

CULTURA DIGITAL E AS INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL: ESTUDO SOBRE O COMPARTILHAMENTO DE IMAGENS DIGITAIS NA FANPAGE “ACERVO DIGITAL BAR OCIDENTE” NO FACEBOOK

*CULTURA DIGITAL Y LAS INTERFACES DE
LA MEMORIA SOCIAL: ESTUDIO SOBRE EL
COMPARTIDO DE IMÁGENES DIGITALES EN LA
FANPAGE “ACERVO DIGITAL BAR OCIDENTE”
EN FACEBOOK*

*DIGITAL CULTURE AND SOCIAL MEMORY’S
INTERFACES: STUDY OF SHARING THE DIGITAL
IMAGES ON FANPAGE “ACERVO DIGITAL BAR
OCIDENTE” ON FACEBOOK*

Recebido em: 28 nov. 2015

Aceito em: 3 mai. 2016

João Fernando Igansi Nunes: Universidade Federal de Pelotas (Pelotas-RS, Brasil)
Doutor em Comunicação e Semiótica, PUC/SP com a Tese Design Computacional: comunicação do invisível. Professor Adjunto do Colegiado de Design do Centro de Artes e do Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural (UFPeL).

Contato: fernandoigansi@gmail.com

Priscila Chagas Oliveira: Universidade Federal de Pelotas (Pelotas-RS, Brasil)
Bacharel em Museologia pela UFRGS e Mestranda (bolsista Capes) do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural (UFPeL).

Contato: priscila.museo@gmail.com

RESUMO

Este artigo trata da memória social na tecnologia computacional, a partir de suas características, tais como: hipertextualidade, interatividade e estado de compartilhamento. Reflete sobre o impacto do surgimento das tecnologias intelectuais computacionais (LÉVY, 1993) nos processos comunicacionais e sobre as interfaces culturais (MANOVICH, 1997), conectadas em redes rizomáticas (DELEUZE; GUATTARI, 2000), que inferem na dinâmica das relações sociais e da memória social (LÉVY, 1993, 2010; DODEBEI, 2006, 2011). Como unidade de análise para reflexões utiliza-se a fanpage do Acervo Digital Bar Ocidente (ADBO) no Facebook, onde estão socializadas imagens digitais de caráter histórico que atualizam as interações entre os sujeitos. Ao final, este trabalho lança, como desafio futuro, a compreensão da memória social na cultura da interface computacional, que é estabelecida pela relação homem-máquina (HCIs - Human Computer Interfaces), condição do sujeito da virtualidade, ou seja: sujeito cíbrido, conectado simbioticamente ao ciberespaço, mais novo estatuto de “lugar” dos dados (informações e memórias) e de seus agentes.

PALAVRAS-CHAVES: Cultura digital; tecnologias intelectuais; interfaces culturais, memória social; fanpage Acervo Digital Bar Ocidente

RESUMEN

Este artículo trata de la memoria social en la tecnología informática a partir de sus características, tales como: hipertextualidad, interactividad y el estado compartido. Reflexionando sobre el impacto de la aparición de las tecnologías de la inteligencia de la época informática (LEVY, 1993) en los procesos de comunicación y en las interfaces culturales (MANOVICH, 1997) conectadas en redes rizomáticas (DELEUZE, GUATTARI, 2000), que influyen en la dinámica de las relaciones sociales y de la memoria social (LÉVY, 1993, 2010; DODEBEI, 2006, 2011). Se utilizó como unidad de análisis las reflexiones entorno de la página de Facebook “Acervo Digital Bar Ocidente” (ADBO) donde fueron compartidas imágenes digitales de carácter histórico que actualiza la interacción entre las personas. Finalmente, este artículo indica como un reto a futuro, la comprensión de la memoria social en la cultura de la interfaz informática, que se establece por la interfaz hombre-máquina (HCIs - Human Computer Interfaces), por la condición de la virtualidad, es decir, personas cíbridas, simbióticamente conectadas al ciberespacio, el espacio más reciente de los datos (información y recuerdos) y sus agentes.

