

Interfaces da Memória Social na Cultura Digital:

análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*

Resumo

Este artigo apresenta as características do paradigma tecnológico contemporânea cultura digital. A partir das contribuições de Lévy (1993), Santaella (2003) e Manovich (1997) reflete sobre os impactos do surgimento das tecnologias intelectuais computacionais e suas interfaces na construção da memória social (DODEBEI, 2011). Como instrumentos e técnicas de análise da *fanpage* do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*, utiliza-se a pesquisa bibliográfica, a observação direta não participante e a análise documental e de conteúdo (BARDIN, 2000). A partir de tais autores, conclui que a interface humano-máquina forma o sujeito da virtualidade, híbrido (BEIGUELMAN, 2003) e conectado ao ciberespaço, novo “lugar” das memórias da humanidade. Por fim, considera possível pensar o conjunto das imagens digitais compartilhadas a própria mídia social, e suas respectivas narrativas visuais, enquanto interfaces da memória social.

Palavras-chave: cultura digital. interfaces culturais. memória social. Acervo Digital Bar Ocidente.

Resumen

Este artículo presenta las características del paradigma tecnológico contemporáneo de la cultura digital. A partir de los aportes de Lévy (1993), Santaella (2003) y Manovich (1997) reflexiona sobre la aparición de los impactos de las tecnologías informáticas intelectual y sus interfaces en la construcción de la memoria social (DODEBEI, 2011). Como herramientas y técnicas de análisis de la *fanpage* Acervo Digital Bar Ocidente se utiliza la investigación bibliográfica, la observación directa no participante y análisis de documentos y contenido (BARDIN, 2000). Concluye que la interface hombre-máquina constituye el objeto de la virtualidad, híbrido (BEIGUELMAN, 2003) y conectado en el ciberespacio, el nuevo “lugar” de los recuerdos de la humanidad. También es posible pensar en las imágenes digitales compartidas y las redes sociales como las interfaces de la memoria social.

Palabras Clave: cultura digital. interfaces culturales. memoria social. Acervo Digital Bar Ocidente



João Fernando Igansi Nunes ¹
Priscila Chagas Oliveira ²

¹ Doutor em Comunicação e Semiótica, PUC/SP com a Tese Design Computacional: comunicação do in-visível. Pesquisador no Laboratoire Paragraphe da Universidade Paris 8, França durante o ano de 2007. Membro do Grupo de Pesquisa NetArt perspectivas críticas e criativas (FAPESP) e do grupo de pesquisas Software Studies do Brasil (FILE Lab SP / UCSD - EuA). Professor Adjunto do Instituto de Artes e Design da UFPel, dedicando-se a pesquisas em Criações em Novas Mídias. Graduado em Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas e Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Área de interesse e atuação em Comunicação, Artes e Design, com ênfase em Design de Interface, Design de Interação, Novas Tecnologias da Informação e Semiótica.

² Bacharel em Museologia pela UFRGS. Mestranda (bolsista CAPES) do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural da UFPel

Abstract

This article presents the characteristics of the contemporary technological paradigm of digital culture. It also reflects, on the contributions of Lévy (1993), Santaella (2003) e Manovich (1997), on the impact of the emergence of computer intellectual technologies and its connected cultural interfaces, which infer the dynamics of social memory (DODEBEI, 2011). As tools and analysis techniques of the *fanpage* Acervo Digital Bar Ocidente on the *Facebook* we use bibliographical research, direct non-participant observation, document analysis and content (BARDIN, 2000). Concludes that human-machine interfaces forming the subject of virtuality, cybrid (BEIGUELMAN, 2003), connected symbiotically to cyberspace, new “place” of memories of humanity. Also we believe is possible to consider all of these digital images shared and the social media itself and their visual narratives as interfaces of social memory.

Keywords: digital culture.cultural interfaces. social memory. Acervo Digital Bar Ocidente

1 Contexto Tecnológico Contemporâneo

A emergência da Information and *Communications Technology* (ICT)³ e da linguagem eletrônica em seu estado de ubiquidade das redes computacionais resultou em uma profunda alteração na sociedade, seja por suas velocidades de conexão, que alteram a nossa percepção de tempo e espaço, seja pelas circunstâncias dos seus atuais modelos de produção e distribuição da informação. Para Lévy (1993, 2009), a técnica condiciona a sociedade e a sua cultura, que a cada período histórico ficam sob o domínio da tecnologia da comunicação mais recente sem, porém, abandonar “os princípios semióticos que definem as formações culturais preexistentes”, conforme completa Santaella (2003, p. 14). Lévy (1993) reconheceu há mais de 20 anos a revolução que estava por vir, afirmando que o ser humano estava provavelmente convergindo para a constituição de um novo meio de comunicação, pensamento e de trabalho. O que, ainda segundo o autor, justificaria o surgimento de inúmeras pesquisas transdisciplinares, uma vez que estamos lidando não só com modificações nos processos cognitivos individuais, mas também na construção da memória social. Esta última deve ser reconhecida como o campo de estudo transdisciplinar das propriedades e dos fenômenos vivenciados por grupos ou indivíduos em relação aos fatos, imagens e acontecimentos vistos do presente em direção ao passado, ou em direção ao futuro (DODEBEI, 2011), e que por isso volta-se aos mais variados sistemas de signos – simbólicos, icônicos e indiciais (GONDAR, 2005), existentes de forma concreta ou virtualmente na *web*.

