



VIII Congresso de Pesquisa e Extensão da FSG  
VI Salão de Extensão

<http://ojs.fsg.br/index.php/pesquisaextensao>

ISSN 2318-8014



**THE GALLERY OF LOST ART E A EXPOSIÇÃO ON-LINE DE OBRAS QUE FORAM PERDIDAS, ROUBADAS OU DESTRUÍDAS: HORIZONTES PARA PENSAR MATERIALIDADE, EFEMERIDADE E MEMÓRIA DA/NA WEB**

Aline Corso<sup>a</sup>, Gustavo Daudt Fischer<sup>a\*</sup>

a) Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

\*Gustavo Daudt Fischer,  
endereço: Avenida Unisinos, 950 – São Leopoldo – RS –  
CEP: 93022-750.

**Palavras-chave:**

Tecnocultura Audiovisual. Arte.  
Memória. Arqueologia da Mídia.  
Internet.

**INTRODUÇÃO/FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:** Falando em arte, é notório que as obras possuem efemeridade matériaca e resultam em problemas de conservação e manutenção permanente, portanto podemos colocar em questão as estratégias convencionais pelas quais a sociedade preserva, cuida e reexibe os artefatos culturais e nos interrogamos se as obras de arte poderiam continuar sendo uma força potente mesmo quando não mais existissem. No âmbito das humanidades, a tecnocultura, para Shaw (2008), articula a produção artístico-cultural com o desenvolvimento tecnológico e pensar tecnoculturalmente “envolve considerar o surgimento e desenvolvimento dos meios de comunicação e representação como resultantes de processos de mútuo contágio entre tecnologia e cultura, ou ainda, trazer a dimensão da técnica enquanto um construto cultural” (FISCHER, 2015, p. 64). **MATERIAL E MÉTODOS:** O site *The Gallery of Lost Art*, lançado em julho de 2012, com curadoria da Tate Londres, projeto pela ISO Design, produção em parceria com o Canal 4 e com o apoio adicional do *Arts and Humanities Research Council*, do Reino Unido, emulou uma sala de exposição contendo quarenta trabalhos perdidos, destruídos, roubados, descartados, rejeitados, apagados, efêmeros ou obsoletos (criados nos últimos cem anos), onde os visitantes podiam visualizar fotografias, recortes de revistas jornais e cartas, desvelando os vestígios de obras perdidas de diversos artistas, como Marcel Duchamp, Pablo Picasso, Joan Miró e Frida Kahlo. O caso sintetizado instiga uma postura reflexiva e direciono o meu olhar para a Arqueologia da Mídia enquanto procedimento metodológico para escavação do sítio *on-line* - aqui me interesse em saber quais informações “recuperadas” eu conseguiria obter sobre essas obras de arte. **RESULTADOS E DISCUSSÕES:** Ao acessar o *site*,

me deparo com a mensagem de que a exposição foi apagada - intencionalmente (e quiçá ironicamente), em 2013. Chun (2011, p. 192-193) observa que as “mídias digitais nem sempre estão lá, nos esperando com o conteúdo. Mídias digitais são degenerativas, esquecíveis, apagáveis”. Vasculho, então, uma versão “salva” do *site* em outro *site*, o *The Wayback Machine*, e ali é possível perceber que os visitantes podiam escolher os artistas ou simplesmente clicar em diferentes direções para encontrar peças aleatórias. Cada obra de arte era acompanhada de um pequeno ensaio sobre ela e seu desaparecimento, além de imagens e/ou textos relacionados. Sofremos frustrações diárias com nossas fontes digitais que simplesmente desaparecem. Os museus normalmente contam as suas histórias através de objetos que têm em suas coleções e o projeto *The Gallery of Lost Art* focou em obras que um museu nunca poderia possuir - já que elas foram destruídas, desaparecidas, etc. -, mas que ainda assim fazem parte das narrativas dessas instituições. O *site*, que ficou no ar apenas um ano, é uma forma de questionar até que ponto a perda é uma parte aceita, pouco reconhecida e curiosamente ignorada da história da arte. **CONCLUSÃO:** O procedimento aqui apresentado parece explorar alguns movimentos iniciais acerca da interlocução entre a memória da arte através da *web*, me fazendo compreender a importância da atitude arqueológica como método investigativo. Como perspectiva futura, pretendo ampliar a escavação desse *site* que não existe mais (posso buscar os fragmentos que estão espalhados pela internet – fotografias, vídeos, *prints* de telas, etc.), vasculhando os construtos enunciadores dessa memória, ampliando a discussão e tensionando criticamente algumas correntes teóricas/metodológicas sobre a arte/efemeridade/memória, a questão de memória/esquecimento proporcionada pela *web*, entre outros, sob o olhar norteador da tecnocultura audiovisual.

**REFERÊNCIAS**

CHUN, Wendy Hui Kyong. The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory. In: Huhtamo, E. & Parikka, J. (orgs). **Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications**. Berkeley, California: University of California Press. 2011. P. 184-206.

FISCHER, Gustavo Daudt. I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados. In: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla; MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (Orgs.). **Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg, 2008.

THE GALLERY OF LOST ART. *Site oficial*. Disponível em: <<https://galleryoflostart.com>>. Acesso em: 29 jul. 2020.

THE WAYBACK MACHINE. *Site oficial*. Disponível em: <<http://web.archive.org>>. Acesso em: 29 jul. 2020.