PALABRAS-CHAVES: Cultura digital; tecnología de inteligencia, interfaces culturales; memoria social, fanpage Acervo Digital Bar Ocidente

ABSTRACT

This article presents the social memory in the computational technology, from its characteristics such as: hyper-textuality, interactivity and state of sharing. It also reflects on the impact of the emergence of computer intellectual technologies (LÉVY, 1993) in the communication process and its rhizomatic networks (DELEUZE; GUATTARI, 2000), connected cultural interfaces (MANOVICH, 1997), which infer the dynamics of social relations and social memory (LÉVY, 1993, 2010; DODEBEI, 2006, 2011). As the unit of analysis for initial reflections, the fanpage Acervo Digital Bar Ocidente (ADBO) on the Facebook social media was used, where historical digital images are shared, which fostered interaction among individuals. At the end, this paper sheds as a future challenge an understanding of social memory at the computational interface culture, that is established by human-machine relationship (HCIs - Human Computer Interfaces), forming the subject of virtuality: cybrid, connected symbiotically to cyberspace, new “place” of data (information and memories) and its agents.

KEYWORDS: Digital culture; intelligence technology; cultural interfaces; social memory, fanpage Acervo Digital Bar Ocidente

INTRODUÇÃO

A emergência da *Information and Communications Technology* (ICT)¹ 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 percepção de tempo e espaço, seja pelas circunstâncias dos seus atuais modelos de produção e distribuição da informação. Para o teórico Pierre Lévy (1993, 2010), 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: 14).

Lévy (1993) reconheceu há mais de duas décadas a revolução que estava por vir, afirmando que o ser humano estava provavelmente convergindo para a constituição de novas modalidades de comunicação, pensamento e de trabalho, a partir do aparecimento das tecnologias de inteligência computacionais que convivem atualmente com as tecnologias intelectuais anteriores da oralidade e da escrita.

Verifica-se não só novos modelos de comunicação, mas também emergentes modalidades de sociabilidade, cognição e subjetivação. Faz-se necessário retomar as discussões propostas por Deleuze e Guattari (2000), que há muito já concordavam sobre o fato da subjetividade ser produzida em redes rizomáticas, múltiplas, coletivas e engendradas por diferentes campos de força social. Porém, o surgimento das redes eletrônicas propiciou consideráveis alterações nos dispositivos de produção das subjetividades, em função dos novos formatos de relações intersubjetivas que ali se instauraram, e que acabaram por reformatar a memória social.

A memória social enquanto campo de estudo 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) se volta aos mais variados sistemas de signos – simbólicos, icônicos e indiciais - que são caracterizados por diferentes tecnologias intelectuais e suas interfaces.

Dessa maneira, como características do paradigma tecnológico contemporâneo, cada vez mais as relações sociais tornam-se híbridas², *online* - a partir dos diversos equipamentos técnicos conectados à rede - e *offline* - a partir de tecnologias intelectuais da fala e da escrita nos seus mais diversos suportes - ao mesmo tempo simbioticamente, gerando comportamentos e convivências de outra ordem.

Os saberes (inteligências), ora antes limitados ao corpo de um indivíduo ou fixos em suportes físicos e filtrados/selecionados pelos tradicionais lugares de memória (NORA, 1993), tornam-se potencialmente colaborativos, abertos, construídos e distribuídos eletronicamente. O ciberespaço³ torna-se lugar desterritorializado habitado e de armazenamento, espaço de comunicação para a circulação e construção do conhecimento atual, mas também da história e da memória produzida e estocada nos lugares de memória de outrora, uma vez que a digitalização de acervos culturais e a informatização dos seus sistemas de documentação é política de preservação indicada pelo *Comitê Internacional de Documentação do Conselho Internacional de Museus* (ICOM-CIDOC).