Dessa maneira, como características do paradigma tecnológico contemporâneo, as relações sociais tornam-se híbridas⁴ (fluídas e interconectadas nas redes *on* e *offline*), os saberes (inteligências) são distribuídos eletrônica-

³ Tecnologias da Informação e Comunicação.

⁴ Termo cunhado pela pesquisadora e artista digital Giselle Beiguelman (2003) e que se refere ao estar *online* e *offline* ao mesmo tempo, simbioticamente: “A popularização dos dispositivos portáteis de comunicação sem fio com possibilidade de conexão à Internet apontam para a incorporação do padrão de vida nômade e indicam que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido, pautado pela interconexão de redes e sistemas *on* e *offline*”. (BEIGUELMAN, 2004).

mente, a produção do conhecimento tem potência de se construir colaborativamente e em rede e, por conseguinte, a memória social é reconfigurada no ciberespaço⁵.

Lévy (1993, 2009, 2010), Lemos (2007) e Santaella (2003) disseram sobre uma cultura digital ou cibercultura para evidenciar essas diferentes formas de interação e de sociabilidade que emergem desse paradigma tecnológico a nível global, mas que influem diretamente nas culturas locais e na constituição da identidade dos sujeitos⁶ culturais e grupos sociais (SANTAELLA, 2003).

A introdução dos microcomputadores de uso pessoal nos anos de 1980 iniciou um processo de imersão dos sujeitos no universo digital e assim, as interfaces interativas computacionais tornaram-se protagonistas da comunicação contemporânea, por meio das quais percebe-se o mundo e produzem-se as subjetividades. Sobre isso, Lev Manovich (1997) introduz o termo *Cultural Interfaces*⁷ para designar a evolução das interfaces dos objetos culturais digitais, que filtram a cultura, o passado e o presente, a partir dos vários níveis de suas interfaces.

A memória do mundo passa por um processo de virtualização e agora é convertida em código binário, expandida e compartilhada em rede, através da mesma linguagem universal e acaba por tomar novos contornos, ao ponto de Rosney (1997) falar de uma espécie de “esperanto das máquinas”. Dispositivos eletrônicos, mídias sociais e plataformas virtuais tornam-se repositórios, “centros”, nós da rede de socialização e compartilhamento dos referenciais culturais da humanidade, narrados visualmente através da interface e, por isso, podem ser entendidos enquanto novas interfaces da cultura e da memória social.

2 Metodologia

Para fundamentar nossa reflexão acerca das interfaces e da condição atual da memória social, utilizaremos como estudo de caso a pesquisa de mestrado que vem sendo realizada pela coautora deste artigo no Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Pelotas (PPGMP/UFPel) e que tem como unidade de análise a *fanpage* do Acervo Digital Bar Ocidente (ADBO) no *Facebook*⁸. O caso analisado refere-se ao compartilhamento de imagens digitais⁹ de caráter histórico e que, a partir do alto grau de evocação memorial das representações compartilhadas, ocorreram interações entre diferentes sujeitos.

Optamos por uma metodologia de pesquisa com abordagem qualitativa, que conforme Minayo (2007), preocupa-se com aspectos da realidade que não podem ser somente quantificados e foca-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais, a partir do universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Por se tratar de uma investigação exploratória-descritiva realizamos uma revisão

⁵ Ciberespaço: palavra de origem americana, empregada pela primeira vez pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance *Neuromancien*. O Ciberespaço designa ali o universo das redes digitais como lugar de encontro e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. Existe no mundo, hoje, um fervilhar de correntes literárias, musicais, artísticas, quando não políticas, que falam em nome da Cibercultura. (LÉVY, 2010, p. 104).

⁶ Entende-se sujeito na perspectiva de Stuart Hall. Na sua obra “A Identidade Cultural na Pós-Modernidade” (2004), distinguem-se três noções de identidade do ser humano: o sujeito do Iluminismo, que é o indivíduo centrado e dotado de capacidades de razão; o sujeito sociológico moderno, que não é independente, uma vez que se forma pela relação que estabelece com os outros; e o sujeito pós-moderno, o qual não possui uma identidade fixa.

⁷ Interfaces Culturais.

⁸ Acesse: <<https://www.facebook.com/AcervoOcidente/?fref=ts>>.

⁹ A imagem digital aqui entendida também como fotografia digital é uma imagem criada como linguagem eletrônica. Pode ser obtida pela câmera ou então posteriormente pelo computador e seus periféricos. Seu ponto constitutivo é o pixel que é representado através do código binário, e são, portanto, resultado de uma razão matemática (NUNES, 2002).

de literatura interdisciplinar, contemplando as áreas da comunicação e da memória social. Como instrumentos e técnicas de coleta na unidade de análise, utilizamos observações diretas não-participantes planejadas sistematicamente, a fim de coletar dados e imagens, que foram salvos (*screenshots*). Como primeiras considerações, neste artigo, recortamos o *corpus* da pesquisa (18 postagens) e realizamos a análise de conteúdo (BARDIN, 2000) de uma das postagens, no que diz respeito às narrativas visuais firmadas e as conexões e interações fomentadas nos sujeitos em função do caráter visual da imagem digital.

