantâneo a documentação dispersa em diversas instituições de todo o globo terrestre foi verdadeiramente revolucionária para os investigadores em humanidades. Os historiadores, outrora utilizadores passivos de arquivos e bibliotecas, transformaram-se em agentes proactivos da mudança. Actualmente, os investigadores - e os artistas, como se viu acima - intervêm activamente nas agendas e fazem a curadoria dos seus próprios arquivos digitais. Esta mudança transformadora revelou, em parte, fenómenos esquecidos ou subalternizados. Mas, a respeito deste potencial democratizante, urge reflectir sobre os modos como as HD também terão potenciado discursos monolíticos dando um destaque desmedido ao cânone em detrimento da pluralidade e da polifonia, como referiu Laura Estill em "Digital Humanities' Shakespeare Problem" (2019):

O desenvolvimento da tecnologia e a sua volatilidade, o crescimento exponencial da documentação digital e a carência de meios capazes de dar resposta à sua catalogação em tempo útil preocupam investigadores e profissionais das ciências da documentação. Carbajal e Caswell (2021) partem precisamente da deslocação do papel do historiador nos arquivos para advertir: "É crucial que os historiadores que trabalham com e nos domínios digitais estejam cientes e se envolvam com as perspectivas dos estudos arquivísticos, de maneira a não reinventarem a proverbial roda em questões com as quais os investigadores dos estudos arquivísticos e os arquivistas se têm debatido durante décadas" (2021: 1104, tradução minha). A questão em causa é a da preservação e sustentabilidade digital¹.

1 Veja-se o episódio com Paula Góhã sobre Preservação digital do podcast CHAM Talks, disponível em <https://open.spotify.com/episode/OZaUNxvWlO6ulF176gRnRS> [acedido a 04-08-2024]

A obsolescência dos formatos, do software e do hardware tem sido uma constante nos projectos em HD, dada a impossibilidade de prever a médio-longo prazo que tecnologia subsistirá. Em "Digital Histories, Digital Landscapes: New Possibilities of Arranging the Record", Jo Robinson (2023) aborda as potencialidades dos meios digitais no tratamento de "big data" e da sua visualização, bem como as consequências para a historiografia do teatro. Conclui advertindo:

Dos vários projectos abordados neste ensaio, três, incluindo o meu 'Mapping the Moment', já não funcionam tal como tinha sido pensado inicialmente, dado que a estrutura digital em que foram concebidos se tornou obsoleta ou demasiado onerosa [...]. Embarcar num projecto em Humanidades Digitais implica, assim, encarar o desafio da sustentabilidade. (Robinson 2023: 272-73; tradução minha)

É possível distinguir pelo menos três vias para remediar este problema:

A) Conservar em repositório digital os diferentes estados de um determinado recurso

O surgimento de plataformas como Wayback machine² e Arquivo.pt, bibliotecas digitais de websites e outros recursos online, permite re-visitar o interface nas diferentes "reformulações" feitas ao longo do tempo. Não sendo possível recuperar todos os conteúdos, nem sequer interagir com o website, estas "fotografias" permitem contornar o famoso erro 404, quando o servidor não consegue encontrar o recurso procurado - os chamados links "quebrados" ou "mortos" - e recuperar parte da história de uma determinada aplicação online.

B) Refazer, com linguagem e software actuais, o recurso digital

Com frequência, esta solução acarreta a necessidade de reestruturação

²

Disponível em <https://wayback-api.archive.org/> [acedido a 04-08-2024].

do modelo precedente. Fazer “tal como estava” é, por vezes, impossível e até indesejável. É por isso necessário proceder a um trabalho de fundo que requer meios humanos, técnicos e financeiros robustos.

O projecto *REED, Records of Early English Drama*³ (Universidade de Toronto), que teve início na segunda metade dos anos setenta do século passado (Lancashire 1978), continua activo ainda hoje. Neste repositório editam-se as fontes documentais que contextualizam a actividade teatral de Shakespeare e dos seus contemporâneos. O âmbito do projecto mantém-se, mas o conjunto de documentos que integra aumentou significativamente, promovendo a criação de colecções novas. A sua organização e as funcionalidades de pesquisa terão sido a componente do projecto que mais se desenvolveu.

Um exemplo distinto é o do projecto *ASODAT - Bases de Datos Integradas del Teatro Clásico Español*⁴ (Universidade de Valência e Universidade de Salamanca), iniciado em 2016. Neste portal reúnem-se as ferramentas digitais criadas, quase todas, no âmbito do macro-projecto “TC/12 - Patrimonio teatral clásico español. Textos e instrumentos de investigación” (2010-2014). O objectivo é agregar e relacionar cada uma entre si. Neste caso, foi criado um projecto novo que compreende a reutilização de recursos existentes com vista à sua interoperabilidade. Foi possível, por exemplo, recuperar um valioso instrumento de investigação para os estudiosos do teatro ibérico, o *Diccionario biográfico de actores del teatro clásico español*, que continuava refém do formato CD-ROM e das licenças editoriais. Contudo, o funcionamento integrado da pesquisa nos vários recursos é, ainda, limitado e, assim, a grande mais-valia do projecto aos dias de hoje é disponibilizar todos os recursos dispersos num único sítio.

C) Gerir e preservar preventivamente

A criação de planos de gestão e armazenamento de dados é, possível-

3 Disponível em <https://reed.utoronto.ca/> (acedião a 04-08-2024).

4 Disponível em <https://asodat.uv.es/> (acedido a 04-08-2024).

mente, o meio mais eficaz de assegurar a sustentabilidade dos recursos digitais. Os planos de gestão de dados podem ser mais ou menos exaustivos, dependendo da sua finalidade e da complexidade dos dados e dos recursos implicados na sua gestão⁵.

Para empreender um plano de gestão e armazenamento de dados é determinante saber:

- i) o tipo de dados/informação em causa (breve descrição do propósito que presidiu à colecção destes dados, a origem dos dados, a sua utilidade, etc.);
- ii) o formato em que serão guardados (CSV, MP4, HTML, PDF, JPEG, etc.);
- iii) quem os vai utilizar (uso privado ou público? Especialistas ou leigos?);
- iv) para que fins (financiamento, gestão corrente, para o website da instituição, etc.);
- v) onde serão armazenados - sugerem-se três locais diferentes, online e offline;
- vi) com que frequência serão actualizadas as cópias de segurança;
- vii) os custos associados ao projecto (recursos humanos, software, espaço na nuvem, discos externos, servidor, etc.);
- viii) o processo de trabalho e os responsáveis;
- ix) questões éticas e política de privacidade, se aplicáveis.

⁵ Há vários formatos e softwares disponíveis online para a criação de um plano de gestão e armazenamento de dados. O DMPonline (<https://dmponline.dcc.ac.uk/>) é frequentemente utilizado em contexto académico, mas exige subscrição. A sua estrutura, sendo muito detalhada, é também bastante flexível, permitindo a criação de um plano de gestão de dados à medida de cada projecto ou utilizador.

Quanto mais reflectidas e detalhadas forem as respostas a estas questões, tanto maior será a robustez do plano. O plano de gestão e armazenamento de dados pode - e deve - ser revisto à medida que se avança no processamento da informação. O trabalho prático traz, com frequência, novas questões e problemas que importa considerar e resolver. É de extrema importância que este plano se mantenha actualizado, para que a sua implementação não seja refém do saber de alguns, podendo ser facilmente transmitido a outros, o que assegurará a sua sustentabilidade.

3. Criar e gerir materiais associados à actividade teatral em ambiente digital: práticas e ferramentas

Foram referidos acima dois projectos digitais online que visam recuperar a memória da actividade teatral da primeira idade moderna, coleccionando e organizando informação dispersa numa única plataforma, estabelecendo relações entre os documentos e agilizando modos de pesquisa.

A criação de um dispositivo de armazenamento e recuperação de dados depreende um processo de trabalho em três etapas: 1) modelação dos dados; 2) digitalização; e 3) descrição e marcação de metadados (Drucker 2021).

3.1 Modelação dos dados

Em muitos casos, certamente em Humanidades, os dados são criados através de um processo de abstracção imposto a artefactos ou documentos que permite reconhecer neles características que podem ser representadas sem ambiguidade. Também se podem extrair dados

através de documentos que descrevem esses documentos ou artefactos, como os catálogos de arquivos ou bibliotecas.

A modelação dos dados implica determinar: i) as características relevantes para um determinado *corpus* e com um determinado fim; ii) o modo como serão explicitadas; e iii) o formato que lhes será atribuído. Este processo não é alheio ao contexto (cultural, histórico, científico...) em que tem lugar e implica fazer escolhas. Neste sentido, a modelação dos dados é sempre um acto interpretativo.

Por exemplo, no prólogo a *Dom Duardos*, na edição de 1586, Gil Vicente indica os três géneros patentes na sua obra: comédias, farsas e moralidades⁶. No livro póstumo que reúne todas as obras de Gil Vicente, a *Compilação de Todas as Obras de Gil Vicente*, os géneros em que o livro se organiza são: obras de devoção, comédias, tragicomédias, farsas e "trovas e coisas miúdas". No momento de designar o género de um texto de Vicente, como fazer? Lançar mão da taxonomia indicada em *Dom Duardos* ou da que é utilizada na *Compilação*?

Se as Ciências da Documentação identificam objectivamente os parâmetros para a avaliação da qualidade dos dados - validade, completude, consistência e uniformidade -, em Humanidades estes critérios podem ser difíceis de alcançar. Podemos saber a data exacta, ao minuto, da estreia de um espectáculo, em alguns casos, e noutros apenas ter a indicação do ano.

Para a criação de um modelo de dados é necessário:

- 1 identificar a informação que pode ser descrita de forma inequívoca;
- 2 criar um conjunto de categorias objectivas e distintas entre si;

6 Veja-se a edição digital do Centro de Estudos de Teatro (José Camões coord.) *Teatro de António Português do Séc. XVI - Base de dados textual [online]*. Disponível em <http://www.cet-e-quincentos.com/> [acedido a 04-08-2024].

- 3 decidir que categorias serão explicitadas numericamente, por verdadeiro ou falso, ou em palavras;
- 4 examinar a capacidade de manter a consistência da informação;
- 5 padronizar o formato de cada tipo de dados (datas, lugares, nomes);
- 6 limitar o vocabulário de descrição, excepto num campo de comentários.

Testar o modelo é indispensável. Para isso, há que avaliar a exactidão e a completude dos dados. Criar categorias para um determinado tipo de informação que apenas aparece nas fontes esporadicamente pode ser contraproducente. A informação pode ser mais difícil de recuperar ou suscitar conclusões erróneas. Por exemplo: com frequência, sabe-se o local da estreia de um espectáculo, mas não os locais de itinerância. A falta de informação pode levar à conclusão errada de que o espectáculo X não fez digressões. Procurar possíveis preconceitos sobre a concepção ou a inserção de categorias é fundamental. Durante séculos, os textos traduzidos eram não raro identificados como sendo da autoria do tradutor. É indispensável pensar criticamente aquando da inserção dos dados. Caso contrário, poder-se-ia pensar que só no século XX se começou a traduzir teatro.

Em 2016, Jonathan Bollen analisou doze aplicações dedicadas à colecção e organização de dados e materiais relativos à actividade teatral. De acordo com a sua análise, os modelos que estruturam essas bases partilham entre si quatro categorias essenciais: pessoas, lugares, companhias e espectáculos. Ao definir cada uma das categorias, Bollen oferece as diferentes designações que encontrou nos distintos recursos. Assim, a categoria "pessoas" surge também como elenco, colaborador, nome e artista; "companhia" é também nome, organização, grupo, etc.; "lugares" surge como teatro, espaços ou edifício.