¹ Tecnologias da Informação e Comunicação.

² Termo cunhado pela pesquisadora e artista digital Giselle Beiguelman (2003).

³ 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 Ciber-cultura. (LÉVY, 2010: 104);

Lévy (1993, 2010), Santaella (2003) e Lemos (2007) dissertam 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 dos sujeitos⁴ culturais. O computador e demais dispositivos eletrônicos/digitais de consumo individualizado tornaram-se as tecnologias intelectuais protagonistas da comunicação contemporânea, por meio das quais percebemos o mundo e produzimos as subjetividades. Nesse sentido, Lev Manovich (1997) introduz o termo *cultural interfaces*⁵ para designar a evolução das interfaces dos objetos culturais digitais. Para ele, toda a cultura, o passado e o presente começam a ser filtrados através do computador, em particular a interface humano-computador/máquina.

Dispositivos eletrônicos/digitais, mídias sociais e plataformas virtuais tornam-se repositórios, “centros”, nós da rede de socialização e compartilhamento dos referenciais culturais da humanidade, interfaces da cultura e da memória social. Assim, acreditamos que a memória do mundo, agora convertida em código binário, expandida e compartilhada em rede, mediante a mesma linguagem universal, toma novos contornos, que merecem a atenção dos pesquisadores em memória social.

Portanto, partindo dessa necessidade e ainda buscando aprofundar a 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 co-autora deste artigo no Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Pelotas e que tem como unidade de análise a *fanpage* do Acervo Digital Bar Ocidente (ADBO) no *Facebook*⁶. Na referida mídia social, foram socializadas imagens digitais⁷ de caráter histórico e a partir do alto grau de evocação memorial das representações compartilhadas ocorreram interações entre diferentes sujeitos.

CULTURA DIGITAL

A emergência da sociedade da mídia em massa, da sociedade do espetáculo de Guy Debord (1997), 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 e a TV, foram aos poucos, e, com o surgimento de novas máquinas tecnológicas, equipamentos e produtos midiáticos de lógica diferenciada, abrindo espaço ao surgimento da cultura das mídias. TV a cabo, dispositivos de fax e de xerox, videogames e videocassetes inauguraram novos processos comunicacionais, focados em audiências mais segmentadas e 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

⁴ Entende-se sujeito na perspectiva do 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.

⁵ Interfaces Culturais.

⁶ Acesse: <www.facebook.com/AcervoOcidente>.

⁷ 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.

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: 81). Assim, a rede mundial de computadores transformou o espectador em potencial interator, 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 sócio-técnicas, e assim, os modifica, complementa, interfere segundo o contexto que habita.

Antes dos processos de digitalização, os suportes de informação eram diferentes e incompatíveis. Com a revolução digital, identificada por Paul Virilio em sua obra *Bomba Informática* de 1999, abriu-se então 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). 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 membrana que conecta não só o humano à máquina, mas um humano a outros humanos, a uma inteligência coletiva. Trata-se, portanto, de uma máquina semiótica (NOTH, 2015), capaz de produzir sentido. Sua existência não só estrutura nossa experiência, mas também toda nossa percepção do mundo. Quando nos referimos ao computador, queremos deixar claro que estamos falando de todas as máquinas atuais ou virtuais que surgem a uma velocidade sem precedentes: *smartphones*, *tablets*, *e-readers*, *mp3* e *mp4 players* e tecnologias ainda fora do mercado ou em fase de experimentação, tais como *googleglass*⁸. A esse processo sociocultural de integração da vida com a tecnologia, que inaugura, ao mesmo tempo 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: 15).

A interpenetração da vida *online* 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.

⁸ 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.

TECNOLOGIAS INTELECTUAIS E INTERFACES DA CULTURA

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/imagética. Cada qual constitui-se em tecnologia intelectual proeminente em um determinado contexto histórico, social e cultural. 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. (LEVY, 2015: documento eletrônico).