Assim, primeiramente explicitamos o contexto tecnológico contemporâneo, para logo apresentarmos a fundamentação teórica que caracteriza a cultura digital e o processo de interfaceamento da cultura. Após, descrevemos o caso estudado, interrelacionando a teoria com os dados empíricos coletados na *fanpage*. Por fim, concluímos que a interface humano-máquina forma o sujeito da virtualidade, híbrido e conectado ao ciberespaço, novo “lugar” das memórias da humanidade. Consideramos também que é possível pensar o conjunto das imagens digitais compartilhadas a própria mídia social, e suas respectivas narrativas visuais, enquanto interfaces da memória social.

3 Caracterização da Cultura Digital

A emergência da sociedade da mídia em massa e da ideia de pós-modernidade cunhada e difundida pelo filósofo francês Jean-François Lyotard foi, para Santaella (2003), o contexto em que a globalização se tornou possível, graças ao desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação. A cultura de massas da era industrial e seus produtos, como o jornal, o telégrafo, a fotografia ou a TV, foram aos poucos, e, com o surgimento de novas máquinas tecnológicas, equipamentos e produtos midiáticos de lógica diferenciada, abrindo espaço ao surgimento do que Santaella (2003) identifica como cultura das mídias. Televisão a cabo, dispositivos de fax e de fotocópia (*xerox*¹⁰), videogames e videocassetes inauguraram novos processos comunicacionais, focados em audiências menos segmentadas e mais diversificadas.

Com o surgimento da informática e da introdução dos microcomputadores de uso pessoal, a partir dos anos de 1980, as mídias preexistentes iniciam uma convergência, inaugurando a cultura digital. As telecomunicações e a informática acabaram por se mesclar em uma gigantesca rede de troca de informações, de dados comprimidos e digitalizados num fluxo global constante, que fluem não somente de um centro para uma periferia, mas transversalmente a partir de qualquer um que esteja interconectado nesse ambiente representacional dos dados na rede, nomeado ciberespaço, acessível através da interface humano-máquina: “As telas dos computadores estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e tecnológica, entre o utilizador e as redes” (SANTAELLA, 2003, p. 81). Assim, a *web* transformou o espectador em potencial interator (potencial sujeito que

¹⁰ A *Xerox Corporation* é uma empresa da área de tecnologia da informação e documentação, creditada como a inventora da fotocopiadora.

interage), ou seja, possibilitou alterar o estatuto do indivíduo, aquele ser indivisível, de personalidade determinada e isolado, em sujeito que se relaciona e interage a partir dos agenciamentos coletivos proporcionados pelas redes sociotécnicas e assim, os modifica, complementa, interfere segundo o contexto que habita.

Modifica-se não apenas a lógica de processamento/funcionamento das informações, mas também os dispositivos físicos/materiais. Antes dos processos de digitalização, os suportes eram diferentes e incompatíveis. Com a revolução digital, identificada por Paul Virilio em sua obra *Bomba Informática* de 1999, abriu-se a possibilidade de que a produção, a circulação e a estocagem de qualquer dado pudesse ser realizada pelo usuário em sua casa, a partir de um computador, ou em qualquer lugar, a partir dos dispositivos digitais móveis - e interfaces - que rodeiam sua existência. O mundo analógico que já não é criado em formato digital, pode ser então digitalizado, convertido em um “mapa de bits” (*bitmap*). Texto, imagem e som convergem em uma mesma linguagem universal, numa espécie de “esperanto das máquinas” (ROSNAY, 1997 *apud* SANTAELLA, 2003, p. 83). Se a cultura das mídias era a cultura do disponível, na cultura digital falamos de uma cultura do acesso.

Para os teóricos que se detêm no estudo dessa temática, o computador não é apenas mais um dispositivo técnico, ele constitui-se de uma máquina que representa o mundo através de uma interface, e esta última funciona como uma espécie de esponja que conecta não só o humano à máquina, mas um humano a outros humanos, a uma consciência coletiva. Trata-se, portanto, de uma máquina semiótica (NOTH, 2015) de códigos capazes de produzir sentido: se $A=C$ e $B=C$, então $A=B$. Sua existência não só estrutura nossa experiência, mas também toda nossa percepção do mundo (LÉVY, 1993). Quando nos referimos ao *Personal Computer*¹¹ (PC) não podemos esquecer todas as outras máquinas atuais ou virtuais que continuam a surgir em uma velocidade sem precedentes: *e-readers*, *mp3*, *mp4 players*, *smartphones*, *tablets* e tantas outras tecnologias ainda fora do mercado ou em fase de experimentação, tais como o *google glass*¹². A esse processo sociocultural de integração da vida com a tecnologia, que inaugura novas formas de interação e socialização, chamamos de cibercultura:

A cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais (ciberespaço, simulação, tempo real, processos de virtualização, etc), vai criar uma nova relação entre a técnica e a vida social que chamaremos de Cibercultura. (LEMOS, 2007, p. 15).

