

# Ato #3 - arquivo para esquecer: interface digital para esquecimento.

Karen Neme Mendes Caetano;<sup>1</sup>  
Suzete Venturelli;<sup>2</sup>

---

## Resumo:

Este artigo descreve a elaboração do aplicativo *web* "arquivo para esquecer", uma interface experimental que articula o conceito de mal de arquivo de Jacques Derrida (1995/ 2001) com a crítica à sociedade da transparência de Byung-Chul Han (2017). Partindo da problemática contemporânea da saturação de imagens e da coação à visibilidade, o trabalho sustenta que a transparência digital configura uma nova modalidade do mal de arquivo: a destruição da memória não pela ausência, mas por um excesso aniquilador de presença. O projeto, desenvolvido em linguagem p5.js, mobiliza a estética do *glitch* como recurso poético para ritualizar o esquecimento. A plataforma oferece três processos de degradação visual: "rasgar com urgência", "corromper sem retorno" e "desbotar por indiferença", que transformam o registro fotográfico em ruína digital. Ao reivindicar o direito à opacidade, a interface devolve ao usuário a agência sobre a perda, gerando arquivos espectrais que operam como fricção à lógica do acúmulo.

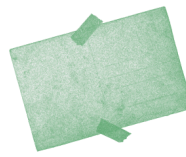
## Palavras-chave:

Design crítico, *creative coding*, mal de arquivo, sociedade da transparência, memória digital

---

<sup>1</sup> Mestranda em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi e bolsista Prosup/Capes. caetano.karen@gmail.com ORCID: 0009-0004-0079-7408

<sup>2</sup> Professora, artista e designer computacional da Universidade Anhembi Morumbi (PPG Design) e Universidade de Brasília (PPGAV). Pesquisadora do CNPq. suzeteventurelli@gmail.com ORCID: 0000-0003-0254-9286



## Introdução

Vivemos sob o imperativo da retenção. Na contemporaneidade digital, o ato de esquecer tornou-se uma falha de sistema, um erro de sincronização na nuvem, e não uma faculdade naturalmente humana, indispensável inclusive à saúde psíquica. Há uma compulsão arquivar sem precedentes, onde cada gesto, cada momento e cada experiência são freneticamente capturados, armazenados e expostos, criando um acúmulo massivo de registros pessoais que desafiam nossa capacidade de processamento e significação. Se um dia a memória foi uma ilha cercada por um oceano de esquecimento, hoje o oceano é de dados, e o esquecimento tornou-se raridade.

Este artigo descreve a elaboração e a fundamentação teórica do aplicativo *web* "arquivo para esquecer", uma plataforma experimental que busca devolver ao usuário a agência sobre o destino do registro. Esse aplicativo é o terceiro desdobramento da pesquisa em Design da autora mestranda, intitulada *Arquivo Instável*, atualmente em desenvolvimento.

A reflexão proposta nasce da intersecção entre o conceito de mal de arquivo de Jacques Derrida (1995/ 2001) e a crítica à sociedade da transparência de Byung-Chul Han (2017). Enquanto Derrida alerta sobre a pulsão de morte que habita todo desejo de arquivamento, Han descreve um cenário onde o acúmulo de dados e a hiperconexão substituem a memória viva. A partir desse encontro, formula-se a hipótese de uma nova configuração do mal de arquivo: não mais a perda pelo vazio, como em Derrida, mas a erosão causada por um excesso aniquilador de presença.

Como resposta à transparência obrigatória, o aplicativo "arquivo para esquecer" se apresenta como contra-dispositivo: convida o usuário a submeter suas imagens a processos de degradação algorítmica. O interesse não é preservar a integridade do arquivo, mas ritualizar sua ruína, ativando o *glitch* como aliado tático de insubmissão.

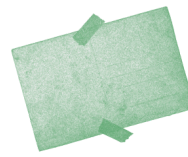
## 1. O mal da transparência: Derrida, Han e Calvino

O ponto de partida da investigação é uma constelação de três referências que discutem o lugar da imagem na experiência contemporânea. Para compreender a noção de programar o esquecimento, é preciso primeiro desmontar a crença na inocência do arquivamento. Jacques Derrida, ao formular o conceito de mal de arquivo (1995/ 2001), expõe a tensão entre a pulsão de guardar e a pulsão de destruir. Esse argumento encontra uma nova expressão na sociedade da transparência diagnosticada por Byung-Chul Han (2017), onde o excesso de luz e de informação elimina as sombras necessárias à memória. Entre a teoria do filósofo franco-argelino e o diagnóstico do pensador sul-coreano, encontra-se a angústia humana diante da captura, perfeitamente ilustrada no conto de Ítalo Calvino, *A aventura de um fotógrafo* (1958). O diálogo entre esses autores revela que o desequilíbrio atual não é técnico, mas ontológico: quanto mais arquivamos, menos somos capazes de lembrar. Ou sequer de viver.