A simplicidade do modelo de Bollen é vantajosa, agilizando processos

de inserção e obtenção de dados e evitando a multiplicação de categorias. Os termos que escolheu para identificar as categorias transversais às bases de dados que analisou parecem ser, em quase todos os casos, os mais englobantes.

3.2 Digitalização, formato e organização dos ficheiros

O processo de digitalização de materiais em formato analógico ou de criação em formato digital tem implicações no acesso e na sustentabilidade do projecto.

O formato dos ficheiros é determinante para o trabalho que se pode fazer com eles. Digitalizar um documento para depois ser transcrito por um programa de reconhecimento de texto (OCR - Optical Character Recognition ou HTR - Handwritten Text Recognition) implica pensar na resolução da imagem produzida. A optimização dos resultados, principalmente com as actuais ferramentas de reconhecimento de textos manuscritos, depende da qualidade - resolução - do fac-símile digital.

Há vários tipos de OCR online, alguns sem necessidade de registo em plataformas. Tesseract é um software de código aberto, que pode ser descarregado do Github⁷ ou utilizado online. Para transcrição de texto manuscrito, a plataforma Transkribus tem já uma ampla base de utilizadores, foi testada em vários contextos, contando com uma vasta bibliografia sobre os usos e a avaliação da qualidade das transcrições. Inclui vários modelos linguísticos em acesso aberto, inclusivamente em português. A plataforma prevê o trabalho colaborativo e inclui ferramentas de marcação da estrutura e do texto do documento, análise de layout, entre outras⁸.

7 <https://github.com/tesseract-ocr/tesseract> [acedido a 04-08-2024]

8 <https://www.transkribus.org/> [acedido a 04-08-2024].

A resolução do ficheiro influi, ainda, no potencial preventivo da digitalização, na medida em que o acesso ao fac-símile pode fazer diminuir a necessidade de consulta do documento original. A digitalização de iconografia requer maior cuidado, pois a viabilidade de ferramentas de marcação e comparação de imagens depende da sua resolução. Contudo, há que contrabalançar estas questões com a sustentabilidade do objecto digital: a resolução da imagem tem consequências tanto na performance da plataforma como no espaço digital que ocupa. Ambos têm custos, não apenas financeiros. A consulta de documentos num repositório com imagens de grande resolução pode ser demasiado lenta e a criação do mesmo requer um investimento avultado.

A questão das licenças dos formatos também deve ser equacionada. Os formatos dos ficheiros podem ser propriedade de uma empresa ou grupo empresarial – “proprietary formats”. Com frequência, só podem ser acedidos através de plataformas que pertencem à empresa que os desenvolveu. Há, porém, muitos formatos em código aberto, que podem ser lidos em qualquer plataforma, uma vez que as suas especificações não são propriedade de uma determinada empresa e não estão “blindadas” por patentes ou *copyright*. No caso de tabelas, o formato CSV (Comma-Separated Value) é isento de *copyright* e “corre” em qualquer plataforma, contrariamente ao XLS (eXcel Spreadsheet) da Microsoft.

A identificação dos ficheiros digitalizados é de importância capital e requer, também, ponderação. O estabelecimento de uma convenção para dar nome aos ficheiros deve ter em conta o quadro conceptual e a modelação de dados do projecto. Para assegurar a sua viabilidade, devem evitar-se caracteres especiais (* ! ? % &...) e espaçamentos. Em programação, o *camelCase* ou o uso de `_` dispensa o uso de espaçamentos: as palavras são combinadas e a sua separação faz-se com recurso à letra maiúscula. Assim, se o nome do ficheiro for Auto da Barca do Inferno, poderia grafar-se: `autoDaBarcaDoInferno` ou `Auto_da_barca_do_inferno`. Em arquivos de grande dimensão, preservar a cota do objecto físico no nome do ficheiro que constitui a cópia digital é também uma boa prática, permitindo ao mesmo tempo atribuir uma identificação

Data	Título/resumo e Pessoas	Arq./Bib. e cota	LOC
1614-02-10	casamento Tomás de Rojas e Maria Calderón, testemunhas: Diego Lopes Alvarez, domo Catarina Gasa Juan de Morales, Alvaro de Bracamonte, Felipe da Cruz	ANTT, Freg. de Santa Justa, Livro de registo de Casamentos 1604-1622, f. 144	TESE > HTPXVII > Pessoa > Casamentos Sta Justa 1604-1622 > Maria Calderón e Tomás de Rojas
1614-02-12	(caixa da comédia) A 12 d. [Fevereiro] recebeu mais o dito tesoureiro cinquenta e noventa mil novecentos e vinte réis que rendeu a caixa da comédia que se abriu hoje dito dia. Atalaia	ANTT, HSA, Livro 603, f. 262	TESE > HTPXVII > ANTT > Hospital São José > Livro: 603
1614-02-17	contrato e obrigação Coame de Salazar formação de companhia Jerónimo Calderón, Antonio Rodríguez, Juan Bautista de Villalobos, Tomás de Rojas, Francisco de la Cruz, Ginto de Bracamonte, Francisco de Morales, Maria Calderón e Jerónimo de Vargas	ANTT, PT-ADL28-CNL5B3, Livro 119, ex. 23, ff. 122-123.	TESE > HTPXVII > ANTT > 1272983
1614-04-08	(comédia) No dito dia [8 de Abril 614] recebeu mais quarenta mil quinhentos e cinquenta e cinco réis que rendeu a caixa das comédias do dia de Páscoa té hoje 8 de Abril pela manhã. Atalaia	ANTT, HSA, Livro 603, f. 266	TESE > HTPXVII > ANTT > Hospital São José > Livro: 603
1614-04-19	(comédia) A 19 do dito recebeu mais o tesoureiro vinte e nove mil quinhentos e oitenta réis que rendeu a caixa da comédia e o camarate do hospital que se abriu hoje dia XX. Atalaia	ANTT, HSA, Livro 603, f. 267	TESE > HTPXVII > ANTT > Hospital São José > Livro: 603
1614-04-29	(caixa das comédias) A 29 dito recebeu o tesoureiro António de Atalaia vinte e nove mil novecentos e sessenta réis que rendeu a caixa das comédias que se abriu hoje pela manhã. Atalaia	ANTT, HSA, Livro 603, f. 268	TESE > HTPXVII > ANTT > Hospital São José > Livro: 603

Esta tabela, que serviu de índice cronológico dos conteúdos de cada documento, da sua localização em formato analógico e da cópia digital no arquivo pessoal, foi o ponto de partida para a elaboração de uma cronologia com todos os factos relativos à actividade teatral do século XVII em Portugal.

Fig. 3
Tabela de inventário de arquivo digital sobre actividade teatral

3.3 Metadados: descrever, organizar, classificar e marcar

Em ambiente digital, parte dos metadados são criados assim que é produzido um ficheiro: tamanho, formato, data de criação e de modi-

ficação são informações sobre o ficheiro que podemos obter ao posicionar o cursor em cima do ícone e clicar em "Obter informações" ou "Propriedades", dependendo do sistema operativo. No caso das digitalizações de materiais analógicos, os metadados devem também conter informação sobre o objecto de que são cópia.

Num projecto de Humanidades Digitais, a norma de descrição de metadados Dublin Core⁹ é um bom ponto de partida para identificar os principais campos a ter em conta. No entanto, é frequente a utilização de metadados específicos de acordo com a finalidade ou o assunto de um determinado projecto. Ao se colecionar materiais da actividade teatral relacionados entre si, há que reflectir sobre a forma de descrever e organizar os materiais. A terminologia utilizada é tão importante como o lugar que uma determinada categoria ocupa no esquema de classificação.

A estruturação dos metadados é um processo fulcral do trabalho intelectual. Por vezes, há a tentação de criar estruturas de metadados hiperespecializadas, o que pode obstaculizar a sua migração para outros sistemas de informação. É, pois, necessário reflectir sobre o princípio da interoperabilidade para a preservação, partilha e disseminação dos dados, uma prática ainda pouco frequente no campo dos Estudos de Teatro (Escobar Varela e Lee 2018).

Mas manter a consistência dos dados nem sempre é um objectivo possível de alcançar. A terminologia para uma determinada prática ou ofício pode variar ao longo dos tempos, assumindo por vezes acepções que podem induzir o utilizador em erro. Parece excessivo ou anacrónico dizer que Gil Vicente foi encenador, embora se reconheça na sua actividade teatral uma prática que extrapola a sua função de autor e, possivelmente, de intérprete. No século XVII, a palavra utilizada para dizer director/a de companhia de teatro é "autor", "comédia" significa peça de teatro, e ao dramaturgo chama-se "poeta". Para o historiador

do teatro, a preservação desta terminologia é indispensável. Mas a operacionalidade e sustentabilidade do recurso é tanto maior quanto mais consistente for a designação das categorias.

Os metadados podem ser coligidos num documento que será a base para a criação de um catálogo. Mas podem também ser indexados através de linguagens de marcação. Para a estruturação dos metadados, a linguagem de marcação XML (eXtensive Markup Language) continua a ser amplamente utilizada, apesar da linguagem JSON (JavaScript Object Notation) ser uma alternativa mais recente desenhada com o objectivo de potenciar a troca de dados.

O princípio da organização hierárquica, acima referido, encontra um paralelo na máxima da “boa estruturação” (*well-formedness*) da marcação em XML. Pensando, por exemplo, num *corpus* de programas de espectáculos, previamente digitalizado e transformado em ficheiro de texto, vejam-se as principais regras que presidem à criação de um documento XML:

- 1 todos os documentos XML têm um elemento-raiz:
ex.: <corpusProgramas>;
- 2 todos os elementos XML devem ter uma etiqueta de abertura e de fecho:
ex.: <programa> </programa>;
- 3 as etiquetas distinguem letras maiúsculas e minúsculas;
- 4 os elementos podem ter **atributos**, sendo que o **valor dos atributos** é determinado entre aspas:
ex.: <obra género="moralidade">Auto da Alma</obra>;
- 5 todos os elementos devem ser correctamente acomodados (*nested*), i. e., as etiquetas têm de abrir e fechar sem que haja uma etiqueta aberta sem ser fechada no meio. A imagem das bonecas russas é uma boa analogia para este princípio:
ex.:

```

<corpusProgramas>
<programa id="1">
Programa do espectáculo <obra género="tragedia">Auto da Alma</obra>, de <autor>Gil
Vicente</autor>
</programa>

<programa id="2">
<obra género="entremes">O Amante Despedido</obra>, de <autor>Quiñones de
Benavente</autor>
</programa>
</corpusProgramas>

```

Fig. 4
Exemplo de
marcação XML.

Pode-se pensar num vasto conjunto de etiquetas para marcação de elementos num programa de espectáculos: elenco, cenógrafo, texto sobre o espectáculo, texto de apoio, instituição financiadora, e um amplo et cetera. As boas práticas aconselham a associar ao ficheiro XML um DTD (Document Type Definition) em que se apresenta a estrutura hierárquica, os elementos, os atributos e o tipo de valores de cada atributo. O ficheiro XML pode conter uma ou várias folhas de estilo em formato XSL (eXtensible Stylesheet Language). Neste documento define-se o modo de visualização online do ficheiro XML.

A aplicação *Teatro de Autores Portugueses do Século XVI*, e a sua congénere *Teatro de Autores Portugueses do Século XVII*, recorre à marcação XML para a edição digital do *corpus* do projecto. O modo como funciona encontra-se disponível em vídeo¹⁰ e é descrito em Camões e Sousa (2018)¹¹.