A interpenetração da vida *on* e *offline* atinge grau impossível de ser desconsiderado. A hibridização dos meios comprova que não estamos presenciando a substituição de uma tecnologia por outra, mas convergindo mídias outrora *offline* com as novas potencialidades das mídias digitais *online*, tornamo-nos seres híbridos (BEIGUELMAN, 2003), integrados simbioticamente às redes *on* e *offline*.

¹¹ Computador pessoal.

¹² O *Google Glass* é um acessório em forma de óculos que possibilita a interação dos usuários com diversos conteúdos em realidade aumentada. Também chamado de Project Glass, o eletrônico é capaz de tirar fotos a partir de comandos de voz, enviar mensagens instantâneas e realizar videoconferências. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-glass.html>>

4 Tecnologias Intelectuais e Interfaces Culturais

Os meios de produção do conhecimento, contemporaneamente, giram em torno do que Pierre Lévy (1993) identifica como os três tempos do espírito: a oralidade primária ou mítica, a escrita e a informática. Cada qual constitui-se em tecnologia intelectual proeminente em um determinado contexto histórico, social e cultural. Para o autor, as tecnologias da inteligência:

[...] quase sempre, exteriorizam e reificam uma função cognitiva, uma atividade mental. Assim fazendo, elas reorganizam a economia ou a ecologia intelectual em seu conjunto e modificam em retorno a função cognitiva a qual pressupunha-se somente assistir e reforçar. (LÉVY, 2015, documento eletrônico).

Com isso, o filósofo frisa a sua crença de que o pensamento se encontra profundamente moldado por dispositivos materiais e coletivos sociotécnicos. A configuração do saber e das práticas socioculturais dada a partir da estrutura e da linguagem da tecnologia de inteligência, que se destaca em cada era e em um processo de retroalimentação, também se modifica conforme é utilizada. Os sujeitos não apenas pensam sobre as coisas, mas também pensam através das coisas. Do corpo humano enquanto suporte retiramos a voz, a tradição oral que preserva as memórias quando as transmite através das narrativas; da escrita e imprensa, pudemos expandir nossa capacidade de lembrar, aprender e conhecer através de suportes físicos mais duráveis e permanentes, para contemporaneamente transpomo-nos às tecnologias intelectuais computacionais e suas interfaces conectadas à *web*.

As tecnologias da inteligência da era eletrônica terão como base a noção de hipertexto, comunicação em rede e interfaceada. Eles nascem da proposta de Bush (1945) da criação de uma máquina que armazenasse toda memória de um indivíduo, utilizando como modelo a complexa rede de associações e conexões da mente humana. Os demais avanços computacionais tidos ao longo dos próximos 40 anos impulsionaram teóricos e engenheiros que, embasados nas ideias de Bush (1945), “contribuíram para a geração de infraestruturas, protocolos, sistemas, programas, interfaces e modelos que hoje fazem parte de nosso cotidiano” (HANNIS, 2012, p. 269), tais como o *hyperlink*, que associa textos e conteúdos de forma a permitir uma leitura e navegação rizomática; o *mouse* e sua representação como cursor; o teclado e a “interface amigável”.

Ao mesmo tempo que a era da informática inaugurou um potencial ainda maior para nossa inteligência, proveniente das tecnologias intelectuais contemporâneas, ela também causou uma revolução nos processos de seleção, armazenamento e disponibilização dos suportes de memória, que, funcionando como extensões artificiais da cognição,

¹³ As pinturas da Caverna de Chauvet estão localizadas no sul da França, no Vallon-Pont-d'Arc e são datadas de aproximadamente 30 mil e 40 mil anos atrás. Tratam-se de 425 figuras de animais, sendo principalmente 65 rinocerontes, 74 leões e 66 mamutes, gravados nas paredes e estalactites da Caverna. Foi descoberta ao acaso por espeleólogos amadores, em 1994, e são consideradas as mais antigas produções artísticas que se têm conhecimento.

¹⁴ Localizada no Palácio Apostólico, a Capela Sistina é conhecida por ser decorada com afrescos pintados por grandes artistas da Renascença. Um dos atributos mais notáveis da Capela Sistina é o seu teto, que foi pintado por Michelangelo. O artista demorou quatro anos para terminar este trabalho, que é um dos mais importantes da História da Arte. Nela realiza-se o conclave, processo de escolha do novo Papa.

tornam possível a transmissão memorial (CANDAUI, 2012). Se antes os lugares das pinturas parietais na Caverna de Chauvet¹³, os afrescos na Capela Sistina¹⁴, as esculturas e pinturas renascentistas nos museus e galerias e os documentos dos arquivos e bibliotecas, eram considerados por excelência, a cada época, os “lugares” destinados ao armazenamento, circulação e fruição dos nossos referenciais visuais, suportes simbólicos da memória, hoje esse lugar no ciberespaço é “todo o lugar”.