### 1.1 O arquivo contra si mesmo

A ideia de mal de arquivo foi apresentada por Jacques Derrida em uma conferência proferida em Londres, em 1994, em um colóquio sobre memória e arquivos. Sua concepção desestabiliza a compreensão clássica do arquivo como depósito de passado e revela paradoxos irresolúveis que atravessam toda tentativa de guardar, preservar e interpretar o que foi vivido.

Na obra *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*, originalmente publicada em 1995, o autor inicia a análise pela etimologia da palavra arquivo, evidenciando a dupla significação do termo grego *arkhê*, que designa tanto o começo (origem, princípio físico, histórico, ontológico) quanto o comando (autoridade, lei, local de onde emana a ordem). Essa duplicidade, estrutural e irresolúvel, posiciona o arquivo como um lugar de domiciliação onde se exerce autoridade sobre os signos, documentos e



inscrições. Nunca um repositório passivo ou inocente. Sempre há uma instância de poder que decide o que deve ser lembrado e o que pode ser descartado.

O passo seguinte em Derrida é a formulação do conceito de mal de arquivo. Não se trata, como aparenta, de uma doença ou falha na memória, mas de uma febre compulsiva e repetitiva de arquivar.

Ao mergulhar nos textos de Freud referentes à pulsão de morte (pulsão enigmática de agressão e destruição), o filósofo conclui: a condição de possibilidade do arquivo é simultaneamente a condição de sua impossibilidade. O desejo de guardar tudo nasce da percepção de finitude, do medo do desaparecimento; no entanto, essa mesma pulsão é “anarquívica” e trabalha para destruir por dentro aquilo que se pretende conservar. Ao tentar capturar a vida e imobilizá-la em um suporte externo, o arquivo inevitavelmente mata a memória viva e espontânea que buscava proteger.

Tal dinâmica institui o arquivo sob uma lógica espectral, que opera por meio de vestígios e lida com fantasmas e ausências que assombram o suporte material. É nesse sentido que Derrida vincula o arquivo a uma temporalidade messiânica - não como depósito do que foi, mas como promessa ao que virá: “Uma messianidade espectral atravessa o conceito de arquivo e o liga, como a religião, como a história, como a própria ciência, a uma experiência muito singular da promessa.” (Derrida, 2001, p.51). Seu caráter cresce de registro estático do passado à promessa feita ao futuro, em uma estrutura que depende de lacunas, silêncios e do não dito para gerar sentido. É precisamente a natureza fantasmagórica - a presença de uma ausência - que se vê ameaçada na contemporaneidade - e é também ela que o aplicativo pretende reativar.

## 1.2 A destruição por excesso

Enquanto Derrida, no início dos anos 1990, localizou a crise na estrutura interna do arquivo, Byung-Chul Han, em 2017, a identifica na superfície extremamente iluminada do mundo contemporâneo. Em seu ensaio *Sociedade da Transparência*, o filósofo descreve um cenário regido pela coação icônica, onde a existência dos sujeitos e de suas ações tornou-se dependente de sua visibilidade. O imperativo, além de registrar, é expor.

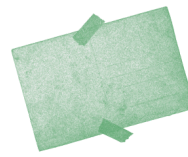
Contudo, essa transparência não opera como virtude ou como um ideal ético, mas como uma coação sistêmica que exige a eliminação de toda negatividade. Para Han, o negativo é aquilo que oferece profundidade: o segredo, a sombra, o estranhamento e a alteridade. Na ânsia por acelerar os fluxos de comunicação, a sociedade contemporânea aplaina essas complexidades, tornando tudo liso, operacional e superficial.

Para Han, a sociedade positiva atual é lisa e pornográfica. O termo *pornográfico*, para o autor, não se refere ao conteúdo sexual, mas à exposição extrema e excessiva do viver do indivíduo, onde nada é privado e tudo é transparente: “As imagens tornam-se transparentes quando, despejadas de qualquer dramaturgia, coreografia e cenografia, de toda profundidade hermenêutica, de todo sentido, tornam-se pornográficas, que é o contato imediato entre imagem e olho.” (2017, p.10). Não tem véu, não tem segredo, não tem recuo. É tudo aqui e agora, *zoom* máximo, altíssima definição.

É dentro dessa lógica de esvaziamento que ocorre a alteração no estatuto da imagem. Sem a proteção da sombra ou a demora do olhar, o valor de culto cede lugar inteiramente ao valor de exposição<sup>3</sup>. As coisas perdem seu valor intrínseco para valerem apenas na medida em que são vistas, curtidas e compartilhadas.