10 https://www.youtube.com/watch?v=e9azs_praSM (acedido a 04-08-2024).

11 Em edição digital em XML, utiliza-se com frequência a convenção TEI (Text Encoding Initiative). Ver <https://tei-c.org/> (04-08-2024).

4. Uma aproximação às bases de dados relacionais

À medida que os materiais coligidos vão aumentando e complexificando-se, o formato plano de uma folha de cálculo ou mesmo a organização hierárquica de um ficheiro XML podem ser insuficientes. Assim, o recurso a um sistema de gestão de bases de dados deve ser equacionado, pois este permitirá agregar diferentes tipos de informação (relacionar várias tabelas entre si), tornando a pesquisa e a gestão da informação mais eficiente, evitando duplicação de dados e possível perpetuação de erros ou inconsistências.

Há diferentes tipos de programas de gestão de bases de dados, como o Microsoft Access, Filemaker ou MySQL. Embora não seja necessário, o domínio da linguagem de programação SQL (Structures Query Language), criada para o armazenamento e processamento de informação de bases de dados relacionais, pode ser vantajoso, pois permite fazer pesquisa nos conteúdos de uma base de dados sem as restrições que a criação de um interface costuma acarretar.

Abaixo identificam-se três passos basilares para a criação de uma base de dados relacional, alguns dos quais já foram abordados acerca da marcação XML (Lemahieu, Broucke e Baesens 2018).

A) Definir entidades e atributos

As entidades são os principais objectos ou conceitos a serem armazenados na base de dados. No caso dos Estudos de Teatro, Bollen referia "Pessoas", "Lugares" e "Espectáculos". As entidades são uma tabela em si mesma, em que cada coluna diz respeito a um atributo. Por exemplo, uma tabela "Pessoas" pode armazenar atributos como o nome, a data de nascimento ou o número de telefone. A especificação do tipo ou formato de descrição de cada atributo (números, datas, letras, etc.) contribui para garantir a consistência e a integridade dos dados. Se

ficar definido que no campo "data de nascimento" o conteúdo só pode ser introduzido seguindo a convenção DD-MM-AAAA, a coerência da informação será automaticamente assegurada, uma vez que outro modo de inserção deste dado não será aceite pelo software.

B) Atribuir chaves primárias

Embora não seja obrigatório, as boas práticas recomendam que cada tabela tenha uma chave primária, um identificador único (Id) para cada registo na tabela. Esta chave assegura que cada linha é única e pode ser referenciada individualmente.

C) Estabelecer relações

As relações entre entidades podem ser um-para-um, um-para-muitos ou muitos-para-muitos. Chaves estrangeiras numa determinada tabela são chaves primárias noutras, permitindo estabelecer ligações entre tabelas. Pode-se, assim, passar à primeira etapa para a criação de uma base de dados relacional, que é conceber a sua estrutura: definir os campos (entidades) e os seus atributos, e as relações entre si.

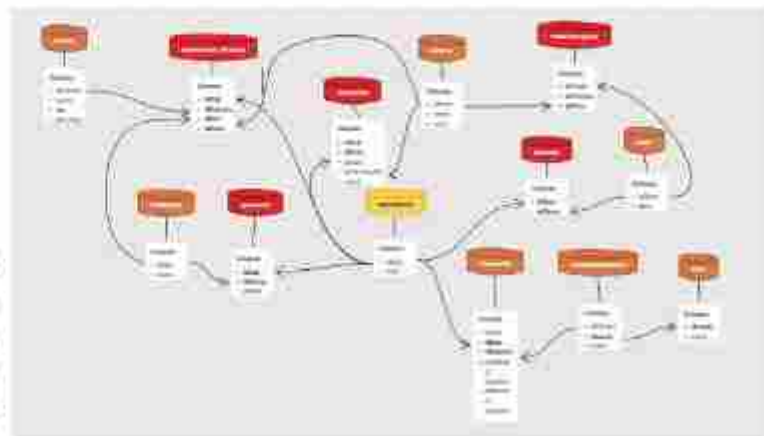


Fig. 5
Diagrama em desenvolvimento da estrutura de uma base de dados relacional sobre espetáculos criada a partir de uma base de dados antiga ("legacy database")

A principal entidade desta base de dados é "espectáculo", com os atributos "IdEsp", que é a chave primária, e "título". As outras entidades a terracota (instituição, pessoa, texto, função, etc.) associam-se à entidade "espectáculo" através de tabelas de cruzamento, a vermelho, sempre que a relação entre as duas entidades é de muitos para muitos. Por exemplo: um espectáculo tem várias pessoas e uma pessoa pode participar em vários espectáculos.

5. Para terminar

Alguns dos materiais ou as suas cópias digitais resultantes da actividade de uma companhia (estrutura de criação, grupo, colectivo...) podem ser arquivados numa base de dados relacional. A multiplicação dos recursos digitais utilizados no espectáculo ou produzidos para memória futura, o surgimento de novas plataformas e redes sociais, e a economia de meios são factores a considerar. A utilização de repositórios online pode contribuir para "salvar espaço" no servidor local ou no *website* de uma companhia, agilizar processos de divulgação de informação e promover o *engagement* entre estruturas de criação e o seu público. Mas, como se recomendou anteriormente, esta modalidade de arquivo não dispensa a preservação do ficheiro original num dispositivo físico.

Criar um canal no Youtube ou um podcast no Spotify pode ser, ao mesmo tempo, uma estratégia de arquivo e de divulgação. Estas plataformas permitem gerir o acesso aos conteúdos, inclusivamente não os tornando públicos, no caso de a divulgação não ser o propósito, mas apenas o seu arquivo. Colocar um link ocupa menos espaço do que fazer o upload do seu conteúdo para um website ou anexá-lo a um email. Também pelos interesses que movem, estas estruturas tendem a garantir a sustentabilidade dos seus conteúdos. O Youtube completa, em 2025, duas décadas de existência digital.

No entanto, dependendo do espaço que se pretende utilizar, pode ser

necessário pagar uma mensalidade em qualquer um destes repositórios. Também em desfavor desta estratégia, no caso do Youtube, é a recente impossibilidade de visualização de conteúdos sem a “interferência” de publicidade prévia.

Referências bibliográficas

- AA. VV. (2023) *Marina Abramović*. Londres: Royal Academy of Art.
- Abramović, M. (2007) “Reenactment”. Em *Marina Abramović: Seven Easy Pieces*. Milão: Edizione Charta.
- Bollen, J. (2016) “Data Models for Theatre Research: People, Places, and Performance”. *Theatre Journal*, 68, n.º 4, pp. 615-632. <https://www.jstor.org/stable/26367453>. [04-08-2024]
- Camões, J., e J. P. Sousa (2018) “Arte nuevo de editar comedias en este tiempo digital”. *Cuadernos AISPY*, 11, pp. 15-30. DOI <https://doi.org/10.14672/Q.2018.1425>. [04-08-2024]
- Carbajal, I. A., e M. Caswell (2021) “Critical Digital Archives: A Review from Archival Studies”. *The American Historical Review*, 126, n.º 3, pp. 1102-1120. DOI <https://doi.org/10.1093/ahr/ahab359>. [04-08-2024]
- Chitea, M., R. Rogobete, e A. Foltos (2020) “Digital Humanities as an Incentive for Digitalisation Strategies in Eastern European HELL: A Case Study of Romania”. Em *European Higher Education Area: Challenges for a New Decade*. Bucareste: Springer, pp. 545-564. DOI <https://doi.org/10.1007/978-3-030-56316-5> [04-08-2024]
- Clarke, P., et al. (2018) *Artists in the Archives: Creative and Curatorial Engagements with Documents of Art and Performance*. Londres: Routledge.
- Crymble, A. (2021) *Technology & the Historian: Transformations in the Digital Age*. Illinois: University of Illinois Press.
- Dixon, S. (2015) *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Drucker, J. (2021) *The Digital Humanities Coursebook: An Introduction to Digital Methods for Research and Scholarship*. Londres: Routledge.
- Escobar Varela, M., e N. H. Lee (2018) “Language Documentation: A Reference Point for Theatre and Performance Archives?”. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 14, n.º 1, pp. 17-33. DOI <https://doi.org/10.1080/14794713.2018.1453242>. [04-08-2024]

Eatill, L. (2019) "Digital Humanities' Shakespeare Problem". *Humanities* 8, n.º 1, 45. DOI <https://doi.org/10.3390/h8010045>. [04-08-2024]

Eatill, L. et al. (2022) "The Circus We Deserve? A Front Row Look at the Organization of the Annual Academic Conference for the Digital Humanities". *Digital Humanities Quarterly*, 16, n.º 4. <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/16/4/000643/000643.html>. [04-08-2024]

Lancashire, I. (1978) "Records of Early English Drama and the Computer". *Computers and the Humanities*, 12, pp. 183-88. <https://www.jstor.org/stable/30199950>. [04-08-2024]

Lemahien, W., S. vanden Broecke, e B. Baesens (2018) *Principles of Database Management: The Practical Guide to Storing, Managing and Analyzing Big and Small Data*. Cambridge: Cambridge University Press. DOI <https://doi.org/10.1017/9781316888773> [04-08-2024]

Paul, C. (2017) "From Archives to Collections: Digital Art In/Out of Institutions". Em *Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era*. Berlin: De Gruyter, pp. 184-97.

Robinson, J. (2023) "Digital Histories, Digital Landscapes: New Possibilities of Arranging the Record". Em *The Methuen Companion to Theatre History and Historiography*. Londres: Methuen, pp. 261-73.

Roma, H. (2023) "How Performance Art Makes History: Artists Auto-histories of Happenings and Fluxus in the 1960's". Em *The Methuen Companion to Performance Art*. Londres: Methuen, pp. 37-57.

Saída de Emergência: performar o arquivo

Paula Parente Pinto

Investigadora e Curadora

(seguido de)

Decisões estéticas de fundo

João Sousa

Diretor criativo na V.A Studio

O website www.performingthearchive.com constitui-se enquanto "saída de emergência", culminar de urgências na salvaguarda de património cultural desprotegido e facilmente perecível, face às dificuldades de se realizar investigação em Portugal.

PERFORMING THE ARCHIVE

Elisabete Mileu - Alternativa 3 - Festival Internacional de Arte Viva, 1983

Metadata sidebar:

- Nome: Elisabete Mileu
- Localização: Almada
- Data: 1983
- Evento: Festival Internacional de Arte Viva, Almada, 1983
- Evento: Festival Internacional de Arte Viva, Almada, 1983

Main image: Elisabete Mileu, crawling on a pile of rubble with a microphone in her mouth.

Thumbnail images in sidebar:

- Elisabete Mileu - Performance "Tigres"
- Elisabete Mileu - Performance "Cidade 2"
- Elisabete Mileu - Performance "Cidade 1"

Perante os impedimentos em arquivar aquilo que o estado e as suas instituições desconsideram como "resíduos culturais", a tecnologia digital trouxe não só a possibilidade de tornar publicamente acessíveis materiais visuais e de comunicação social condenados ao esquecimento, como documentar o apagamento das respetivas histórias de que dão conta. A constituição de arquivos digitais permitiu ainda alguma autonomia a investigadores e artistas independentes e deu espaço a uma nova geração para se reinventar a partir do lugar dessa mesma exclusão (ao apagar deliberadamente materiais da história e política cultural, a geração no poder, excluiu-os do poder de escolher).