Adentramos uma nova forma de experiencição e agenciamentos múltiplos e heterogêneos para a construção do conhecimento, tanto a nível cognitivo quanto social, a partir das interfaces computacionais. Mas o que é a interface? A noção de interface não se limita ao seu significado em informática, um aparato ou dispositivo técnico tais como a tela e o teclado do computador, o *mouse* ou o *modem*. A interface “remete a operações de tradução, de estabelecimento de contato entre meios heterogêneos” (LÉVY, 1993, p. 178). Tudo aquilo que habita o campo da linguagem e que se refere à passagem, transformação e diálogo entre sistemas é da ordem da interface. Nesse sentido, Manovich (1997, s/n) propõe a utilização do termo “Interfaces Culturais”:

As the role of a computer is shifting from being a tool to a universal media machine, we are increasingly “interfacing” to predominantly cultural data: texts, photographs, films, music, virtual environments. In short, we are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form. I would like to introduce the term “cultural interfaces” to describe evolving interfaces used by the designers of Web sites, CD-ROM and DVDROM titles, multimedia encyclopedias, online museums, computer games and other digital cultural objects.¹⁵

Podemos então pensar a utilização das interfaces computacionais como interfaces de memória: *hardwares*; *softwares*, redes sociais, *websites*, e demais dispositivos do cotidiano, uma memória distribuída, intercalada, de trânsito, colaborativa e coautorial, efêmera e frágil, patrimônio imaterial, novo lugar de memória (NORA, 1993).

5 Interfaces da Memória Social: o caso da *fanpage* do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*

Com o surgimento dos paradigmas da cultura digital, viu-se uma crescente criação e/ou adaptação de diversos museus, bibliotecas e acervos para o meio digital, que fazem usos de diferentes plataformas disponíveis online, no ciberespaço:

Blogs e portais de depoimentos como o Museu da Pessoa oferecem essa oportunidade de registrar as memórias individuais, de transformar o privado em público, de autorizar a reformatação das memórias, e acima de

¹⁵ “Como o papel do computador está mudando de ser uma ferramenta para uma máquina de mídia universal, estamos cada vez mais ‘interfaceando’ com dados predominantemente culturais: textos, fotografias, filmes, música, ambientes virtuais. Em suma, não estamos mais interagindo com um computador, mas com a cultura codificada em formato digital. Eu gostaria de introduzir o termo ‘interfaces culturais’ para descrever interfaces em evolução usadas pelos desenvolvedores de sites da Web, CD-ROM e títulos de DVD-ROM, enciclopédias multimídia, museus online, jogos de computador e outros objetos culturais digitais” (tradução livre).

tudo, de dividir a autoria. O coletivo parece ser atributo principal que faz da web um grande centro virtual da memória do mundo. (DODEBEI, 2006, p.14).

As possibilidades técnicas que a informática proporciona potencializam a musealização¹⁶ e a patrimonialização¹⁷ exacerbada de um número considerável de objetos digitais, com ênfase para a fotografia (agora transformada em imagem digital - *pixels*), considerada por Candau (2012) a arte da memória que permite representar materialmente o tempo passado, registrá-lo e dispô-lo em ordem.

Nesse contexto, e a partir de uma vontade de memória, como enfatiza Nora (1993), nasce o Acervo Digital Bar Ocidente, resultado da primeira experiência da equipe da empresa *Mobe Design*¹⁸ na criação de um espaço em ambiente virtual para guarda e comunicação de acervos. O proprietário do Bar, Fiapo Barth, foi o colecionador que por anos guardou fotografias, páginas de jornais e revistas, *banners* e *flyers* que fizeram parte da trajetória do Bar Ocidente, a fim de que um dia esse material fosse disponibilizado. O orçamento¹⁹ que se tinha naquele momento foi fundamental para a escolha do tipo de comunicação e também porque, conforme o designer responsável pela plataforma, Bisio (2013), a digitalização dá uma sensação de segurança ao acervo, já que o seu referente analógico estará protegido e conservado de fatores externos, ao mesmo tempo que seu caráter informacional e visual estará disponível para todos e qualquer um (na sua versão digitalizada). O potencial democrático e acessível do ciberespaço (LEMONS, 2007; LEVY, 2010; SANTAELLA, 2003; DODEBEI, 2006) foi norteador das decisões, conforme a própria fala de Bisio (2013).

Sem aprofundar a questão da preservação digital²⁰, que não é o enfoque deste artigo, observaremos as imagens - duplicadas digitalmente - do Bar Ocidente disponíveis na página do seu acervo, porém com maior enfoque ao conjunto de imagens digitais compartilhadas na sua *fanpage* no *Facebook* (Figura 1) no ano de 2012. Criada há quase quatro anos, em 17 de setembro de 2012, juntamente com o lançamento do ADBO, a *fanpage* é assim descrita: “O Acervo Digital do Bar Ocidente é um projeto que busca recontar uma parte da história de Porto Alegre através daquilo que envolve o Bar Ocidente e todos aqueles que fazem parte da memória deste lugar”. A *fanpage* possui até a presente data²¹, 691 curtidas, 54 publicações e cinco álbuns que contém, dentre outras, 18 postagens de fotografias digitalizadas de caráter histórico.

