

INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL: ANÁLISE DO COMPARTILHAMENTO DO CONJUNTO DE IMAGENS DIGITAIS DO ACERVO DIGITAL BAR OCIDENTE NO FACEBOOK

PRISCILA CHAGAS OLIVEIRA¹; JOÃO FERNANDO IGANSI NUNES²

¹*Programa de Pós-graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural/UFPel –
priscila.museo@gmail.com*

² *Colegiado de Design do Centro de Artes e do Colegiado do Programa de Pós-Graduação em
Memória Social e Patrimônio Cultural/UFPel – fernandoigansi@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A partir da reflexão sobre a configuração da memória social no contexto da emergência da linguagem eletrônica, ubiquidade das redes computacionais e do que se instaurou chamar de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), mais precisamente no que concerne a noção de interface, que neste trabalho não se limita ao seu significado em informática, uma vez que “no tempo do nomadismo wireless, a interface é a mensagem” (BEIGUELMAN, 2005, p.174), este trabalho apresentará os resultados parciais da pesquisa de dissertação de mestrado em andamento no Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural da UFPel.

Reconhece-se que, como características do paradigma tecnológico contemporâneo, cada vez mais as relações sociais tornam-se cíbridas (BEIGUELMAN, 2003), por meio das tecnologias intelectuais da fala e da escrita nos seus mais diversos suportes (LÉVY, 1993), gerando comportamentos e convivências de outra ordem. O ciberespaço torna-se lugar - desterritorializado - habitado e de armazenamento, comunicação e construção do conhecimento atual. A ele somam-se os saberes (inteligências) fixos em suportes físicos e ora selecionados e estocados pelos tradicionais “lugares de memória” (NORA, 1993), uma vez que a digitalização de acervos culturais e a informatização dos sistemas de documentação é política de preservação indicada pelo Comitê Internacional de Documentação do Conselho Internacional de Museus (ICOM-CIDOC). Lévy (1993), 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. As interfaces interativas computacionais tornaram-se protagonistas da comunicação contemporânea, por meio das quais percebe-se o mundo e produzem-se as subjetividades. Nesse sentido, ressalta-se o conceito de *cultural interfaces*, cunhado pelo pesquisador de novas mídias Lev Manovich (1997). Para ele, toda a cultura, o passado e o presente começam a ser filtrados através da interface humano-máquina, que faz a mediação entre os objetos culturais e a sociedade. Já que “remete a operações de tradução, de estabelecimento de contato entre meios heterogêneos” (LÉVY, 1993, p. 178), a interface é entendida como operadora da passagem, ponto nodal do agenciamento sóciotécnico.

Logo, a memória social, entendida como 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 ao futuro (DODEBEI, 2011), é reconfigurada. Voltando-se aos mais variados sistemas de signos – simbólicos, icônicos e indiciais (GONDAR, DODEBEI, 2005), na cultura digital, a memória social é atualizada para o que chamaremos de “Interfaces da Memória Social”, que designa as interfaces interativas computacionais das mídias sociais, que possibilitam uma gestão

compartilhada do conhecimento, tornando sua construção potencialmente acessível (*open access*), colaborativa e desterritorializada. Por conseguinte, contemporaneamente, museus, bibliotecas e arquivos físicos, dividem espaço com as enciclopédias *online*, livres e colaborativas, cibermuseus, mídias sociais e acervos digitais.

O Acervo Digital Bar Ocidente (ADBO), fruto do Projeto “Bar Ocidente: Memória Cultural de Porto Alegre” financiado pelo Fundo Municipal de Apoio à Produção Artística e Cultural da Secretaria Municipal da Cultura de Porto Alegre/RS (FUMPROART- SMC), dos anos de 2011-2012, do qual a autora deste trabalho teve participação ativa como técnica, nasce nesse contexto. O Projeto previa a musealização (conservação, documentação e comunicação) da coleção pessoal do proprietário do Bar, a fim de que fosse digitalizada e tornada disponível *online*. Ao final do Projeto, houve uma campanha de divulgação por meio da mídia social *Facebook*. Ali, às imagens musealizadas somaram-se as imagens pessoais de antigos *habitues*, que se encontravam e se viam representados na rede que se formava, podendo contribuir e narrar suas memórias associadas ao Bar. A partir deste fenômeno cotidiano observado no *Facebook*, buscou-se responder a seguinte pergunta: como se (re) configura a memória social a partir da análise das interfaces interativas do conjunto de imagens digitais “postadas” em mídias sociais? A fim de respondê-la, formulou-se como objetivo geral: compreender as características (estrutura, atributos de funcionamento e linguagem) da mídia social enquanto potência e interface da memória social.