---

<sup>3</sup> Os conceitos de valor de culto e valor de exposição foram formulados por Walter Benjamin no ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1935/1936). Para Benjamin, o valor de culto está ligado à função ritual da imagem, à sua aura e à distância contemplativa que ela impõe, enquanto o valor de exposição emerge com a reprodutibilidade técnica, que desloca a imagem do domínio do sagrado para o da circulação massiva



A aniquilação da distância é fatal para o arquivo no sentido derridiano. O arquivo é um traço, um vestígio. O arquivo necessita da espectralidade - da presença de uma ausência - para constituir sentido. Porém, na sociedade da transparência, a imagem digital torna-se um puro positivo, ela entrega tudo de imediato, transformando o mistério em mera informação. Onde tudo é luz, não há lugar para o fantasma.

O resultado é a atomização do tempo: a aceleração e a hipercomunicação geram um presente contínuo e acumulativo, mas desprovido de narrativa. A memória, que requer o trabalho do tempo e a lacuna do esquecimento para se sedimentar, é substituída por um armazenamento massivo de dados. O sujeito, cercado por imagens que não possuem *punctum*<sup>4</sup>, encontra-se preso no inferno do igual.

Assim, a transparência total consome o mal de arquivo: ao tentar tornar tudo visível e disponível, ela retira da memória a capacidade de significar, restando só o acúmulo asfixiante de uma visibilidade sem fim.

### 1.3 A angústia da captura

Deslocando a discussão do campo filosófico para a literatura, percebe-se que a inquietude acerca do arquivar já rondava o imaginário moderno muito antes da existência dos algoritmos. Com uma ironia fina, Ítalo Calvino antecipou a neurose da documentação total no conto *A aventura de um fotógrafo*, publicado originalmente em 1958 e reunido na coletânea *Os Amores Difíceis* (1970). Em uma época ainda dominada pelo filme fotográfico analógico, o autor italiano capturou com precisão (e uma boa dose de humor amargo) o dilema que hoje nos aflige.

Antonino Paraggi, o protagonista, é um não-fotógrafo que observa com ceticismo a obsessão de seus contemporâneos em registrar em fotografias os passeios dominicais. Contudo, movido por uma curiosidade intelectual, ele decide entender a lógica desse gesto e acaba sendo tragado por ela. A narrativa acompanha a descida de Antonino em uma espiral obsessiva: ele percebe que, a partir do momento em que a câmera entra em cena, a vida passa a ser vivida para a fotografia, e não o contrário.

O conto expõe o absurdo da tentativa de esgotar o real através do arquivo. Em sua busca insana pela "foto verdadeira", Antonino rejeita as poses artificiais e busca o flagrante espontâneo, mas logo descobre que o instante, ao ser capturado, congela e morre. A leveza da narrativa contrasta com a gravidade da conclusão: a fotografia age como uma barreira entre o sujeito e a experiência.

O desfecho é a ilustração perfeita do mal de arquivo levado ao ápice. Exaurido pela impossibilidade de escolher o que merece ser salvo, Antonino termina fotografando fotografias, páginas de jornal e cantos vazios da sala, em um ciclo tautológico. Calvino nos mostra, através do ridículo da situação de seu personagem, que a pulsão de arquivamento total anula o próprio sujeito.

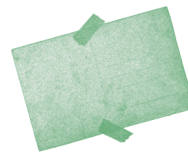
O "arquivo para esquecer" surge, portanto, como uma resposta tardia à vertigem de Antonino: uma ferramenta desenhada não para acumular mais imagens, mas para permitir que elas, finalmente, desapareçam. Uma ferramenta que deixa a imagem partir...

## 2. A programação da ruína

A elaboração do aplicativo *web* "arquivo para esquecer" é um desdobramento da pesquisa de mestrado em andamento da autora, intitulada *Arquivo Instável: ferramenta afetiva de sabotagem*

---

<sup>4</sup> O conceito de *punctum* aparece em *A câmara clara* (1980), de Roland Barthes, e designa o elemento da fotografia que "fere" o espectador: um detalhe contingente, não codificado, que escapa à intenção do fotógrafo e provoca uma comoção singular.



*estética*. O projeto representa o terceiro gesto de uma investigação sobre artefatos híbridos tecno-poéticos (objetos digitais que articulam função técnica e experiência sensível).

Para materializar a tensão teórica entre o mal de arquivo e a sociedade da transparência, o percurso de criação afastou-se da engenharia de *software* tradicional, focada em eficiência e otimização, para abraçar o campo da programação criativa (*creative coding*). A metodologia adotada assume a forma de uma prática iterativa e experimental, baseada em ciclos de teste visual e refinamento progressivo. Cada estilo de apagamento foi nomeado a partir de uma qualidade do esquecimento (rasgar, corromper, desbotar) e então traduzido em comportamento visual através de ciclos de codificação e avaliação direta do resultado (sem métricas externas, apenas o julgamento estético da pesquisadora).