Elisabete Mileu,
 Performance em Alternativa
 3 - Festival de Arte Viva
 (Almada, 1983).
[https://www.
 performingthearchive.com/
 item/680](https://www.performingthearchive.com/item/680)

Vânia Rovisco,
Recriação da performance
de Elisabete Miteu a
convite do Performing the
Archive, para a exposição
Lembrar o Futuro (Rampa,
Porto, 2022) [https://www.
performingthearchive.com/
item/18.26](https://www.performingthearchive.com/item/18.26)

A digitalização de materiais possibilitou igualmente a devolução de documentação a artistas, que a ela nunca tiveram acesso (ainda hoje é recorrente os performers desconhecerem registos das suas intervenções) e o seu acesso online facultou a troca de informações e pontos de vista com comunidades fisicamente longínquas e culturalmente diferenciadas, abrindo possibilidades de cruzamentos insuspeitados e enriquecedores.

Que futuro teremos se não nos pudermos interrogar acerca do passado? Teremos todos o mesmo passado? E o que nos propomos fazer com essas heranças não nos define?

Vânia Rovisco: recriação da performance de Elisabete Miteu apresentada no Festival de Arte Viva - Galerias 1, Abastida, 10011, Porto: FAMP, 14 març. 2022.

© 2022 por Vânia Rovisco. Todos os direitos reservados. A recriação da performance de Elisabete Miteu apresentada no Festival de Arte Viva, 14 març. 2022.

Nome: Vânia Rovisco - Operações

Localização: Portugal

Identificação: 18.26

URL: URL

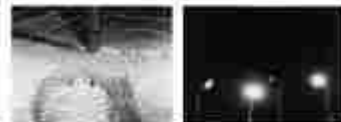
Assunto: Performance Art

Descrição: Recriação da performance de Elisabete Miteu

Palavras-chave: Performance Art, Vânia Rovisco

Palavras-chave: Performance Art, Vânia Rovisco

Ver mais detalhes



Num país em que a história da arte tem raras vozes dominantes e se desconhecem por completo as dissonantes, como pensar o significado da *performance-art*?

Campo, por excelência, de experimentação artística e de manifestação política e cultural, constitutivo da conquista da democracia em

Portugal, como podem as instituições culturais não se interessar pela *performance-art*?

Por definição efêmera e circunstancial, tanto na ação como no respetivo testemunho, a *performance-art* gerou uma panóplia de materiais de arquivo que, não devendo continuar a ser entendidos como testemunhos pacíficos, podem e devem ser utilizados enquanto manifestos em potência: vozes, imagens, ensaios, experiências, debates, construção de argumentos e contra-argumentos, denúncias e testemunhos do estado geral da sociedade, ainda em efervescência. Contemporâneos da *performance-art*, a fotografia, o vídeo, a captação do som e a própria crítica jornalística, foram suportes ativos na implementação de mudanças políticas e socioculturais, fundamentais para a transformação dos comportamentos artísticos e para as liberdades, direitos e garantias dos cidadãos. A revolução pode não ser televisionável,¹ no sentido em que a revolução, tal como a festa (ou a performance neste caso) são resultado da participação (não são para ser documentadas e consequentemente assistidas, mas experienciadas ao vivo), mas os meios de comunicação utilizados nos anos 70 foram revolucionários, na forma como captaram, no que captaram, no modo como difundiram e se constituíram como ferramentas de consciência e debate público. Estes meios são muitas vezes reveladores da falta de ferramentas para lidarmos com o desconhecido, do fato da liberdade não ser o mais fácil de aceitarmos, da surdez da revolução que se apregouu.

Para começar, estes materiais relacionados com a *performance-art* ensinam-nos que a noção de arquivo, enquanto registo ou mero testemunho da História, está ultrapassada. A *performance-art* permite-nos perceber que existe uma potência transformativa em tudo o que é efêmero e experimental, abrindo possibilidades para novos discursos, formas de trabalho e convivências desconhecidas. Assistir a uma performance não é o mesmo que visionar um documento de uma performance, ver

ORLAN, "Vendre son propre corp" ou "Se vendre sur les marchés en petits morceaux", performance apresentada no mercado das Caldas da Rainha, no contexto dos IV Encontros Internacionais de Arte em Portugal (Caldas da Rainha, Agosto 1977).
Fotografia de Dominique Labume.
<https://www.performingthearchive.com/item/2697>

ORLAN, "Vendre son propre corp" ou "Se vendre sur les marchés en petits morceaux", originalmente apresentada em contexto de performance nos IV Encontros Internacionais de Arte em Portugal (Caldas da Rainha, Agosto 1977) e actualmente em exposição em PERFORMANCES, PROJEÇÕES, DEBATES E REDAÇÕES, Rampa (Porto), 27.07 - 14.09.2024.
<https://www.performingthearchive.com/item/3040>

1 Referência à canção "The Revolution Will Not Be Televised" de Gil Scott-Heron.

uma fotografia a cores ou a preto e branco suscita diferentes leituras, um vídeo permite-nos ter acesso a informação que a fotografia não permite e, sobretudo, torna mais explícito o quanto o público faz parte da performance, alterando o seu significado.²

Cinquenta anos passados sobre a transferência do foco do objeto artístico para o corpo, da configuração formal para a gestualidade, da perspectiva contemplativa do observador para uma relação intrusiva com o público, e da construção dos valores estéticos representativos da história da arte para a sua desconstrução através da valorização da ação ao vivo, não é possível voltar a colocar a arte de rua na instituição cultural, como se a elevássemos à categoria de obra de arte, cujo valor é protegido e prestigiado pelas instituições. E já não é possível reduzir as práticas artísticas da performance à catalogação de novos médiums, nem à mera catalogação dos eventos em si, uma vez que são reflexos integrais das transformações sociais e políticas da época, proporcionando novas formas de produção cultural e política.

As performances e documentos apresentados no website do Performing the Archive questionam os suportes e práticas artísticas, bem como as revoluções que deles emanam.

Tendo em conta a incompatibilidade de investigar estas práticas dentro das instituições como museus, galerias, centros de estudo e arquivos universitários, pensando novas abordagens de estudo e questionando modelos de exposição ultrapassados, a via curatorial, autodidata e independente assumiu-se como a única possível para desenvolver este projecto. Mas sem recursos económicos próprios, foram necessários

2 Por exemplo, o vídeo de Ursula Zangger sobre a performance "Baiser de l'Artiste/ Beijo da Artista" da artista ORLAN no Museu José Malhoa, durante os IV Encontros Internacionais de Arte em Portugal (Caldas da Rainha, Agosto 1977) revela bem o quanto é o público participante na performance que caracteriza a intervenção. Enquanto ORLAN se limita a estar disponível para ser beijada pelo público, a troca de um pagamento de agirem, neste sentido, os participantes geram diferentes possibilidades de performances. <https://www.performingthearchive.com/item/3053>

três apoios fundamentais, que permitiram formar o website, começando a fixar os materiais numa única plataforma e tornando o cruzamento de informações possível:

- 1 O apoio do programa "Criatório", da Câmara Municipal do Porto, que permitiu a ida a Paris para resgatar e trazer 25 caixotes de documentos de Egidio Álvaro (que estavam a desaparecer de forma galopante, apesar de múltiplos avisos e pedidos de ajuda durante duas décadas) e fazer a primeira exposição em 2020, "Lembrar o Futuro" na Rampa (Porto).
- 2 O apoio do "Programa de Apoio em Parceria - Arquivos de Dança, Teatro e Cruzamento Disciplinar" - DGArtes/CET, que em plena pandemia, financiou diretamente a realização da estrutura do website, permitindo convidar a empresa V-A Studio, que de imediato mostrou interesse nas potencialidades da proposta; o apoio a que tivemos acesso, monetariamente o menor, correspondia a uma terceira fase de duas anteriores, que nunca existiram (tratamento, armazenamento e arquivo de materiais): o compromisso de abertura de um website sem conhecimento dos materiais de origem e sem a sua consequente catalogação.³
- 3 E a generosidade de Eliane Figueiredo que, perante o desinteresse institucional, me confiou os documentos de trabalho do crítico de arte Egidio Álvaro e que, juntamente com todos os artistas e agentes culturais que constam do website, permitiu a

3 O PROGRAMA DE APOIO EM PARCERIA - ARQUIVOS DE DANÇA, TEATRO e CRUZAMENTO DISCIPLINAR tinha por objetivo principal dotar as entidades e os artistas de meios e competências para inventariarem, catalogarem e conservarem os seus arquivos, assim como introduzir práticas tecnicamente adequadas e orientadas que permitissem documentar o historial da atividade artística. Dividia-se em três patamares de apoio: i. Dotar as entidades e os artistas de meios e competências para inventariarem, catalogarem e conservarem os seus arquivos; ii. Introduzir práticas tecnicamente adequadas e orientadas que permitam documentar o historial da atividade artística; iii. Proporcionar ao público o acesso eletrónico à documentação dos arquivos, contribuindo, assim, para o seu estudo e um melhor conhecimento da vida cultural do país.

A falta de referências a seguir, a especificidade dos materiais e dos temas de um acervo de *performance arte* como este, conjugado com a falta de garantias oferecidas pelas poucas plataformas online de livre acesso para arquivos, o desconhecimento de como se atualizarão no futuro - e até a minha (enquanto única pessoa responsável por todo o projecto) pessoal falta de formação arquivística, obrigaram a uma série de tomada de resoluções intuitivas, maturadas e desenvolvidas na prática curatorial enquanto doutorada em estudos visuais e culturais. Estas foram as minhas ferramentas.

Tornando-se necessário que o V-A Studio pudesse começar a estruturar o website, enquanto os caixotes começavam a ser abertos e se percebiam as complexas dificuldades de arquivamento dos materiais, chegámos à conclusão de que uma cronologia serviria o corpo central do website. As categorias e materialidades pareciam igualmente importantes, tendo de se diferenciar a identificação das performances dos diferentes suportes documentais que lhes correspondiam, bem como as suas diferentes autorias (o autor da performance não é o mesmo da fotografia, do vídeo ou do texto, ou mesmo de outro artista que pode estar a interpretar uma performance histórica, etc...). Foi igualmente sugerido que se reservasse um campo para as atividades diretamente relacionadas com a Diagonale, o "espaço crítico" inaugurado por Egidio Álvaro em Montparnasse em Abril de 1979, após a Fundação Calouste Gulbenkian se ter recusado a apoiar e a abrir uma exposição de performance de Miguel Yeco no Centro Cultural Português da Fundação Calouste Gulbenkian (Paris). Várias cassetes de entrevistas suscitaram a possibilidade de se dedicar um capítulo ao material áudio e o mesmo aconteceu para os vídeos. Sendo Egidio Álvaro crítico de arte, e tendo dedicado parte da sua vida à redação de artigos de jornal, ensaios para catálogos e textos para publicações por si editadas, prevemos igualmente um campo para edições.

A urgência de começar a desenhar o website sublinhava a complexidade de questões do arquivamento e seus procedimentos - nomeadamente como diferenciar as diferentes origens de materiais, seme-

lhantes e dedicados ao mesmo assunto, ou ao mesmo tema; como distinguir entre si diferentes e/ou sobrepostas autorias, etc...) -, mas também evidenciava as dúvidas conceptuais que se levantavam; por exemplo, como fazer valer o trabalho de fotojornalistas, videastas, público, etc, sem desconsiderar a autoria dos artistas?

O pragmatismo de construir uma base de dados de acesso livre, ditou que apesar de todo o processo seguir critérios curatoriais, a recepção e acessibilidade do utilizador não fosse condicionada por critérios de autor. Nessa negociação, o website necessitaria hoje de ser actualizado para ter uma área diretamente reservada aos projetos editoriais e curatoriais⁴ (incluindo os novos materiais criados por artistas e resultados de laboratórios com outros agentes culturais que resultaram em entrevistas, escrita de textos, fanzines, cartazes, etc...) e que ditam os seus conteúdos e acessibilidades. Esta necessidade interna de evidenciar os projetos desenvolvidos a propósito do acervo, dando visibilidade aos usos e ativações do mesmo e assumindo a atividade do Performing the Archive, constitui-se como algo que gostávamos de vir a resolver no desenho do website.