⁹ 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.

¹⁰ 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.

Com isso o filósofo frisa a sua crença de que a cognição e o conhecimento se encontram profundamente moldados por dispositivos materiais e coletivos sócio técnicos. A configuração do saber e das práticas socioculturais se dão 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 pensam também através das coisas. Do corpo humano enquanto tecnologia retiramos a voz, a oralidade que pode transmitir narrativas; da escrita, pudemos criar não só histórias, mas a História, e socializá-la através de suportes físicos mais duráveis do que a memória humana, com a impressão, veio o “progresso”, a “verdade” e o conhecimento científico; e com a informática?

As tecnologias da inteligência da era eletrônica terão como base a noção de hipertexto, comunicação em rede e interfaceada. Eles nascem da proposta de 1945 de Vannevar Bush 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, “contribuíram para a geração de infraestruturas, protocolos, sistemas, programas, interfaces e modelos que hoje fazem parte de nosso cotidiano” (HANNS, 2014: 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 em que a era da informática inaugurou um potencial ainda maior para nossa inteligência, ela também causou uma revolução nos processos de seleção, armazenamento e disponibilização dos suportes de memória, que, funcionando como extensões artificiais da cognição, tornam possível a transmissão memorial. A dinâmica da memória e do esquecimento fica cada vez mais evidente no universo virtual, uma vez que a gestão da memória e do conhecimento é compartilhada na *web* e seu acesso depende, quase que exclusivamente, da atualização de *hardwares* e *softwares*.

Se antes os lugares das pinturas parietais, na *Caverna de Chauvet*⁹, os afrescos na *Capela Sistina*¹⁰, as esculturas e pinturas renascentistas nos

museus e galerias e os textos dos arquivos e bibliotecas eram considerados por excelência, a cada época, os “lugares de memória” destinados ao armazenamento, circulação e fruição dos nossos referenciais visuais, suportes simbólicos de memória, hoje esse lugar, no ciberespaço, é “todo o lugar”.

Adentramos em 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? Interface é a mensagem e, desta maneira, está entre as ações e os processos. Tudo aquilo que habita o campo da linguagem, que é tradução, transformação ou passagem, é da ordem da interface. Lev Manovich 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. (MANOVICH, 1997: documento eletrônico)¹¹

Nesse sentido, podemos pensar também a utilização das interfaces computacionais como interfaces de memória: *hardwares*; *softwares*, mídias sociais, websites, e demais equipamentos técnicos do cotidiano, uma memória distribuída, intercalada, de trânsito, colaborativa e coautoral, efêmera e frágil, patrimônio não material, lugar e interface de memória.

INTERFACE DA MEMÓRIA SOCIAL: FANPAGE DO ACERVO DIGITAL BAR OCIDENTE NO FACEBOOK

Nos últimos anos e com a popularização da internet banda larga e dos dispositivos digitais móveis, 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 tudo, de dividir a autoria. O coletivo parece ser atributo principal que faz da web um grande centro virtual da memória do mundo. (DODEBEI, 2006:14).

As possibilidades técnicas que a informática proporciona potencializam a musealização¹² e a patrimonialização¹³ exacerbada de um número considerável de objetos digitais, com ênfase para a fotografia (agora transformada em *pixels*), considerada por Joel Candau (2012) a arte da memória que permite representar materialmente o tempo passado, registrá-lo e dispô-lo em ordem.

Nesse contexto, a partir de uma vontade de memória, nasceu o Acervo

¹¹ “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 codificados 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.

¹² 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: 26).

¹³ Entendemos como patrimonialização a institucionalização de mecanismos de proteção do patrimônio cultural, material e imaterial. Envolve decisões selecionadas, conflitos e políticas.