¹⁶ Entendemos Musealização [...] como uma série de ações sobre os objetos, quais sejam: aquisição, pesquisa, conservação, documentação e comunicação. O processo inicia-se ao selecionar um objeto de seu contexto e completa-se ao apresentá-lo publicamente por meio de exposições, de atividades educativas e de outras formas. Compreende, ainda, as atividades administrativas como pano de fundo desse processo. (CURY, 2005, p. 26).

¹⁷ Entendemos como patrimonialização a institucionalização de mecanismos de proteção do patrimônio cultural, material e imaterial. Envolve decisões selecionadas, conflitos e políticas.

¹⁸ A MOBE é um estúdio de design *online e offline* que desenvolve sites, identidades visuais, materiais gráficos e ilustrações: www.mobedesign.com.br/.

¹⁹ O Acervo Digital Bar Ocidente surgiu do projeto “Bar Ocidente: Memória Cultural de Porto Alegre”, tornando-se viável quando do recebimento dos recursos financeiros vindos do FUMPROARTE/PMPA.

²⁰ Para mais informações sobre as questões relativas à conversão de acervos fotográficos de caráter histórico para o meio digital e sua preservação, consultar NUNES, João Fernando Igansi. *Cultura Pós-Fotográfica: o devir das imagens eletrônicas no estudo de caso do Acervo Fotográfico do Museu Histórico da Biblioteca Pública Pelotense*. 2002. 226f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2002.

²¹ 04 de abril de 2016.

Figura 1: *Fanpage* do ADBO no Facebook



Fonte: *Fanpage* do ADBO <<http://facebook.com/AcervoOcidente>>

Na *fanpage* do ADBO, o repertório visual foi vivificado a partir das narrativas construídas verbalmente. Nunes (2002) faz referência a Barthes²² quando diz: “[...] Barthes observa que o efeito da conotação varia com relação ao texto e à imagem: as palavras mais íntimas são, para a imagem, um ponto orientador do seu caráter conotativo.” (NUNES, 2002, p.52). Portanto, a narrativa literária confere à imagem atributos para seu significado, mesmo não podendo negá-la, como no caso do “*Ceci n’est pas une pipe*”²³ de René Magritte.

Observar o fenômeno das mídias sociais é uma das maneiras de analisar as novas formas de interação no seu maior potencial, uma vez que é a imersão na rede, por elas fomentada, que potencializa a cultura cívica e a escrita coletiva, a partir de suas interfaces:

Habitamos o ciberespaço quando sentimos que estamos nos movendo através da interface em um mundo relativamente independente com suas próprias dimensões e regras. Quanto mais nos habituamos a uma interface, mais estamos vivendo no ciberespaço. (BEIGUELMAN, 2003, p. 101).

Habitamos, socializamos e interagimos imersivamente (n)as mídias sociais. Os laços sociais firmados, as imagens e narrativas constantemente compartilhadas, adquirem novas dimensões que transcendem as noções de tempo e espaço experienciadas na vida *offline*. Os amigos distantes geograficamente e os acontecimentos passados tornam-se continuamente presentificados a cada compartilhamento, e as significações agora se dão em outro espaço (ciberespaço) e num outro tempo (*online*, em tempo real).

De acordo com o historiador alemão Huyssen (2002), os meios tecnológicos pós-internet afetaram a estrutura da memória e a maneira como percebemos o tempo e o espaço. Aliado a isso, o autor irá resgatar a terminologia “musealização”, primeiramente cunhada por Hermann Lubbe, para afirmar que, como característica central de uma mudança de sensibilidade temporal contemporânea, o passado mesmo é que se manifesta como efêmero. Encontra-se aí a necessidade de dar-lhe um valor como passado musealizado. O historiador reconhece que os “futuros presentes” da cultura moderna estão transformando-se em “pretéritos presentes” no pós-modernismo. Candau (2012) reconhece

²² BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70, 1980.

²³ Isto não é um cachimbo.

²⁴ A noção de “Rizoma” é amplamente discutida nas obras de Deleuze e Guattari (2000). No entanto, neste artigo não nos deteremos na sua pormenorização, mas reconhecemos a profundidade de suas discussões.

ce a compulsão memorial atual que se evidencia nos excessos de criação de museus, paixão pelas genealogias, busca pelas origens, comemorações e aniversários, o que ele chama de “mnemotropismo contemporâneo”.

A memória social, portanto, se constrói a partir dessa interrelação entre o que é selecionado, “postado” e narrado hipertextualmente e que está em constante reestruturação, incorporando a noção de “Rizoma”²⁴.

O ato de “postar” um conjunto de imagens digitais na *fanpage* do ADBO no *Facebook* (Figura 2) vem de um esforço por lembrar, salvaguardar e valorizar (mas também de um medo do esquecimento de) um passado (RICOEUR, 2007) supostamente compartilhado por todos que tinham o Bar como seu espaço de ação.

Figura 2: Conjunto das 18 postagens com imagens digitais (fotografias digitalizadas de caráter histórico) da *fanpage* do ADBO no *Facebook*



Fonte: <https://www.facebook.com/AcervoOcidente>.