Não existindo qualquer arquivista no projeto e não correspondendo este a um trabalho a tempo inteiro, antes estando dependente de novos apoios curatoriais, o processo de trabalho desenvolve-se mediante

4 Curadorias realizadas diretamente a partir e a propósito do acervo do Performing the Archive: EGÍDIO ÁLVARO (1937-2020) - Lembrar o futuro: arquivo de performance. RAMPa (Pátio do Bolhão, 125, Porto). 21 abril - 11 junho 2022, ANDOR! Encontros, Manifestações de rua e Espaços vivos (1976-2024), Diana Bar e ruas da Póvoa de Varzim, 2-30 de Agosto de 2024; PERFORMANCE, PROJEÇÕES, CONVERSAS E ANOTAÇÕES: Casos de estudo dos Encontros Internacionais de Arte em Portugal (1974-1977), Rampa (Porto), 26 de Julho - 14 de Setembro 2024; CORPO MANIFESTAÇÃO-Transmissões da PERFORMANCE-ARTE nos feminismos em Portugal, Performing the Archive (Porto, Alameda do Dr. António Macedo, 119, Loja 15), 22 setembro - 15 outubro 2024. As colaborações que surgiram dessas curadorias são inúmeras, bem como os projectos editoriais, nomeadamente a apresentação do acervo no seminário "Women in Revolt: Radical Acts, Contemporary Resonances" (TATE MODERN, Londres, 21-23, Mar 2024).

Exemplo de exposições organizadas com materiais do Performing the Archive: EGÍDIO ÁLVARO (1937-2020) - LEMBRAR O FUTURO: ARQUIVO DE PERFORMANCES, Rampa (Porto), 21.04 - 11.08.2022 <https://www.performingthearchive.com/item/1291>

Exemplo de exposições organizadas com materiais do Performing the Archive: PERFORMANCES, PROJEÇÕES, DEBATES E REDAÇÕES, Rampa (Porto), 27.07 - 14.09.2024. <https://www.performingthearchive.com/item/1051>

PERFORMING THE ARCHIVE

Cetiva Lembrar o Futuro

Arquivo de arquivo online e offline

2020 2020

10 de Junho de 2020

10 de Junho de 2020

10 de Junho de 2020

10 de Junho de 2020

A screenshot of a digital archive interface. It features a grid of document thumbnails on the left and a search/filter panel on the right. The thumbnails are arranged in a grid, with some showing text and others showing images. The search panel includes various filters and search options.



PERFORMING THE ARCHIVE

PERFORMANCE, PROJEÇÕES, DEBATES E REDAÇÕES Casos de estudo dos Encontros Internacionais de Arte em Portugal (1974-1977). Hampar (Porto), 10 de Junho - 24 de Setembro 2024. Curadoria Paula Paarde Pinto.

10 de Junho de 2020

Este projeto tem como objetivo apresentar e discutir os casos de estudo dos Encontros Internacionais de Arte em Portugal (1974-1977). O projeto é curado por Paula Paarde Pinto e será realizado em Hampar (Porto) entre o dia 10 de Junho e o dia 24 de Setembro de 2024. O projeto inclui performances, projeções, debates e redações. O projeto é financiado pelo Ministério da Cultura e pelo Ministério da Educação.



BILLA PINTO

A performance "Billa Pinto" será realizada em Hampar (Porto) entre o dia 10 de Junho e o dia 24 de Setembro de 2024. O projeto é curado por Paula Paarde Pinto e será realizado em Hampar (Porto) entre o dia 10 de Junho e o dia 24 de Setembro de 2024. O projeto inclui performances, projeções, debates e redações. O projeto é financiado pelo Ministério da Cultura e pelo Ministério da Educação.

RAM, PA

convites efectuados a investigadores, artistas plásticos, designers gráficos, arquitetos ou performers a colaborar com novas formas de atuação e visibilização dos materiais de acervo. O princípio curatorial, obedecendo a diferentes temáticas de investigação, parte sempre da interrogação sobre - o que queremos fazer com estes materiais?

O facto de a história da arte portuguesa não se ter interessado por estas práticas artísticas nem por estes materiais, foi indicador de que outro método de trabalho tinha de ser seguido. E a favor destes acervos está uma nova geração - cansada de uma vanguarda que se isolou na história, queimando todo o terreno à sua volta e abafando outros discursos paralelos e diferenciadores - a mesma geração que se manifesta pela igualdade de género, pela proteção do ambiente e outras temáticas prementes à sobrevivência do planeta, preocupada com um futuro que lhes foi hipotecado, por quem a ele já não pertencia. Precária e obrigatoriamente mais livre, ainda a viver em democracia, consciente dos cruzamentos raciais, sociais e sexuais, mas também dos extremismos políticos, uma nova geração abre espaço para pegar num acervo que lhes concede espaço de inscrição e debate. Outro fator a favor, a consciência do poder de ações e imagens ainda não esgotadas, que as anteriores gerações se deram ao luxo de ignorar ou destruir. Sem queimar completamente o passado, abre saídas de emergência para o futuro.

Com o intuito de receber investigadores e artistas em residência, concedendo-lhes acesso aos materiais de arquivo, adquirimos em 2023 um espaço de 125m², que veio complementar o espaço de trabalho do Performing the Archive, com 60m². Vários artistas fizeram já residências no espaço, tais como Isabel Carvalho, Bárbara Fonte, Maria Lusitano, Angelina Nogueira e Juliana Julieta. Muitos investigadores e artistas têm passado pequenas temporadas no espaço residencial, com o objectivo de participarem em laboratórios, exposições, conversas, preparação de espectáculos ou com outros fins.

Estes foram os fatores decisivos para que Performing the Archive pudesse existir, tendo já aberto confronto com as gerações passadas,

fechadas em egos cuidadosamente cultivados, personalidades heroicizadas e estupidamente preocupadas com os seus direitos de autor no meio de um total desinvestimento e défice cultural.

(seguido de)

O software utilizado para o *backend* e administração de conteúdos do site www.performingthearchive.com foi o Omeka (<https://omeka.org/>) que é um software open-source para estruturar coleções e arquivos digitais de diversas áreas, desde bibliotecas, museus a arquivos online. O *frontend* foi desenvolvido a partir da *framework* Next.js (<https://nextjs.org/>), desenvolvida em React, que permite estruturar componentes e desenvolver websites escaláveis e bastante rápidos. Outra biblioteca de *frontend* utilizada para a apresentação de conteúdos e relevante de mencionar, é o OpenSeaDragon (<https://open-seadragon.github.io/>). Esta biblioteca permite apresentar imagens em alta resolução, com a possibilidade de zoom, sem comprometer a velocidade de carregamento do website porque fragmenta a imagem em mosaicos (pequenas imagens todas juntas) que são compostas para formarem a imagem final. Independentemente do zoom seleccionado pelo utilizador, a imagem global é composta por fragmentos, maiores ou menores, gerados em tempo real. O texto abaixo apresenta alguns pontos-chave tidos em conta no desenho e estruturação deste website.

1. O interface: decisões estéticas de fundo (design simples, preponderância dos materiais sobre o fundo)

As decisões de design e usabilidade foram tomadas considerando diferentes parâmetros.

- ✓ **Tempo de execução:** o projecto teve de ser desenvolvido num curto espaço de tempo e estar disponível para que a equipa (Paula e Alexandre) tivessem acesso a um *backoffice* para carregarem os conteúdos.
- ✓ **Propósito e conteúdos:** optámos por uma linguagem gráfica que se focasse nos conteúdos, não se sobrepondo à ideia do projecto, mas que a potenciasse pela sua relação com os diversos períodos que retrata e também pelos conteúdos que expõe. A clareza da navegação e do acesso aos mais diferentes tipos de conteúdo é essencial que seja objectiva e que não comprometa a usabilidade do website.
- ✓ **Experiência de utilizador:** da mesma forma que foi intencional conceber um website intuitivo de utilizar, quisemos também criar uma experiência digital imersiva. Por exemplo, na homepage, em que o utilizador, através de uma navegação vertical, consegue navegar por todos os conteúdos do website, com as datas visualmente destacadas numa *timeline*, ao mesmo tempo que o menu fica fixo e pode alternar entre as diversas secções ou filtrar os conteúdos.

2. Decisões estruturais, a navegação e a sua apresentação: tipos de indexação (por evento, artista, data...) e cruzamento dos materiais, (categorias, tags, estruturação da informação, questões legais)

As decisões estruturais do website foram o resultado de várias conversas e reuniões entre toda a equipa, e de diversas iterações sobre esboços e propostas. A base foi principalmente definida pela Paula em articulação com princípios de usabilidade (evitar excesso de itens de menu,

por exemplo) a partir do nosso retorno. Houve bastante investigação e recolha de referências no sentido de perceber como é que outros arquivos digitais de museus e bibliotecas publicavam o conteúdo. Ao longo de todo o processo e testes, mantivemos sempre a ideia de não complicar e manter a estrutura clara e aberta para que no futuro a plataforma fosse facilmente escalável.

3. Relação entre backoffice/software de catalogação e interface

O Omeka é uma plataforma bastante versátil e com bastante potencial de utilização. Este foi um factor de decisão assim como o facto de ser open-source e o projecto não ter recursos financeiros que permitissem pagar licenças comerciais. No *backoffice* a Paula cria entradas e relações directas entre elas. Cada entrada tem campos fixos (título, média, data) para preenchimento, mas a grande vantagem do Omeka é que a Paula pode criar campos novos (direitos, sub-categorias, editor) para as entradas, caso se justifique. A apresentação de conteúdos relacionados e filtros resulta, depois, de um cruzamento das relações directas e indirectas destes campos na base de dados que estruturamos. Da parte de design e programação, tentámos deixar o máximo em aberto para que o website incorporasse qualquer tipo de conteúdos e o seu aspecto visual ou os formatos (imagem, vídeo, áudio) não comprometessem o seu bom funcionamento ou questões visuais.

4. Manutenção e funcionalidades que derivam agora dos vários usos que tem tido

A estrutura base do website é bastante plana e elementar, o que permite que o administrador consiga actualizar e criar relações sem qualquer intervenção técnica. Esta foi uma das premissas iniciais para que a equipa ficasse autónoma. Por isso, neste momento não existe nenhuma manutenção activa do lado técnico.

5. Custos e perspectiva a longo prazo: obsolescência e alterações no software

Os custos, além dos iniciais para a concepção da plataforma, neste momento são apenas do domínio e do servidor. O servidor é escalável, em termos de processamento e armazenamento, e mediante as necessidades do projecto poderemos aumentar a sua capacidade. A tecnologia base é bastante elementar e simples. O *backend* corre em Nginx que suporta Php, a base de dados é MySQL, e o *frontend* corre em Node.js que suporta Javascript. São linguagens elementares e que suportam todo o universo online, não sendo previsto o seu desaparecimento, e desde que seja possível configurar um servidor com todas as dependências de que necessitamos, não prevemos que esta plataforma se torne obsoleta. A versatilidade de todas as tecnologias utilizadas, assim como a sua intemporalidade, permite-nos criar e integrar novas funções.