A biblioteca p5.js<sup>5</sup> foi utilizada tanto como ferramenta funcional quanto como meio de expressão estética capaz de traduzir conceitos abstratos em *pixels* manipuláveis.

A construção do artefato organizou-se em três eixos principais: a concepção de uma interface gráfica capaz de ritualizar o esquecimento; a programação algorítmica de três estilos de apagamento; e a colaboração entre a pesquisadora e inteligências artificiais generativas no processo de codificação, *webdesign* e publicação do protótipo.

## 2.1 Interface como ritual

O design da interface adota, de forma intencional, uma estética simples, sem artifícios, recusando os mecanismos de persuasão das plataformas comerciais. Não há *feeds* infinitos, opções extravagantes ou convites para curtir, comentar e compartilhar. A tela apresenta apenas o essencial para a execução do ritual: um botão para escolher arquivo, as três opções de apagamento e o resultado visual, como mostra a Figura 1:

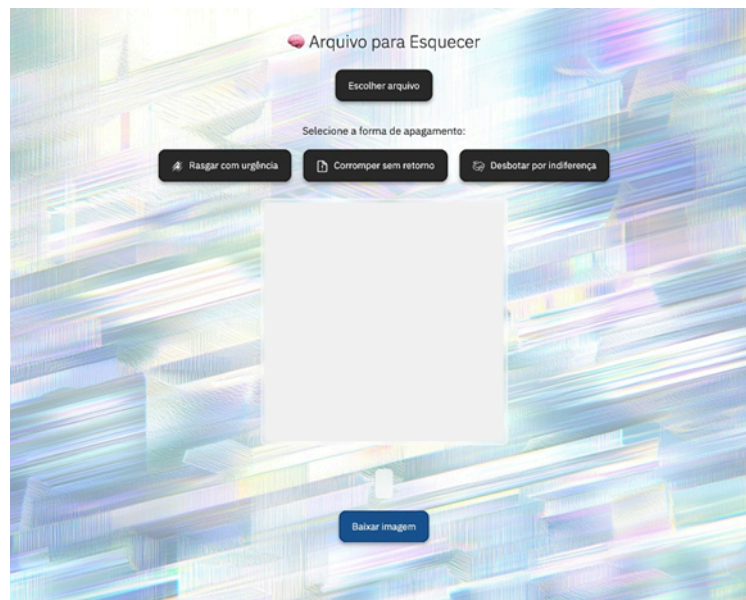
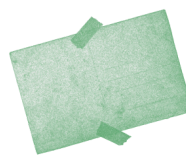


Figura 1: Tela inicial de carregamento do aplicativo.

Fonte: Captura de tela gerada pela autora.

A escolha pela simplicidade alinha-se aos princípios do Design Crítico, conforme proposto por Dunne & Raby (2013). “É mais uma atitude do que qualquer outra coisa, uma posição em vez de uma

<sup>5</sup> Biblioteca JavaScript de código aberto voltada à programação criativa, derivada do projeto *Processing*.



metodologia” (Dunne, Raby, 2013, p. 34). O Design Crítico opera como conduta, como uma maneira de interrogar as suposições sedimentadas sobre o papel que os artefatos desempenham no cotidiano, desafiando a noção de que o design existe somente para tornar as coisas agradáveis e/ou eficientes. Ao recusar a espetacularização da interface e focar na natureza da interação e no significado da perda programada, o projeto utiliza o próprio artefato especulativo para provocar reflexão e expor os pressupostos embutidos nos sistemas de acúmulo permanente que normatizam nossa relação com a memória digital.

O poder do Design Crítico reside em sua proximidade com o cotidiano: ao materializar três modos de apagamento por meio de gestos concretos, o "arquivo para esquecer" sugere que as coisas podem ser diferentes, que a permanência não é inevitável. Trata-se de um uso positivo da negatividade - não a negação pela negação, mas uma advertência sutil que chama atenção para aquilo que está sendo sistematicamente negado ao usuário. “O Design Crítico também poderia desempenhar um papel importante nos debates públicos sobre o impacto social, cultural e ético das tecnologias emergentes e futuras no cotidiano” (Dunne, Raby, [s.d.], online), e é exatamente nessa chave que o projeto opera: ao questionar as experiências usuais das plataformas de acúmulo, oferece ao usuário um gesto de escolha.

A estrutura da interface, no entanto, é inseparável da mediação que a torna possível: o código, a linguagem *JavaScript*, a biblioteca *p5.js*, os algoritmos e as regras de interação - enfim, a camada computacional que organiza a interação. Lev Manovich, em *Software Takes Command* (2013), define o *software* como um agente que estrutura a criação e a experiência cultural, não como ferramenta puramente funcional.

Desse modo, o código do "arquivo para esquecer" atua como um *metamedium*<sup>6</sup> que impõe suas próprias lógicas. Os procedimentos de apagamento, além de ilustrarem o mal de arquivo, transformam-no em experiência. O código torna-se cocriador ao dar forma à perda por meio de sua lógica computacional.