Quando dizemos “supostamente”, estamos trabalhando com a ideia de que no contexto coletivo da memória, o que existe é apenas uma representação individual que os sujeitos de um grupo fazem da sua própria memória e da dos outros, o que Candau (2012) chama de metamemória:

²⁴ A noção de “Rizoma” é amplamente discutida nas obras de Deleuze e Guattari (2000). No entanto, neste artigo não nos deteremos na sua pormenorização, mas reconhecemos a profundidade de suas discussões.

A existência de um discurso metamemorial é um indicador precioso, revelador de uma relação particular que os membros de um grupo considerado mantêm com a representação que eles fazem da memória desse grupo, e, de outro lado, esse discurso pode ter efeitos performáticos sobre essa memória, pois, retomado por outros membros, esse discurso pode reuni-los em um sentimento de que a memória coletiva existe e, por esse mesmo movimento, conferir um fundamento realista a esse sentimento. (CANDAUI, 2012, p. 34).

Se os acontecimentos evocados e externalizados através dos “comentários”, das legendas das imagens e dos “compartilhamentos” (Figura 3) de cada sujeito são de fato uma reconstituição do passado, isso não faz diferença, pois a existência de uma reconstituição fiel será sempre impossível. O que importa e deve ser entendido como objeto de análise é justamente essa noção de que alguns acontecimentos recordados ocorreram de tal maneira, e que a totalidade dos membros do grupo (ou os que acreditam ser uma totalidade) lembra-se e significa esse passado da mesma forma.

Ao compartilharem, num processo de evocação, os acontecimentos que “são representados como marcos de uma trajetória individual ou coletiva que encontra sua lógica e sua coerência nessa demarcação” (CANDAUI, 2012, p. 98), a dinâmica da memória social é constatada na potência da interface computacional e a memória coletiva (HALBWACHS, 1990) dos sujeitos, que fazem parte da trajetória do Bar Ocidente, encontra campo fértil para seu aparecimento.

Figura 3: Imagem digital compartilhada na *fanpage* do ADBO no *Facebook* com destaque para sua legenda, “comentários” e “compartilhamentos”.



Fonte: <https://www.facebook.com/AcervoOcidente>.

Como exercício de observação para este artigo, analisamos a seguinte postagem (Figura 3), entendendo que as legendas associadas a cada imagem compartilhada, direciona, complementa e constrói coletivamente a memória dos eventos e fatos representados pelas mesmas imagens. Evidenciamos que se trata de uma das postagens com grande número de curtidas (67) e compartilhamentos (65), logo, de maior interação entre os usuários. A legenda da postagem original salienta o fato de o Bar Ocidente ser espaço de muitas memórias e parte da história de Porto Alegre e convoca os usuários a compartilhá-las. A imagem em preto e branco retrata o Bar Ocidente nos meados dos anos de 1980, período de grande movimentação cultural na Avenida Osvaldo Aranha, que é retratada em primeiro plano. Os usuários, utilizando as interfaces interativas da mídia social, são conduzidos a evocar acontecimentos de suas vidas cotidianas que tiveram o Bar como palco. Em cada um dos compartilhamentos, os usuários indicam elementos que caracterizam este espaço (as festas, as bebedeiras, a esquina, a roda de amigos) e, em função do atributo do *hiperlink*, marcam outros amigos da sua rede *offline*, para comporem sua rede online e com isso, constroem coletivamente uma narrativa visual e uma rede de relações que têm a *fanpage* do ADBO como um nó dessa mesma rede.

A narrativa hipertextual é tecnologia de inteligência (ou de memória), já que funciona como as redes sinápticas do próprio cérebro, que, conforme Izquierdo (1989) registram arquivos não de maneira isolada, mas em um conjunto complexo de interrelações. Essas imagens (mentais ou digitais) podem ser constantemente selecionadas, consolidadas e incorporadas à rede pré-existente, tornando-se disponível como um mapa informacional, evocado no nosso cotidiano.

Podemos supor que essas imagens, suportes de memória, são os referenciais que possibilitarão o sentimento de pertença e identificação dos grupos a determinados acontecimentos (selecionados) do passado. O passado que só existe na forma de memórias, funciona de maneira interligada, interconectada, onde uma lembrança leva a outra e a outra, a partir do nosso envolvimento afetivo. As tecnologias de inteligência da era da informática demonstram aí uma espécie de volta à oralidade primária, da cognição humana enquanto estrutura, suporte, corpo de ação das memórias.

Considerações Finais

Diante de tamanha quantidade de dispositivos digitais que permeiam nosso cotidiano, de forma cada vez mais acelerada e facilitada, estamos diante de uma cultura do acesso, e conseqüentemente do disponível, e tornamo-nos seres cíbridos, *off* e *on* simultaneamente, (com)vivendo virtualmente. Dentro dessa perspectiva, do acesso quase que ilimitado a informações: imagens, sons, textos, agora transformados em bits, percebemos a memória do mundo ser virtualizada e se distribuir globalmente ao ser digitalizada. Mas ao mesmo tempo, ressalta-se o inverso, a dinâmica em que sujeitos e grupos sociais, dentro do que o filósofo francês Régis Debray chama “Videosphere” (BURGIN, 1996, p. 30 In: AZIZ *et. al.* 1996) e Candau (2012) de

uma “iconorréia” midiática, esse fenômeno da exteriorização da memória que se exprime através da profusão de imagens que são estocadas, tratadas e difundidas continuamente, se agrupam, interagem e formam comunidades afetivas, visando espaços localizados geograficamente. Esse é o caso da *fanpage* do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*.