/ Apresentação
 "Performance and video art in Portugal: female access to public space in the post-dictatorship period and the struggle for emancipation", at Conference Programme *Women in Revolt: Radical Acts, Contemporary Resonances*, Tate Britain, 21-23 Mar 2024. <https://www.performingthearchive.com/item/2506>

PERFORMING THE ARCHIVE

Paula Pinto and Vera Cerme: "Performance and video art in Portugal: female access to public space in the post-dictatorship period and the struggle for emancipation", at Conference Programme *Women in Revolt: Radical Acts, Contemporary Resonances*, Tate Britain, 21-23 Mar 2024.

Qualificações: [View Details](#)
[View Details](#)
[View Details](#)
[View Details](#)
[View Details](#)
[View Details](#)

[View Details](#)

[View Details](#)

[View Details](#)

[View Details](#)

[View Details](#)

[View Details](#)
[View Details](#)
[View Details](#)



Até ao momento não foi feito qualquer estudo sobre os públicos que têm acedido ao website, mas as várias apresentações realizadas com recurso ao material do Performing the Archive têm sido surpreendentemente bem recebidas.

Faltam-nos ainda recursos para digitalizar grandes formatos e tecnologias áudio e vídeo. Ainda não foi possível cotar nem arrumar fisicamente os materiais por falta de recursos e pelas dificuldades que a organização dos materiais levanta.

Chegámos a um ponto em que necessitamos igualmente de exclusividade de tempo para introduzir centenas de documentos já digitalizados e outros por digitalizar na plataforma, mas sobretudo, oportunidade para complementar conteúdos e sincronizar entradas no website, de forma sistemática. Esse tempo, aliado a uma vertente de investigação, permitiria potenciar o esforço investido na disponibilização gratuita de conteúdos, numa importante ferramenta para o estudo da *performance-art* em Portugal, potenciando igualmente novas práticas artísticas e curatoriais.

Os novos paradigmas do arquivo na era digital: revisão, reflexão e prática

Sara Orsi

Wébi designer, criativa color, investigadora e professora

O presente texto divide-se em duas partes: a primeira consiste numa revisão e reflexão sobre o processo de digitalização do arquivo e as suas consequências, tendo por base a investigação desenvolvida sobre os impactos da tecnologia digital no armazenamento e disseminação da informação na cultura contemporânea; e a segunda diz respeito à prática, reunindo produção artística realizada no contexto dos novos *media* sob influência dessa mesma investigação.

I. revisão e reflexão

Génesis do arquivo

O arquivo, na sua génese, surgiu da necessidade humana de gerar condições para a memória de modo a possibilitar a construção e preservação da "história". Embora a sua primeira forma tenha sido um espaço onde se pudesse colocar informação que se pretendia preservar para o futuro, com a sua evolução, o entendimento tradicional de arquivo

enquanto um repositório de registos tornou-se limitado (Ernst, 2023). Enfatizando essa limitação, Michel Foucault (2008:147) realça que o arquivo é "o sistema que rege o aparecimento dos enunciados como acontecimentos singulares" e Charles Merewether (2006:10) distingue arquivo de uma coleção ou biblioteca, por este se constituir como "um repositório ou sistema ordenado de documentos e registos, tanto verbais quanto visuais, que é a base a partir da qual a história é escrita". Jacques Derrida (2001) em *Mal de Arquivo: Uma impressão freudiana*, acrescenta ainda que a palavra arquivo advém do termo *arkhê* e do seu duplo significado de *começo* e *comando*. Como tal, no seu princípio de *começo*, o arquivo é um lugar de domiciliação ou de localização que abriga os registos históricos e, no seu princípio de *comando*, é uma hierarquia de consignação controlada pelos *archons*, os guardiões do arquivo que detêm o poder político e o direito de fazer ou representar a lei. Desta forma, o arquivo configura-se como um espaço onde os registos considerados de valor são recolhidos, classificados, ordenados e abrigados para permanecer no futuro, mas onde também se reconhecem exercícios de poder que colocam em causa a integridade da verdade que representa.

Revolução técnica arquivista

Com a introdução da tecnologia digital, deu-se a transição dos arquivos analógicos para os arquivos digitais, transformando estes objetos em dispositivos algorítmicos regidos pela lógica computacional. Derrida (2001) chamou a esta transformação "revolução técnica arquivística", uma vez que todos os documentos, independentemente da sua natureza, podem ser codificados numa mesma linguagem binária e colocados em estruturas não hierárquicas, comumente conhecidas como bases de dados. Lev Manovich (2001:194), ao teorizar sobre estes novos dispositivos de *media*, salienta que "não contam histórias", pelo contrário, têm uma leitura descontínua, uma vez que as bases de dados que os estruturam se caracterizam por "coleções de itens sobre os quais o utilizador pode efetuar várias operações: visualizar, navegar, pesquisar".

Ainda no final do século XX, José A. Bragança de Miranda (1996:96), em "A Virtualização do Arquivo", já alertava que "não basta descrever a sua tecnologização, como se esta fosse um simples incremento de algo que já estava em curso", mas sim como algo radicalmente novo, afirmando que "se antes e, desde sempre, o arquivo fora localizado, correspondia a uma instituição específica, sendo, portanto, controlado, hoje deslocaliza-se, disseminando-se por toda a experiência". Perante tais mudanças, os princípios básicos do arquivo de *começo* e de *comando* são postos em causa com a deslocalização da domiciliação, pela transformação do espaço do arquivo num hiperespaço "capaz de abarcar todo o espaço", e com a fragmentação da sua estrutura hierárquica de conhecimento, que o transformou numa coleção dinâmica e sempre passível de ser alterada.

Novas ordens

Ao serem estruturados por algoritmos e bases de dados, os arquivos digitais perderam o princípio narrativo que permitia que, em tempos e espaços diferentes, as "coisas ditas não aparecessem segundo um jogo de circunstâncias" (Foucault 2008). Sublinhando esta perda, David M. Berry (2016) afirma que a nova forma de arquivo está mais ligada à noção de diagrama mediado por lógicas computacionais que põem os arquivos em movimento. Na mesma linha, Ernst (2013:94) defende que "os novos arquivos são sucessivamente gerados de acordo com as necessidades atuais" e como consequência da sua natureza processual, vivemos numa cultura de memória dinâmica em constante atualização, onde "a nova tarefa do arquivo é conectar significativamente diferentes nós de informação (...) não se trata mais de reativar objetos, mas de relações" (p. 94).

Apontando para a transformação do arquivo de um espaço estático para um espaço informado e interpenetrado pela computação, em que esta reorganiza os conhecimentos, artefactos, objetos e sistemas, Berry (2016) apresenta o conceito de *de-arquivado*, isto é, um novo arquivo que emerge de métodos de ordenação computacionais, intimamen-

te ligados a sistemas de informação e a princípios instrumentais que permitem outras formas de acessibilidade, manipulação e gestão dos materiais de arquivo. Uma transformação que desvirtua a sua estrutura hierárquica fundamental e conduz a uma mudança epistemológica em que princípios metodológicos clássicos como a *classificação* ou a *ordenação* são substituídos pelos simples gestos de *pesquisar* ou *navegar*.

Neste sentido, os algoritmos e as bases de dados oferecem diferentes técnicas de recuperação de registos arquivísticos, permitindo a coexistência de diferentes ordens sem destruir a estrutura do próprio registo (Ernst 2023). Assim, os arquivos são agora vistos como redes de informação complexas e multifacetadas, em vez de repositórios estáticos de documentos, em que os processos computacionais, como a extração de dados, a análise algorítmica e a aprendizagem automática, desempenham um papel fundamental na criação, gestão e interpretação dos arquivos (Berry 2016). Embora estas técnicas computacionais permitam novas formas de aceder, organizar e compreender os materiais de arquivo, levantam questões sobre poder, controlo, viés, acessibilidade e durabilidade incorporados nos sistemas, lógicas e materialidades computacionais.

Novas materialidades

De acordo com Norbert Wiener, a essência dos dados digitais não está relacionada com a sua matéria ou energia, mas fundamentalmente com a "informação" que lhes confere flexibilidade e lhes permite ser computável. Esta essência suscita interrogações sobre a durabilidade dos registos, uma vez que estes enfrentam vulnerabilidades devido à obsolescência e aos rápidos avanços tecnológicos (Ernst, 2023). Um exemplo claro é o do CD, um disco ótico digital para armazenamento de dados, que surgiu na década de 1970 e se popularizou nas décadas seguintes, mas posteriormente entrou em declínio, sendo que atualmente são poucos os dispositivos informáticos vendidos com leitores de CD integrados, o que dificulta o acesso à informação neles contida. Além disso, o seu suporte físico, devido à sua natureza frágil, é susce-

tível de ser danificado por riscos, exposição ao calor ou simplesmente por desgaste do tempo, o que os torna particularmente vulneráveis.

No entanto, apesar destas fragilidades, os registos digitais não estão fixados a um suporte de armazenamento permanente, podendo ser facilmente copiados, transferidos ou migrados para diferentes dispositivos e locais sem perder a sua identidade, o que permite uma maior flexibilidade, mobilidade e acessibilidade a longo prazo. Assim, a preservação de registos digitais envolve a reprodução de cópias exatas do conteúdo e do formato, mas em que a natureza transitória e mutável dos dados digitais significa que os dados originais só existem enquanto permanecerem acessíveis pela tecnologia atual. Importa também notar que a materialidade física e única dos registos tradicionais, que conferia autenticidade tanto pela sua singularidade como pelas evidências fornecidas pelas suas características físicas, quando perdida, torna estes registos, agora digitais, vulneráveis e suscetíveis de manipulação não autorizada, podendo ser alterados sem deixar rasuras ou outros vestígios visíveis, pondo em causa a sua autenticidade e integridade.

Novos espaços

Com a digitalização do arquivo, a capacidade de armazenar tornou-se muito maior, com a possibilidade de se guardar grandes quantidades de dados em espaços relativamente pequenos. Assim, o arquivo digital emerge com a aura de que tudo pode ser arquivável e em potência tudo pode ser relacionado. Como representação deste hiper-arquivo-relacional, surge a *internet*, um hiperespaço virtualmente capaz de conter todo o espaço, ou seja, de abrigar toda a memória, e como uma vasta rede de nós interconectados. Ao questionar se a Internet é um arquivo ou a sua metáfora, Ernst (2013) enfatiza que a Internet não é um arquivo, mas um novo tipo de *transarquivo*, a que chama de "arquivo dinâmico", pois está constantemente a ser atualizado.

Assim, como refere Miranda (1996), "a técnica contemporânea, ao revelar que tudo é arquivável, está a encerrar um ciclo milenar", pois

para a memória do hiperespaço, a noção de arquivo torna-se anacrônica, uma vez que:

O espaço de arquivo clássico era um espaço à parte, de reserva e proteção daquilo que não pode ter livre curso na experiência, que é retirado dela por razões essenciais, que têm a ver com o assegurar da continuidade das linhagens, das identidades nacionais, mas também da sustentação das linhas associativas que associam o próprio e o alheio, o passado e o futuro, a memória e o esquecimento. (Miranda, 1996:98)

No mesmo sentido, Boris Groys (2008) afirma sobre os arquivos clássicos que o seu espaço é o lugar *sagrado* onde se guardam as coisas consideradas importantes, relevantes ou valiosas para uma determinada cultura, e fora dele, no espaço *profano*, estão todas aquelas sem importância, irrelevantes ou sem valor. Com a digitalização dos arquivos e a conquista do hiperespaço, esta dualidade desaparece, passando o poder destes novos dispositivos a residir já não na sacralização de determinada informação, mas na sua replicação e capacidade de a disseminar. Por fim, a potência do hiperespaço pode também conduzir a uma “mania de armazenamento”, em que os dados se acumulam mais facilmente do que são eliminados, e em que a sua desmaterialização através da digitalização e da eliminação das limitações de espaço pode resultar numa abundância de dados difícil de gerir eficazmente.