Essa mediação realiza o que Manovich denomina *transcodificação cultural*. Ao deslocar a imagem das plataformas de acúmulo e visibilidade (seu ecossistema) para uma interface de destruição, o projeto altera o papel da imagem e o modo como ela é lida, altera sua função simbólica. Embora os dados numéricos (os *pixels*) permaneçam tecnicamente os mesmos na entrada, seu significado é reescrito pela mudança na estrutura de mediação: o que era memória a ser preservada é recontextualizado como artefato para sacrifício. O código converte a lógica de permanência em uma condição de finitude.

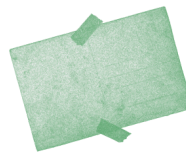
Por fim, a interface busca tornar visível a própria agência do software, muitas vezes escondida em aplicativos comerciais que simulam transparência e liberdade. Os elementos que evidenciam o desvelamento são os veredictos exibidos pelo sistema ao final do processo, como por exemplo, *Arquivo danificado além do que se pode chamar de verdade*. Essas mensagens deslocam o erro técnico para o campo do sentido, evidenciando que o *software* comanda a experiência de leitura da imagem. Ao tornar esse conflito visível, a interface expõe que toda mediação digital é, em última instância, uma recodificação sobre o que deve ser lembrado ou esquecido.

## 2.2 Algoritmos do esquecimento

No “arquivo para esquecer”, a perda se manifesta como operação visual: ela acontece na própria imagem, pela manipulação direta do arranjo de *pixels*. Esse gesto se alinha à prática da *Glitch Art*, onde o erro é reapropriado como recurso. Para Rosa Menkman (2011), o *glitch* concentra um

---

<sup>6</sup> Conceito de Lev Manovich, o *metamedium* define o computador como uma nova mídia que opera como meio universal capaz de simular, combinar e gerar todas as outras mídias anteriores e criar novas formas híbridas.



potencial crítico: o ruído interrompe o fluxo convencional da tecnologia, quebra a ilusão de transparência e perfeição digitais e revela a materialidade do meio.

O aplicativo apresenta três efeitos de esquecimento, cada um associado a uma temporalidade distinta de desaparecimento. Cada modo foi concebido como gesto: uma forma específica de conduzir à ruína, modulando ritmo, intensidade e o tipo de desgaste produzido.

### 2.2.1 Rasgar com urgência

O efeito *rasgar com urgência* implementa uma fragmentação abrupta baseada no deslocamento de coordenadas. O algoritmo percorre a imagem em fatias horizontais (*sliceHeight*) e atribui a cada uma um valor de deslocamento aleatório (*offsetX*), rompendo a continuidade da figura. Além disso, o código introduz uma variável de acaso (*glitchChance*) que insere buracos brancos na matriz, substituindo a informação de cor por vazio absoluto (RGB 255, 255, 255). O resultado visual, como mostra a Figura 2, evoca a violência física do rasgo: um corte súbito que desintegra a imagem e impossibilita sua restituição. A operação é selada pela mensagem do sistema: *Imagem arrancada a tempo de evitar o pensamento.*

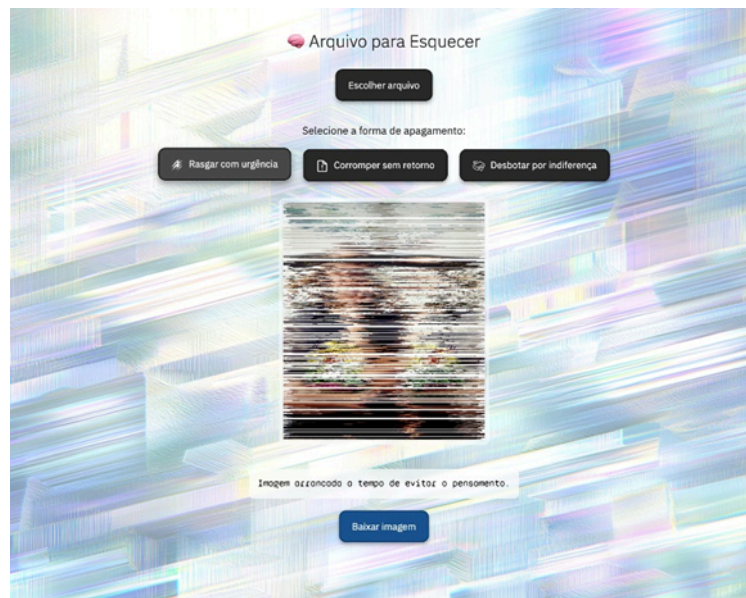


Figura 2: Tela de resultado do efeito *rasgar com urgência*  
Fonte: Captura de tela gerada pela autora.