2. METODOLOGIA

Quanto ao seu problema, esta investigação tem abordagem qualitativa, valendo-se também de dados quantitativos (número de visualizações, curtidas e compartilhamentos). Quanto aos seus objetivos, trata-se de uma pesquisa exploratória-descritiva, já que ao mesmo tempo em que busca familiaridade com a transdisciplinaridade dos temas da memória social e da cultura digital, intenta descrever de forma exaustiva os fatos e fenômenos observados na *fanpage* do ADBO no *Facebook*. Como instrumentos e técnicas de coleta, utilizam-se observações diretas não-participantes - planejadas sistematicamente na unidade de análise - a fim de se coletar dados e imagens das interações estabelecidas. Esses dados foram então salvos (*screenshots*) e tabelados em planilha *Excel*. Realiza-se também, análise documental do material gerado no Projeto: Inventário do ADBO, Manual de Preenchimento de Inventário, entrevistas com técnicos e *habitues*. Enfim, como método e técnica de coleta, análise e interpretação de dados, utiliza-se a análise de conteúdo (BARDIN, 2000) das narrativas visuais firmadas na *fanpage*, o que inclui as imagens digitais postadas e compartilhadas e as legendas e os comentários associados, no propósito de se identificar o seu caráter denotativo e conotativo (BARTHES, 1990).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As possibilidades técnicas que o “interfaceamento” digital proporciona potencializam a musealização e a patrimonialização exacerbada de um número considerável de objetos que, nativos ou digitalizados, se constituem na recente categoria do campo patrimonial, os “patrimônios digitais”, indicando, ao mesmo tempo, novos fenômenos museais (SCHEINER, 2010). Constatou-se que o ADBO e sua *fanpage* surgem dessa conjuntura, ao passo que só nasceu de uma

vontade de memória (NORA, 1993) que viabilizou e consolidou a coleção do ADBO no ciberespaço. Na sua *fanpage* no Facebook, a premissa de democratização do patrimônio e a dinâmica diferenciada de interação com a coleção musealizada, foram potencializadas. Trata-se, assim, de um Projeto colaborativo de construção coletiva da memória do Bar Ocidente, em função da formação de uma comunidade afetiva (HALBWACHS, 1990) que se modela por intermédio das interfaces interativas da mídia social. A *fanpage* possuía até a data de coleta (4 de abril de 2016), 691 curtidas, obtendo, portanto, uma média de 16 curtidas mensais. Esse dado é relevante, principalmente quando se leva em consideração que, mesmo sem manutenção e novas postagens, consequência do término do financiamento do Projeto, a *fanpage* se mantém como espaço de socialização *online*, um nó na rede de compartilhamento e (re) conexão de antigos *habitues*.

Na rede social, em função do atributo do *hiperlink*, cria-se assim uma narrativa hipertextual em constante processo de reestruturação, onde não há centros, nem emissores-fonte, mas nós, emissores-receptores. A configuração da memória social contemporânea muito se assemelha a da oralidade mítica, já que é na transmissão e no compartilhamento que a memória se preserva (DODEBEI, 2011). Atesta-se um novo fenômeno de museu e coleção, constituída pelos sujeitos, suas redes de conexões e imagens, as imagens do ADBO e todas as narrativas a elas vinculadas. Identifica-se claramente um espaço simbólico desterritorializado de presentificação de ideias e recriação do mundo por meio das memórias dos sujeitos, do qual Scheiner (2010) afirma ser a ideia de museu.

4. CONCLUSÕES

O advento das TIC's, além de incorporar diferentes percepções de tempo e espaço, diluiu fronteiras entre os grupos sociais, facilitando o estabelecimento de redes de interação transversais em âmbito global. Ao mesmo tempo, revertem-se em estratégias de preservação e democratização dos patrimônios de pedra e cal, uma vez que podem ser facilmente reproduzidos e socializados. Produze-se uma sobrecarga de dados, requalificados como patrimônios digitais. O ciberespaço, acessível através da interface humano-maquina, torna-se espaço de construção e compartilhamento coletivo da memória social. Por meio dele, os usuários tornam-se sujeitos atuantes, propositivos na situação de diálogo, negociação e comprometimento que a interface oferece. Entretanto, tal qualidade é fragilizada em função da falta de manutenção do ADBO que não disponibiliza mais, para consulta *online*, suas coleções, e não realiza mais postagens em sua *fanpage*. Esta condição, que muito se aproxima de outros acervos e mídias institucionalizadas, denota uma conjuntura recorrente e problemática dentro do campo patrimonial, que fascinado pelo potencial de democratização e proteção que a digitalização acarreta aos acervos de suporte físico - indicações reconhecidas por órgãos internacionais como o ICOM-CIDOC e a UNESCO - desconsidera os perigos colocados à gestão da memória na *web*.

Logo, a acumulação e a dissolução são práticas e dinâmicas intrínsecas ao universo virtual, que levantam questões essenciais para a guarda e manutenção, tanto da memória do tempo presente, quanto dos acervos e coleções armazenados no ciberespaço. A obsolescência dos meios e a dinâmica das interações na rede impõe uma relação diferente com a temporalidade. Nas mídias sociais somente a dinâmica da constante atualização (para outras mídias, suportes, interfaces) mantém a atenção dos sujeitos e a manutenção das memórias. Dessarte, verifica-se um movimento contemporâneo de virtualização

da memória, do qual a construção do ADBO e sua *fanpage* fazem parte e que caracteriza a era da informação, contexto em que a *web* ora é vista como potência à construção colaborativa do conhecimento, ora é vista como risco, podendo vir a tornar-se a era do esquecimento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BARTHES, Roland. Retórica da Imagem. In: **O óbvio e o obtuso**: ensaios críticos III. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1990, p. 27-47.

BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se** – arte/mídia/política/cibercultura. São Paulo: Peirópolis, 2005

_____. **O livro depois do livro**. São Paulo: Petrópolis, 2003.

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.

FACEBOOK. **Acervo Digital Bar Ocidente**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/AcervoOcidente/>>. Acesso em 27 jul. 2016.

GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera. **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.

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

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

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.

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

SCHEINER, Tereza Cristina. O Museu Como Processo. In: Sahra Fassa Benchetrit; Rafael Zamorano Bezerra; Aline Montenegro Magalhães. (Org.). **Museus e Comunicação**: exposição como objeto de estudo. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010, v.1, p. 47-68.