Novos poderes

Ao apresentar a *constelação pós-arquivística* como resultado das transformações dos arquivos analógicos para os digitais, Berry (2016) aponta para uma mudança de paradigma na teoria e na prática arquivística, na qual enfatiza o papel dos *utilizadores* na formação dos arquivos. Assim, estes deixam de ser meros recetores passivos de informação e passam a ser participantes ativos na criação, ordenação e interpretação dos registos, passando os arquivos digitais a acomodar um vasto leque de vozes e perspetivas, democratizando potencialmente o acesso à informação e à diversidade de narrativas históricas, bem como, es-

paços vivos e interativos que refletem a diversidade e complexidade das sociedades contemporâneas. Esta abertura e dinamização do espaço do arquivo conduz, por um lado, a uma representação inclusiva que desafia a autoridade dos arquivos tradicionais, mas, por outro, à emergência de fenómenos como a desinformação, as *fake news*, ou as políticas de pós-verdade ou pós-factuais que se estendem a vários domínios. Estes fenómenos, embora recentes, evidenciam o carácter lacunar inerente ao arquivo, pois este é incapaz de replicar de forma exata os acontecimentos, reforçando o confronto descrito por Derrida (2001) entre *memória material* e *memória histórica*, em que a primeira se refere à memória exata dos acontecimentos, enquanto a segunda surge através da repressão ou da repetição, adquirindo assim a sua própria verdade, o que tem implicações na memória social e individual, bem como nos processos de produção de conhecimento e na sua validação.

Será ainda arquivo?

Consequentemente, vivemos hoje numa época em que a evolução tecnológica está a levar à diluição dos princípios que estiveram na génese do conceito de arquivo. Com esta diluição, as dualidades que o definem como interior-externo, eterno-efémero, passado-presente, sagrado-profano, ou público-privado tendem a desaparecer, tornando-se cada vez mais difícil reconhecer o carácter original do arquivo nestes novos dispositivos. Por conseguinte, e mesmo que possamos admitir um paralelo com o arquivo, uma vez que, embora fragmentados, continuam a ser dispositivos de poder com carácter governamental, coloca-se a questão: será suficiente redesenhar o conceito de arquivo na era digital? Ou será que devemos conceptualizar uma definição radicalmente nova que contenha a amplitude das novas formas e processos de armazenamento e geração de memória, de modo a podermos identificar e consequentemente reconhecer estes novos dispositivos pelo que eles passaram a ser?

II. prática

Nota sobre a prática

Os trabalhos que se seguem, organizados por formato – *web-based performances* e aplicações –, foram desenvolvidos a par e após a investigação sobre o impacto da tecnologia digital no armazenamento e disseminação de informação na cultura contemporânea. Embora recorram a tecnologias do dia a dia, resultam em artefactos artísticos ou ferramentas de reflexão que têm como denominador comum o facto de viverem em ambiente digital e partirem de uma prática que combina pensamento, design e código.

Web-based performances

Tomando como ponto de partida o conceito de *transarquivo* de Ernst, mais precisamente, a noção de internet enquanto arquivo dinâmico e a possibilidade de alterar os registos nela contidos sem os rasurar, surgiu uma série de ensaios sob a forma de *web-based performances*, ou seja, experiências digitais efémeras que ocorrem em tempo real através da execução de programas computacionais em navegadores *web*. Estes ensaios consistem em gestos artísticos ou experimentais que exploram e manipulam os próprios recursos da *internet*, nomeadamente a informação que contém, bem como as suas linguagens, navegadores, servidores, redes, protocolos ou APIs. Como ocorrem em tempo real, o resultado corresponde a uma experiência temporal, isto é, a um evento que emerge de interações performativas, dependendo de fatores como a acessibilidade da informação *online*, a capacidade de processamento do dispositivo, a velocidade da *internet* no momento da *performance* ou a disponibilidade das APIs utilizadas. Por fim, estes ensaios apenas existem enquanto estão a ser executados, sendo gerado um novo resultado a cada carregamento ou visualização.

Em 2014, realizaram-se as primeiras experiências com um conjunto de *web-based performances*, em que, através de algumas linhas de código,

filmes existentes disponíveis *online* em plataformas como o YouTube ou o Vimeo são alterados em tempo real, proporcionando uma nova experiência de visualização. Este primeiro conjunto de ensaios, intitulado *New Old Films*, com um foco particular na questão da apropriação de material de arquivo e na possibilidade digital de alterar o acesso e a superfície dos registos, foi fortemente influenciado pela obra *Uncreative Writing* de Kenneth Goldsmith, que questiona se as novas técnicas digitais e a apropriação podem reinventar a escrita, bem como pela obra de Walter Benjamin em particular a ideia de que “nada que alguma vez aconteceu deve ser considerado como história perdida”.

Neste contexto, o primeiro gesto que surgiu foi o de esticar continuamente o pôr do sol filmado por Tacita Dean ao largo da costa ocidental de Madagáscar em *The Green Ray* enquanto, como o título sugere, aguardava pelo raio verde, esse último clarão antes do sol desaparecer. Como resultado, ao longo do curto filme, à medida que são progressivamente esticados na horizontal, o mar, o sol e o céu transformam-se em feixes que se misturam, seguindo a cadência dos gradientes inerentes ao pôr do sol, proporcionando uma inusitada experiência estética deste fenómeno.



Fig. 1
New Old Films:
Tacita Dean - *The
Green Ray*

Em seguida, foi escolhido como base de trabalho o documentário *Junkopia*, de Chris Marker, sobre esculturas construídas a partir de fragmentos que dão à costa na praia de Emeryville, em São Francisco. Esta segunda experiência é sobretudo um ensaio sobre "fragmentação", tema abordado por Marker nesta obra, mas também com um forte paralelo com a investigação em curso com a fragmentação da experiência provocada pela virtualização do arquivo. Para o efeito, ao iniciar a *web-based performance*, três projeções do documentário, sobrepostas com diferentes transparências, são disparadas simultaneamente no ecrã. À medida que essas projeções "chegam" através da infraestrutura da *internet*, dependendo da velocidade disponível no momento de visualização, ocorre um maior ou menor desfasamento entre elas devido à latência da rede. Isto resulta numa fragmentação da imagem e do som, gerando composições visuais e sonoras irrepetíveis, uma vez que o desfasamento temporal nunca é o mesmo.



Fig. 2
New Old Films:
Chris Marker -
Junkopia

A encerrar o conjunto *New Old Films* foi utilizado o filme experimental *Anémic Cinéma*, de Marcel Duchamp, onde este filmou cartões em forma de discos com espirais desenhadas, a girar em diferentes direções

e velocidades. À semelhança da *web-based performances* anterior, também aqui há um jogo baseado na latência da rede, uma vez que o filme é projetado no ecrã várias vezes em simultâneo, quatro vezes, mais especificamente, mas desta vez as projeções são feitas lado a lado. Com um ligeiro desfasamento, os discos giram de forma desencontrada e, através de algumas linhas de código, os próprios filmes também eles giram em direções e velocidades variadas, gerando uma cena hipnótica em que algumas espirais se acentuam devido à velocidade, enquanto outras entram em contraponto, provocando uma peculiar suspensão do movimento.



Fig. 3
New Old
Filme: Marcel
Duchamp -
Anémic Cinéma

Na sequência deste conjunto, para o *New Art Fest'16*, António Cerveira Pinto lançou o desafio de trabalhar a partir do filme *Katyusha (o Órgão de Estaline)*. Em resposta, foi desenvolvido um tríptico que reflete sobre a possibilidade de manipulação em torno de uma verdade histórica, ao transformar violentas imagens reais de guerra, acompanhadas pelo som de disparos dos foguetes *Katyusha*, num momento perverso de contemplação. Para tal, foram utilizados pequenos artifícios através de código, como a redução da velocidade das projeções, que suaviza a dureza inerente a estas imagens, criando movimentos fluidos, por

vezes abstratos, que parecem pairar no ecrã, aliados à justaposição de sons da natureza provenientes de vídeos de meditação que podem ser encontrados no YouTube.

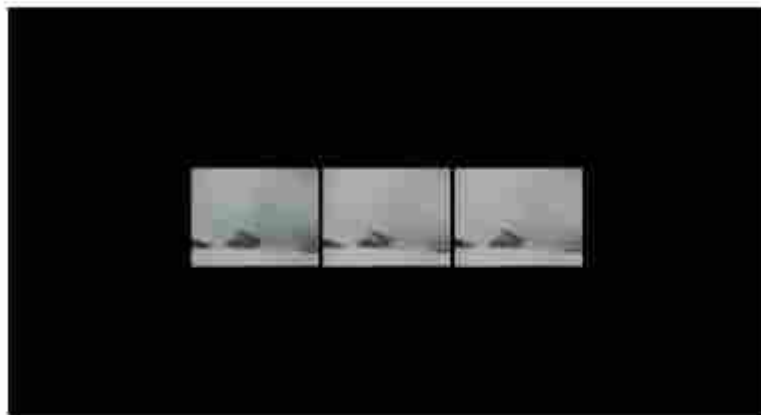


Fig. 4
On Katyusha

No mesmo ano de 2016, em torno do tema “Falso” e na qualidade de autora residente do número 4 da *Wrong Wrong*, foi desenvolvida uma série de *web-based performances*, publicadas na sua plataforma *online*, que com o passar do tempo se transformaram em representações da materialidade frágil e efêmera dos arquivos digitais. Assim, pouco tempo após a publicação do ensaio “O Falso Intangível”, desenvolvido em co-autoria com Bruno Humberto, o vídeo de Chris Burden no YouTube, que servia de base à *web-based performance*, ficou indisponível devido ao elevado número de visualizações, impossibilitando a correta visualização do ensaio [figura 5]. Anos mais tarde, devido às novas leis de privacidade relativas aos *websites*, foi proibida a reprodução automática de vídeos com som, sendo necessária a interação do utilizador para iniciar a reprodução. Devido a esta lei e às atualizações dos navegadores para a cumprir, os ensaios deixaram de ser executados, transformando-se em conjuntos de cenas estáticas com um botão de reprodução vermelho por cima. Por fim, com as atualizações do código

e dos servidores da própria plataforma, já não é possível experienciar qualquer ensaio, restando apenas um ecrã em branco no seu lugar.



Aplicações

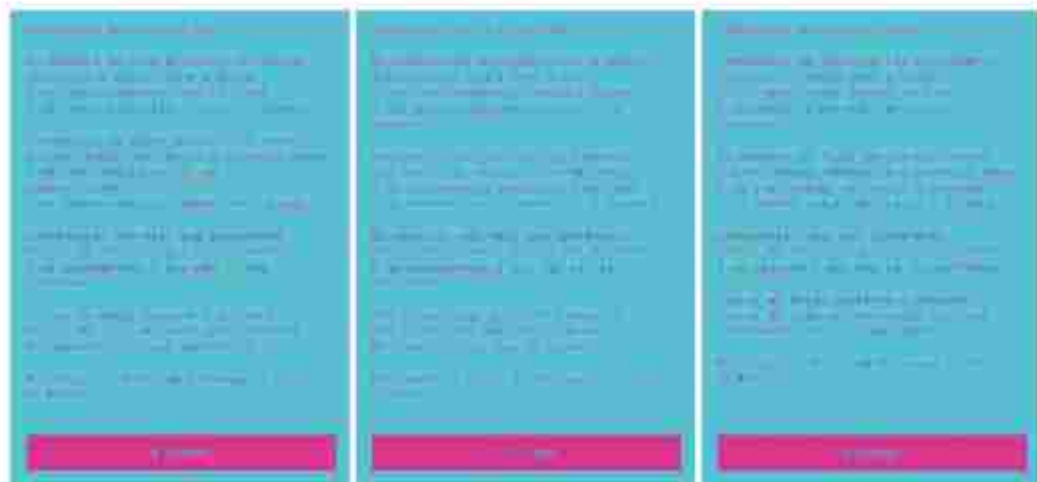
Paralelamente, sob a forma de aplicações para telemóvel e *desktop* – programas computacionais normalmente desenvolvidos para executar tarefas com uma ampla gama de finalidades –, foi criado um conjunto de artefactos digitais que, em vez de servirem para melhorar a produtividade ou o entretenimento, pretendem ser ferramentas de questionamento e reflexão.