### 2.2.2 Corromper sem retorno

Já no efeito *corromper sem retorno*, a irreversibilidade é construída por camadas de degradação. Primeiramente, o código remove a vitalidade cromática, forçando uma conversão para escala de cinza. Em seguida, opera-se uma lógica de canibalismo digital (*datamoshing*): a função seleciona blocos aleatórios da própria imagem e os copia desordenadamente sobre outras áreas, sobrescrevendo a informação original. Por fim, ocorre a inversão de valores de brilho, que cria o aspecto de negativo queimado. Este processo implementa a ilegibilidade como proteção, e ergue uma barreira de ruído onde antes havia clareza. O veredito da interface é taxativo: *Arquivo danificado além do que se pode chamar de verdade*, como exibido na figura 3.

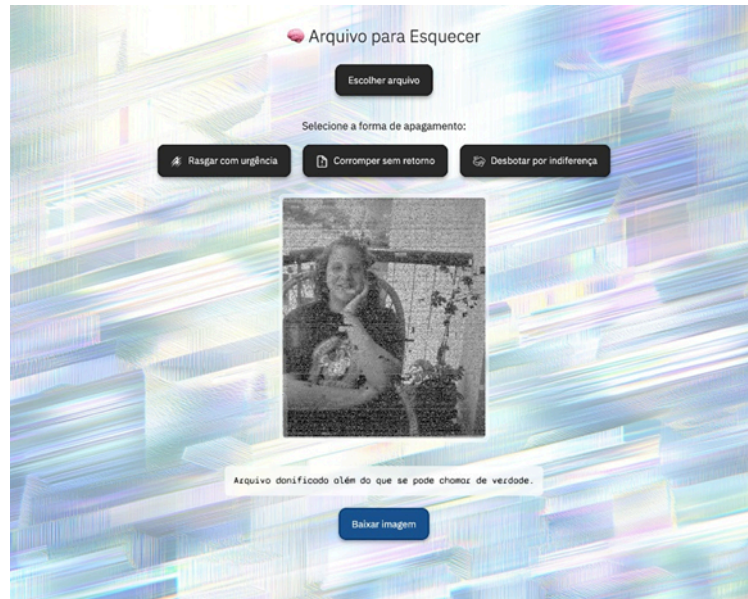
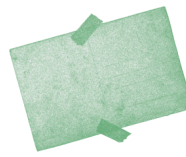


Figura 3: Tela de resultado do efeito *corromper sem retorno*  
Fonte: Captura de tela gerada pela autora.

### 2.2.3 Desbotar por indiferença

Por fim, o efeito *desbotar por indiferença* materializa o inferno do igual. Tecnicamente, ele opera através de uma média matemática dos *pixels* vizinhos (algoritmo de *box blur*), onde cada ponto perde sua singularidade para se tornar idêntico ao seu entorno. O código dilui fronteiras e contornos, e diminui o contraste entre figura e fundo até que a imagem perca sua ancoragem na realidade, como aponta a Figura 4. O efeito simula a erosão gradual do tempo e transforma o registro nítido em uma mancha espectral, que permanece apenas como vestígio. Ao final, declara-se: *Virou ausência, que é o jeito mais elegante de ficar.*

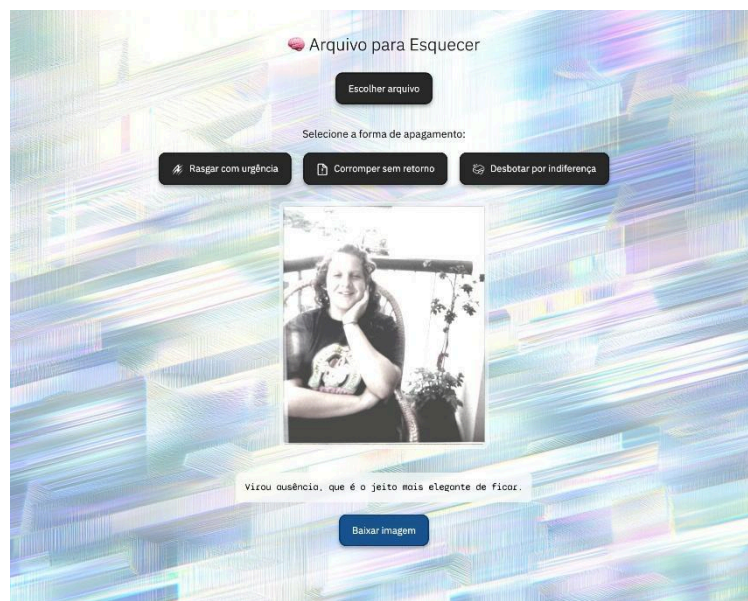
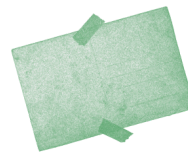


Figura 4: Tela de resultado do efeito *desbotar por indiferença*  
Fonte: Captura de tela gerada pela autora.