Digital Bar Ocidente (ADBO), resultado da primeira experiência da empresa *Mobe Design*¹⁴ na criação de um espaço em ambiente virtual para guarda e comunicação de acervos. Originário do projeto “Ocidente: Memória Cultural de Porto Alegre” da Produtora *Alecrim Produções Culturais e Cinematográficas*¹⁵, intencionou dar acesso *online* aos testemunhos materiais, relíquias da trajetória do Bar Ocidente¹⁶ (fotografias, páginas de jornais e revistas, banners e *flyers*) colecionadas pelo proprietário Fiapo Barth. Vale destacar que tal iniciativa partiu da Produtora, que buscou o Bar Ocidente como apoiador e parceiro e, portanto, o ADBO não possui vínculo institucional com o Bar. O orçamento que se tinha naquele momento foi fundamental para a escolha do tipo de comunicação, mas também porque, conforme o designer responsável pela plataforma Gibran Bisio (2013), a digitalização dá uma sensação de segurança ao acervo, já que o seu referente analógico ficará 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 de democratização e preservação do acervo foi o principal norteador das decisões tomadas pela equipe do Projeto.

Organizado, mantido e gerido por *webdesigners* em uma base de dados informatizada, o acervo tornou-se disponível através de uma interface amigável em uma página na web (Figura 1):



Figura 1 - Página do ADBO

Fonte: <http://www.acervodigitalbarocidente.com.br/>

Como principal forma de divulgação do Projeto e do ADBO, a *Mobe Design* criou uma *fanpage* na rede social *Facebook* (Figura 2). Nela, o administrador postou imagens pertencentes às coleções do ADBO, fomentando a colaboração e a participação dos sujeitos, seja na forma de depoimentos sobre suas histórias e memórias ou a partir de doações de suas próprias fotografias, que poderiam ser compartilhadas na linha do tempo da *fanpage*.

¹⁴ A MOBE é um estúdio de design online e offline que desenvolve sites, identidades visuais, materiais gráficos e ilustrações. <www.mobedesign.com.br/>.

¹⁵ Projeto cultural financiado pelo FUMPROARTE/PMPA.

¹⁶ Conforme Oliveira (2013), o Bar Ocidente está localizado na Rua João Telles, esquina com a Avenida Osvaldo Aranha, Bairro Bom Fim, em Porto Alegre (Rio Grande do Sul/Brasil) e marca a nova “Esquina Maldita”, elegido dessa forma pelos órfãos - estudantes e ‘festeiros’ - da primeira “Esquina Maldita”, localizada na esquina da Av. Osvaldo Aranha com a Rua Sarmiento Leite. Inaugurando em 3 de dezembro de 1980, cinco anos antes do fim da Ditadura Militar no Brasil, esse espaço transformou-se rapidamente, de um local marginalizado e “agitador”, para o principal ponto alternativo da cidade, representando e sendo representado pelos estilos de vida de seus frequentadores. Desde a sua criação, constituiu-se em lugar de encontro, debate e diversão de sujeitos que, em diversos momentos, foram fundamentais nos movimentos de mudança de pensamento e abertura cultural da cidade. Permanece como local de encontro de intelectuais, artistas, universitários, músicos, etc.



Figura 2 - fanpage do ADBO no Facebook
 Fonte: <http://facebook.com/AcervoOcidente>

Criada há 4 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”. Possui até a presente data¹⁷, 687 curtidas, obtendo, portanto, uma média de 14 curtidas mensais. Salientamos que atualmente tanto a fanpage como a sua página estão sem manutenção. Tal situação fez com que a fanpage não efetuasse mais publicações depois do ano de 2012 e o ADBO não disponibilizasse mais, para consulta online, suas coleções. Esta condição, muito próxima a de outros acervos e mídias institucionalizadas, denota uma conjuntura recorrente e problemática dentro do campo da memória social.

¹⁷ 10 de março de 2016.