A primeira aplicação desenvolvida intitula-se *Bifurcações Especulativas* e surgiu no âmbito do projeto *Impressões Expressas* para a Feira do Livro do Porto de 2016. Baseia-se no conto "O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam" de Jorge Luís Borges, que explora a ideia de múltiplas possibilidades, tempos divergentes e convergentes, e a coexistência de vários universos possíveis num mesmo tempo. Transposta para o ambiente digital, esta multiplicidade encontra um ambiente favorável, uma vez que as estruturas computacionais processam regras que permitem gerar superfícies variáveis em tempo real, as quais podem

ser recombinaadas em novas unidades significativas, transformando os resultados em novas possibilidades, onde o uno se torna múltiplo, o fim se torna o princípio e o fechado se torna aberto.

Neste sentido, *Bifurcações Especulativas* é uma aplicação para telemóvel que reflete sobre as múltiplas possibilidades, interferindo no percurso de cada espetador durante o seu passeio pela Feira do Livro do Porto e pelo Jardim do Palácio de Cristal. Estas interferências chegam sob a forma de notificações no telemóvel, propondo ao utilizador alterar o seu percurso através de sugestões binárias – esquerda e direita ou para a frente e para trás. Quando o utilizador faz uma escolha, além de alterar o seu percurso no mundo físico, no ambiente digital é-lhe apresentado um soneto do acervo da memória colectiva, mas "bifurcado", ou seja, para cada palavra de conteúdo existe a possibilidade de aparecer a original ou, se existir, o seu antónimo; se não existir, outra palavra alternativa. Assim, o soneto é (re)montado aleatoriamente no ecrã com base nas escolhas automatizadas, podendo transformar-se em milhões de sonetos, onde o original se perde nas quase infinitas cópias manipuladas.

Fig. 6
Bifurcações Especulativas:
manipulação do
Soneto da Separação
de Vinícius de
Mozes



No ano seguinte, na segunda edição do mesmo projeto, foi desenvolvida uma nova aplicação, desta vez baseada na obra de Sophia de Mello Breyner, a autora homenageada nessa edição da Feira do Livro do Porto. Para o efeito, *Sophia Sophia* – título que se desdobra entre a referência a Sophia e o conceito homónimo proveniente do termo grego “sophos”, que significa “aquele que detém a sabedoria” – surge como um convite para conhecer a obra de Sophia, não através de um conhecimento cronológico, bibliográfico ou biográfico da autora, mas sim a partir de relações linguísticas. No texto de apresentação do projeto, *Sophia Sophia, um continuum de fragmentos*, podia encontrar-se o seguinte excerto:

“Não é mais uma questão de reativar objetos, mas relações”, afirma Wolfgang Ernst (2013) ao referir que a tarefa dos novos arquivos é “fazer significativamente diferentes nós de informação – uma variável arte de arquivo.” É nesse espaço, que se reconhece politicamente tão suspeito, mas artisticamente tão apetecível, que se encontra *Sophia Sophia*, nesse lugar enigmático onde acontecem as relações, onde se deslocam as perspetivas, onde se dão as epifanias e os aparecimentos.

Assim, tendo como porta de entrada excertos de poemas de Sophia de Mello Breyner inscritos na rampa do Palácio de Cristal, *Sophia Sophia* concretiza-se como uma aplicação para telemóvel que, a partir da sua função de reconhecimento de texto, permite ao público entrar num espaço digital onde a obra poética da escritora se transforma numa coleção de textos isenta de ordem, princípio ou fim. Um espaço digital onde, através de ferramentas de mineração de texto, normalmente utilizadas para identificar e categorizar dados textuais, os poemas são reagrupados e reorganizados, permitindo a descoberta de novos caminhos entre os poemas e as obras de Sophia de Mello Breyner.





/ Fig. 7
Sophia Sophia

Por fim, ao refletir sobre a forma como é apresentada a informação que está "arquivada" na *internet* e tomando as ambivalências da icônica publicação *Whole Earth Catalog* (WEC), surgiu o *Whole Web Catalog* (WWC), um motor de busca que explora o espaço entre a comunidade global de partilha e o controlo de todo um sistema. Ligado a várias bases de dados através de APIs abertas – um conjunto de regras e protocolos que permite a comunicação entre diferentes *softwares* para facilitar a integração e a utilização de funcionalidades – o WWC é uma ferramenta que combina várias ferramentas existentes para obter respostas não unilaterais, sendo ao mesmo tempo, uma alternativa aos motores de busca corporativos, enquanto questiona a relevância da informação disponível em bases de dados abertas.

Deste modo, formaliza-se numa aplicação *web* conectada a uma lista de APIs disponíveis de forma gratuita na *internet*. Quando é efetuada uma pesquisa, em vez de ser apresentada uma lista ordenada de URLs, o resultado é composto por caixas arrastáveis, dispostas aleatoriamente e preenchidas com a informação específica de cada API. Esta informação pode ser em formato de texto, imagem ou vídeo e, assim como no WEC, onde todos os produtos são apresentados com o preço, a informação de texto é acompanhada pelo valor proveniente da análise sentimental, utilizando a biblioteca AFINN-5, como forma de quantificação/capitalização da informação. Por fim, o utilizador, após reorganizar as caixas de informação através da funcionalidade de arrastamento, tem a opção de guardar uma captura de ecrã e manter um registo ou deixar que a informação se perca, uma vez que esta página nunca mais será acedida da mesma forma, uma vez que a ordem e a disposição das caixas arrastáveis no espaço muda a cada pesquisa, bem como o seu conteúdo.

2.2.2014
15:07:34

It's unfortunate to see companies that could be making the most of their data (and their users) still operate a dark background of glowing light-bulb and city-sky scenes. One example is the website of the [Baywatch](http://www.baywatch.com) website. I'll get back to you on this one. The website is a mess of broken links, a broken search function, and a broken navigation menu. It's a mess of broken links, a broken search function, and a broken navigation menu. It's a mess of broken links, a broken search function, and a broken navigation menu.

WHOLE WEB CATALOG

https://www.wholewebcatalog.com



Original Page Copy

2014 WWS
Website: 212(847)4320
Phone: (212) 847-7627
Fax: (212) 847-4320

2014 WWS
Website: 212(847)4320
Phone: (212) 847-7627
Fax: (212) 847-4320

2014 WWS
Website: 212(847)4320
Phone: (212) 847-7627
Fax: (212) 847-4320

2014 WWS
Website: 212(847)4320
Phone: (212) 847-7627
Fax: (212) 847-4320

People by ID

John Doe
Jane Smith
Bob Johnson

Last updated: 2014-07-18

Fig. 8
Whole Web Catalog

Bibliografia

- Berry, David M. (2016) "Chapter Four, The Post-Archival Constellation: The Archive under the Technical Conditions of Computational Media." In *Chapter Four, The Post-Archival Constellation: The Archive under the Technical Conditions of Computational Media*, 103-26. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.1515/9789048532063-006>.
- Derrida, Jacques (2001) *Mal de Arquivo: Uma Impressão Freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- Ernst, Wolfgang (2013) *Digital Memory and the Archive*. University of Minnesota Press. <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt32bcwb>.
- (2023) "The Materialism of Techno-Archival Memory." In *The Materiality of the Archive*. Routledge.
- Foucault, Michel (2008) *A Arqueologia Do Saber*, 7. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Groya, Boris (2008) *Bajo Sospecha. Una Fenomenología de Los Medios*. Valência: Pre-textos.
- Hayles, N. Katherine (2006) "The Time of Digital Poetry: From Object to Event." In *New Media Poetics*, edited by Adalaide Marris and Thomas Swiss, 181-210. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5002.003.0013>.
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. MIT Press. Merewether, Charles. 2006. "Art and the Archive." In *The Archive*, 10-17. London: Whitechapel Gallery and The MIT Press.
- Miranda, José A. Bragança de (1996) "A Virtualização Do Arquivo." *Revista Da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas* 9:95-117.

Biografias dos autores

Paula Pinto

Formada em Artes Plásticas-Escultura pela Faculdade de Belas Artes na Universidade do Porto (1998)

Obteve o grau de Mestre em Cultura Urbana atribuído pela Universidade Politécnica da Catalunha (2004) e concluiu o Doutoramento em Estudos Visuais e Culturais na Universidade de Rochester, Nova Iorque (2016). Trabalha sobre cruzamentos disciplinares entre a dança, fotografias, artes plásticas, cinema/ vídeo e performance, interessando-se particularmente por arquivos de artistas, críticos de arte e instituições culturais.

É curadora independente desde 2010 e publicou vários livros.

Em 2021 recebeu apoio da DGArtes para o Programa em Parceria - Arquivos de Dança, Teatro e Cruzamento Disciplinar 2021. Nesse âmbito constituiu o web-site: performingthearchive.com.

João Sousa

Formado em Design de Comunicação na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Conclui os estudos na Hochschule für Bildende Künste Hamburg

Em 2010 co-fundou o V-A Studio que tem colaborado com clientes de diversos sectores, com principal incidência nas áreas da cultura e arte, mas passando pela tecnologia, arquitectura, serviços e start-ups.

Actualmente é Director Criativo no V-A Studio e a sua função é coordenar e desenvolver experiências e projectos digitais.

José Pedro Sousa

Doutorado em Estudos de Teatro pela Universidade de Lisboa e mestre em Digital Humanities pelo University College London

É investigador do Centro de Estudos de Teatro da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, onde desenvolve como IR o projecto "Performance e Teatro no PREC", financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT 2023.10644.25ABR) DOI <https://doi.org/10.54499/2023.10644.25ABR>. Desde 2023 coordena o grupo de trabalho Digital Humanities in Theatre Research da International Federation for Theatre Research (IFTR).

Sara Orsi

Licenciada em Arquitetura pela Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto (FAUP)

Desde 2014, dirige o seu estúdio "Sara Orsi - Web & Research" e, atualmente, leciona no BA Graphic Design da Solent University na Escola de Tecnologias Inovação e Criação (ETIC). No campo da investigação, desenvolve o seu trabalho escrito, experimental e curatorial em torno dos impactos da tecnologia digital na cultura contemporânea. Foi co-fundadora do Arquivo 237, um projeto cultural e educativo em Lisboa com foco na Arquitetura, Design e Tecnologia. Tem um mestrado em Design de Comunicação e Novos Media pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL) que concluiu com a dissertação "Do Arquivo ao Novo: Impactos da tecnologia digital no armazenamento e disseminação da informação na cultura contemporânea". Desde 2022, frequenta o Programa Doutoral em Media Digitais na Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa (FCT-NOVA).
Mais informações: saraorsi.com

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através
do FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia,
I.P., no âmbito do projeto ARTHE – Arquivos e Teatro
#PTDC/ART-PER/1651/2021n.