### 2.3 Codificação em parceria maquínica

A abordagem prática do "arquivo para esquecer" adotou a Programação Criativa (*Creative Coding*) como modo de construção. Com esse método, a lógica computacional se torna um meio de expressão poética, além de ferramenta funcional. Diferente do desenvolvimento *web* tradicional, focado na eficiência e na resolução de problemas, a abordagem utilizada privilegia a experimentação, a exploração estética e a descoberta. O algoritmo é o meio de execução e a própria forma artística.

Dentro desse percurso, o projeto também se aproxima da ideia de *Vibe Coding*<sup>7</sup>: uma prática de codificação guiada por interação com inteligências artificiais, marcada por ciclos rápidos de tentativa, ajuste e teste visual. O objetivo dos efeitos não é a precisão típica do processamento de imagens, mas a tradução de estados afetivos em linguagem visual: a urgência do rasgo, a irreversibilidade da corrupção, a melancolia do desbotamento. O código foi escrito para recrutar o erro, o *glitch* e a imprecisão numérica como aliados do desaparecimento, privilegiando a dimensão sensível da programação.

O processo criativo se deu em colaboração com inteligências artificiais generativas: a partir da sensação desejada, a IA devolvia a sintaxe lógica, que era então testada na biblioteca p5.js, avaliada e refinada. Ao atingir o resultado esperado no ambiente de rascunho, o código foi integrado à interface final.

A colaboração com a IA funcionou como mediação conceitual e técnica ao longo de toda a construção. A interlocução contínua resultou em uma autoria compartilhada, em constante negociação entre sugestão maquínica e escolha humana. O artefato resulta, portanto, da convergência entre uma interface que ritualiza a perda, algoritmos que a inscrevem na imagem e um processo de criação que assume a colaboração da máquina como condição.

### 3. A materialização do espectro

O "arquivo para esquecer" foi publicado como protótipo público, e encontra-se disponível para acesso<sup>8</sup>. O aplicativo opera de modo simples e direto: o usuário envia uma imagem pessoal, seleciona uma das três modalidades de esquecimento e recebe de volta o arquivo modificado, disponível para *download*. A interface foi projetada para que o percurso escape da lógica utilitária de edição de imagens e assuma um caráter ritual, no qual o ato de sacrifício do arquivo aciona o gesto de desapego<sup>9</sup>.

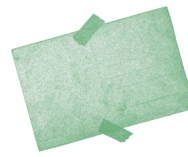
Os resultados visuais obtidos revelam a potência estética do erro programado. No modo *rasgar com urgência*, a imagem sofre fragmentações abruptas que resultam em uma composição despedaçada, irrecuperável. Em *Corromper sem retorno*, o algoritmo ativa falhas permanentes e ruídos cromáticos, restando apenas vestígios do original. Já o *Desbotar por indiferença* dissolve contrastes e cores, gerando uma presença quase apagada, marcada pela leveza da ausência. Cada efeito produz o que pode ser visto como um arquivo espectral: uma imagem que não serve mais à documentação, mas que abre novas camadas de significado através de sua própria ruína.

A publicação do aplicativo como protótipo acessível desloca a pesquisa do campo especulativo para o uso concreto: ao acessar a plataforma, cada usuário deixa de ser um observador

<sup>7</sup> Termo proposto por Andrej Karpathy em fevereiro de 2025 para descrever uma prática de programação guiada por inteligências artificiais generativas, onde o desenvolvedor descreve intenções em linguagem natural e avalia resultados de forma iterativa, sem revisão detalhada do código.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://esc.karencaetano.com/>

<sup>9</sup> Considerando que o processo se inicia a partir de uma imagem pessoal, é importante ressaltar que a interface foi concebida para preservar a agência do usuário sobre o próprio material enviado. O projeto não se propõe a capturar dados, catalogar conteúdos ou instituir qualquer forma de rastreamento de informação.



passivo para se tornar coautor do ato de esquecimento. A vivência é singular, mas se articula a uma crítica coletiva ao oferecer opções simbólicas frente à saturação de imagens que define a contemporaneidade.

Por fim, ressalta-se que o aplicativo permanece aberto para revisões e extensões. Essa condição instável acompanha a lógica intrínseca do trabalho (e da própria dissertação *Arquivo Instável*): um registro que não busca a permanência, mas se estabelece na oscilação entre existir e desaparecer, permanecer e dissolver, inscrever e apagar. É nessa tensão que o projeto se sustenta: instigar o usuário a confrontar, através da interface, a vulnerabilidade daquilo que pode - e talvez deva - se perder.