A criação do Projeto e da fanpage faz parte de um movimento museológico e patrimonial contemporâneo de interfaceamento digital da cultura, pelos quais os referenciais culturais do passado e do presente tem passado. Deduzimos disto que, as intenções iniciais do ADBO de democratizar, protegendo ao mesmo tempo o acervo físico, estão de acordo com as políticas atuais defendidas e indicadas por órgãos internacionais, tais como o ICOM-CIDOC, porém, desconsideram os perigos colocados à gestão da memória na web. A obsolescência dos meios e a dinâmica das interações na rede nos impõe uma relação diferente com a temporalidade. O passado (já findo), o presente (real) e o futuro (horizonte de expectativas) dão lugar ao tempo real, *online*, acrônico. Nas mídias sociais somente a dinâmica da constante atualização (para outras mídias, suportes, interfaces) mantém a atenção dos sujeitos e a manutenção das memórias.

Na mesma perspectiva de Andreas Huyssen (2002), acreditamos que os meios tecnológicos pós-internet afetaram a estrutura da memória e a maneira como percebemos o tempo e o espaço. Para ele os “futuros presentes” da cultura moderna estão transformando-se em “pretéritos presentes” no pós-modernismo. Ao mesmo tempo, Joel Candau (2012) reconhece 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”.

Seguimos nossa análise observando as fotografias de caráter histórico - duplicadas digitalmente - do Bar Ocidente compartilhadas na fanpage do ADBO pelo período de setembro a dezembro do ano de 2012 (Figura 3).

Essas imagens digitais constam na base de dados do ADBO, porém foi na mídia social que esse repertório visual foi vivificado, a partir das interações e das narrativas visuais e textuais potencializadas pelo seu caráter de interface.

¹⁸ Isto não é um cachimbo.

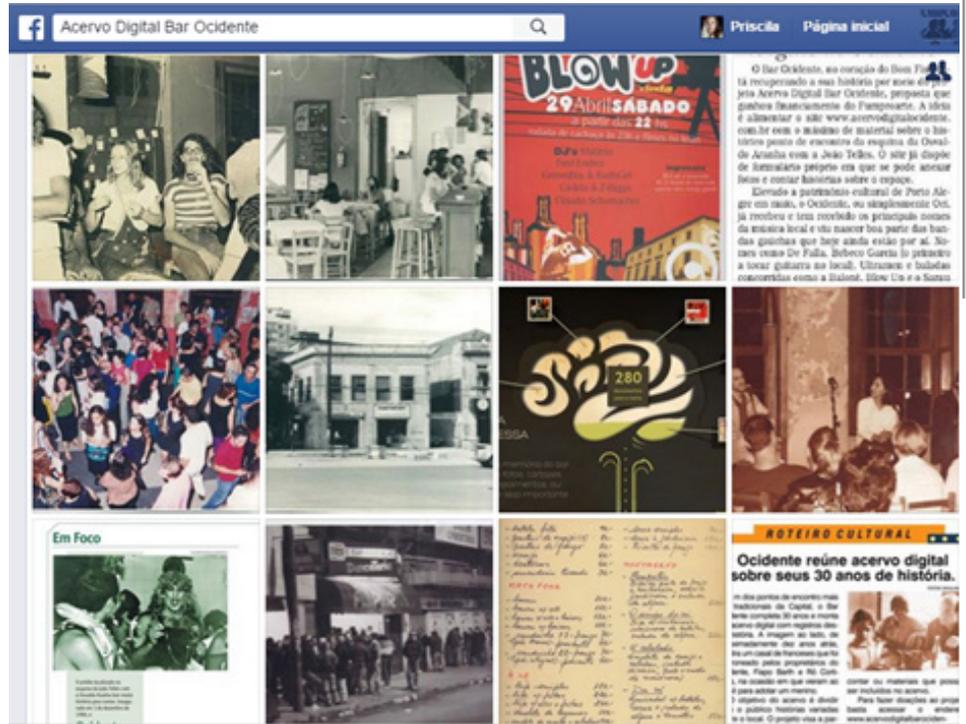


Figura 3 - Álbum de imagens digitais na fanpage do ADBO
 Fonte: https://www.facebook.com/AcervoOcidente/photos_stream

Nunes (2002) faz referência a Roland Barthes 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: 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”¹⁸ de René Magritte. Reiteramos, então, que as legendas associadas a cada imagem compartilhada (Figura 4), direciona, complementa e constrói coletivamente a memória dos eventos e fatos representados pelas mesmas imagens.