Contemporaneamente, vemos as máquinas semióticas da cultura digital filtrarem nossa cultura e “a tela do computador não é apenas o suporte da leitura, é uma interface” (BEIGUELMAN, 2003, p. 35) que conecta dois mundos dependentes um do outro e que formam o sujeito da virtualidade (SANTAELLA, 2003). No ciberespaço, as mídias se convergem na rede, que se torna depositária dos dados (informações e memórias) do mundo. A partir de agora, a narrativa do nosso passado, nosso senso histórico e de identidade pessoal está fundado na lógica da rede, da cibercultura. A Revolução Digital está reconfigurando não somente os processos cognitivos dos indivíduos, mas também a sociedade como um todo, que agora é vista sob o ponto de vista de um coletivo pensante. Nos últimos trinta anos presenciamos alterações profundas na sociedade em uma velocidade tão acelerada, que ainda não tivemos tempo de compreender completamente o seu impacto no futuro e assim, constantemente, recorremos ao passado. E o mais impressionante é que isso é apenas o começo. O futuro habita o estado da incerteza e os desafios sempre foram da condição humana.

Referências

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2000.

BEIGUELMAN, Gisele. *Admirável Mundo Cíbrido*. 2004.

_____. *O Livro Depois do Livro*. São Paulo: Petrópolis, 2003.

BISIO, Gibran. Gibran Bisio: *Entrevista I*. [out.2013]. Entrevistador: Priscila Chagas Oliveira. Porto Alegre, 2013. 1 arquivo .amr (50 min.)

BORGIN, Victor. The Image in Pieces: digital photography and the location of cultural experience. In: AZIZ; CUCHER Et al. *Photography after photography: memory and representation in the Digital Age*.

CANDAU, Joel. *Memória e Identidade*. São Paulo: Contexto, 2012.

CURY, Marília Xavier. *Exposição: concepção, montagem e avaliação*. São Paulo: Annablume, 2005.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Platôs* (volume I). São Paulo: Editora 34, 2000.

DODEBEI, Vera Doyle. *Memória e Patrimônio: perspectivas de acumula-*

ção/dissolução no ciberespaço. *Revista Aurora*, São Paulo, n. 10, 2011. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/aurora/article/view/4614>>. Acesso em 10 mar. 2016.

_____. Patrimônio e Memória Digital. *Revista Eletrônica em Ciências Humanas*, Rio de Janeiro, ano 04, n. 08, 2006. Disponível em: <<http://www.unirio.br/morpheusonline/numero08-2006/veradodebei.htm>>. Acesso em 25 mai. 2013.

GONDAR, J.; DODEBEI, V. *O que é memória social*. Rio de Janeiro: Contra Capa livraria/Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

HALBWACHS, Maurice. *A Memória Coletiva*. Rio de Janeiro, Vertice, 1990.

HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. 9. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

HANNS, D.K. Visualização de Dados e “Tangibilidade” da Informação: uma questão cognitiva. In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A.G. *Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais*. São Paulo: Peirópolis e Edusp, 2014.

HUYSSSEN, Andreas. En busca del futuro perdido. *Cultura y memoria en tiempos de globalización*, México, FCE-Instituto Goethe, 2002, 285 p.

IZQUIERDO, Ivan. Memórias. *Estudos Históricos*. São Paulo, v. 3, n. 6, p. 89-112. Mai/Ago 1989 Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141989000200006>. Acesso em 30 jul. 2015.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 3ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LEVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 6.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

_____. *As Tecnologias da Inteligência*. O futuro do pensamento na era da informática. (Tradução Carlos Irineu da Costa). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. *Cibercultura*. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

_____. Educação e Cybercultura: a nova relação com o saber. *Caosmose*. Disponível em: <<http://www.caosmose.net/pierrelevy/educaecyber.html>>. Acesso em 10 jul. 2015.

MANOVICH, Lev. *Cinema as a Cultural Interface*. 1997. Disponível em:

<<http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface>>.
Acesso em 10 jul. 2015.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento. *Pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: HUCITEC, 2007.

NORA, Pierre. Entre Memória e História: a problemática dos lugares. *Projeto História*, São Paulo, v. 10, dez. 1993.

NOTH, Winfried. *Semiotic Machines*. Disponível em: <<http://see.library.utoronto.ca/SEED/Vol3-3/Winfried.htm>>. Acesso em 15 ago. 2015.

NUNES, João Fernando Igansi. *Cultura Pós-Fotográfica: o devir das imagens eletrônicas no estudo de caso do Acervo Fotográfico do Museu Histórico da Biblioteca Pública Pelotense*. 2002. 226f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2002.

RICOEUR, Paul. *A Memória, A História, O Esquecimento*. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

ROSNEY, Joel. *O Homem Simbiótico*. Petropolis: Vozes, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias a cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

VIRILIO, Paul. *A Bomba Informática*. Estação Liberdade, São Paulo, 1999. (Tradução: Luciano Vieira Machado; 144 páginas).