## Considerações finais: a persistência do arquivo

A trajetória percorrida neste artigo evidenciou que o acúmulo irrestrito opera como o avesso da memória. A articulação entre Derrida, Han e Calvino revelou que o desequilíbrio se encontra no regime atual da imagem. O excesso corrompe o arquivo e o esvazia por saturação. Quando tudo é luz, o espectro desaparece.

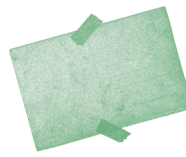
Diante desse impasse, a experiência proposta pelo “arquivo para esquecer” não resolve a angústia do excesso, nem pretende oferecer uma solução técnica para o mal de arquivo. Seria ingenuidade pretender tanto. O aplicativo, ao produzir imagens arruinadas, tenta reativar a dimensão fantasmática: o rasgo, a corrupção e o desbotamento devolvem à memória a opacidade necessária para significar. O *glitch* se torna salvaguarda ética: é a falha que protege o sujeito da exposição total. As imagens produzidas pelo aplicativo carregam uma estranha beleza: elas não tentam recuperar nada, apenas deixam o desaparecimento acontecer.

Ao transformar a degradação em gesto deliberado, o aplicativo devolve ao usuário uma agência que as plataformas de acúmulo sistematicamente confiscam: a possibilidade de escolher o que não deve permanecer. Não se trata de apagar por apagar, mas de reinstaurar o esquecimento como faculdade legítima, como direito do sujeito e como forma de cuidado. Onde a sociedade da transparência exige que tudo seja visto, guardado e disponibilizado, o projeto propõe uma recusa sutil... um gesto de insubmissão codificado em *JavaScript*. Cada efeito é uma forma específica de elaborar a perda.

Do ponto de vista metodológico, o projeto evidencia a viabilidade de uma prática de design que assume a colaboração com inteligências artificiais como negociação. O processo de *vibe coding* - iterativo, sensível, guiado mais pela intuição do que pela eficiência - mostrou-se coerente com a natureza do artefato: um objeto que nasce instável e assim deve permanecer. A autoria resultante é híbrida, assumindo a colaboração maquínica como premissa constitutiva do trabalho.

Por fim, o aplicativo, enquanto parte integrante da investigação *Arquivo Instável*, aponta para uma mudança necessária na nossa relação com o digital. O ato de criar uma tecnologia que não serve para lembrar, mas para esquecer, sugere uma nova ecologia da atenção. Em um tempo asfixiado pelo excesso de presença, o aplicativo propõe que o esquecimento deliberado talvez seja a única rota possível para restituir à vida sua fluidez narrativa. Destruir o arquivo é um exercício de liberdade diante de um sistema que nos condena a lembrar de tudo, para sempre.

Contudo, uma inquietação final permanece, confirmando a indestrutibilidade do mal de arquivo prevista por Derrida. Ao submeter uma imagem ao processo de destruição, o sistema não apaga o registro original; ele gera um segundo arquivo... a imagem modificada. A tentativa de silêncio digital resulta, tecnicamente, na produção de mais dados. O arquivo se transforma, restando à testemunha escolher qual dos espectros de memória ele vai querer/poder manter. Esse paradoxo não invalida a experiência, mas expõe a dificuldade central da nossa época. O gesto de rasgar, corromper ou desbotar vale, portanto, não pela eficácia do apagamento, mas pela coragem de recusar a



permanência. Talvez o verdadeiro esquecimento digital seja mesmo impossível, o que nos resta é a poética da tentativa.

---

### Act #3 – Archive to Forget: A Digital Interface for Forgetting

#### Abstract:

This article describes the development of the web application *Archive to Forget*, an experimental interface that articulates Jacques Derrida's concept of archive fever (1995/2001) with Byung-Chul Han's critique of the society of transparency (2017). Starting from the contemporary problem of image saturation and the coercion of visibility, the study argues that digital transparency configures a new modality of archive fever: the destruction of memory not through absence, but through an annihilating excess of presence. The project, developed in p5.js, mobilizes glitch aesthetics as a poetic resource to ritualize forgetting. The platform offers three visual degradation processes, "tear with urgency", "corrupt without return" and "fade through indifference", which transform the photographic record into digital ruin. By reclaiming the right to opacity, the interface returns agency over loss to the user, generating spectral files that operate as friction against the logic of accumulation.

**Keywords:** Critical design, creative coding, archive fever, society of transparency, digital memory

### Referências

- BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. (Obras Escolhidas, v. 1).
- CALVINO, Italo. A aventura de um fotógrafo. In: CALVINO, Italo. **Os amores difíceis**. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Tradução de Claudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2013.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Critical design FAQ**. Disponível em: <https://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0> Acesso em: 23 jan. 2026.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2017.
- KARPATY, A. **Vibe Coding**. X, fevereiro 2025. Disponível em: <https://x.com/karpaty> . Acesso em: 23 jan. 2026.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- MENKMAN, Rosa. **The glitch moment(um)**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.