Figura 4 - Imagem digital compartilhada na fanpage do ADBO no Facebook com destaque para a legenda, comentários e compartilhamento.

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

A Figura 4 evidencia uma das postagens com maior número de curtidas (67) e compartilhamentos (65), logo, de maior interação entre os usuários. A legenda da postagem original salienta o fato do Bar Ocidente ser espaço de muitas memórias e parte da história de Porto Alegre e convoca os usuários à compartilhá-las. A imagem em preto e branco retrata o Bar nos meados dos anos de 1980, período de grande movimentação cultural na Avenida Osvaldo Aranha, retratada em primeiro plano. Os usuários, utilizando a interface da mídia social, são conduzidos a evocar acontecimentos de suas vidas 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 *hyperlink*, marcam amigos e constroem coletivamente uma narrativa visual e uma rede de relações que tem a *fanpage* do ADBO como um nó desta rede.

A memória social, portanto, se constrói a partir dessa interrelação entre o que é selecionado, postado e narrado hipertextualmente, que encontra-se em constante reestruturação e incorpora os atributos da rede, na noção de “rizoma” de Deleuze e Guattari (2000). 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.

O ato de postar um conjunto de imagens digitais na *fanpage* do ADBO no Facebook vem de um esforço por lembrar, salvaguardar e valorizar (mas também de um medo do esquecimento de) um passado supostamente compartilhado por todos que tinham o Bar como seu espaço. 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 Joel Candau (2012) intitula metamemória:

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. (CANDAU, 2012: 34).

Se os acontecimentos evocados e externalizados através dos comentários, das legendas das imagens e dos compartilhamentos de cada sujeito são de fato uma reconstituição objetiva 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 a potência desta comunidade como interface da memória social, uma vez que a totalidade dos membros do grupo (ou o que acreditam ser uma totalidade) lembram-se e (re)significam esse passado em estado de interação e compartilhamento.

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” (CANDAU, 2012: 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.

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 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 tornamos seres híbridos, *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 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: 30 In: AZIZ et. al. 1996) e o Antropólogo Joel 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*.

Optamos por observar este fenômeno nas mídias sociais pois acreditamos ser uma das melhores 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 híbrida e a escrita coletiva partir de suas interfaces. 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). Esta condição acarreta profundas alterações na configuração da memória social, e impõe a este campo de estudo desafios igualmente significativos.

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: 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 cultura digital e da interface e 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, junto aos desafios, este estado sempre foi da condição humana.

REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, Gisele. *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*. PDF.

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

CURY, Marília Xavier. *Exposição: concepção, montagem e avaliação*. São Paulo: Annablume editora, 2005. 160p.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo* seguido do prefácio à 4ª

edição italiana. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. Advertência da edição francesa de 1992 mais capítulos 1 e 2 (teses 1 a 53).

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Mil Platôs* (volume I). São Paulo: editora 34, 2000.

DODEBEI, Vera Doyle. *Memória e Patrimônio: perspectivas de acumulação/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.

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, Daniela Kutschat. 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.

HUYSEN, 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

_____. 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.

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.

OLIVEIRA, Priscila Chagas. *Uma Esquina de Testemunhos, Um Projeto de Memórias: a musealização do patrimônio cultural do Bar Ocidente*. 2013. 78f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre, 2013. Disponível em: < <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/88674> >. Acesso em 04 abr. 2014.

ROSNAY, Joel de. *O Homem Simbiótico*. Petrópolis: 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.